

VILNIAUS DAILĖS AKADEMIJA
VILNIUS ACADEMY OF ARTS

Mindaugas Reklaitis

Meno projektas
**PERFORMATYVI ARCHITEKTŪRA
KAIP KRITINĖ ERDVINĖ PRAKTIKA**

Art Project
PERFORMATIVE ARCHITECTURE
AS CRITICAL SPATIAL PRACTICE

Meno doktorantūra, Vaizduojamieji menai, Dizaino kryptis (V 003)

Art Doctorate, Visual Arts, Design (V 003)

Vilnius, 2022

Meno projektas rengtas Vilniaus dailės akademijoje 2015–2022 metais

KŪRYBINĖS DALIES VADOVAS:

Prof. Henrik B. Andersen

Vilniaus dailės akademija, vaizduojamieji menai, dailė V 002

TIRIAMOSIOS DALIES VADOVAS:

Prof. dr. Tomas Grunskis

Vilniaus dailės akademija, humanitariniai mokslai, menotyra H 003

Meno projektas ginamas Vilniaus dailės akademijoje Meno doktorantūros dizaino krypties gynimo taryboje:

PIRMININKAS:

Prof. Juozas Brundza

Vilniaus dailės akademija, vaizduojamieji menai, dizainas V 003

NARIAI:

Doc. Severija Inčirauskaitė – Kriaunevičienė

Vilniaus dailės akademija, vaizduojamieji menai, dailė V 002

Prof. dr. (hp) Giedrė Jankevičiūtė

Vilniaus dailės akademija, humanitariniai mokslai, menotyra H 003

Doc. Henrik Oxvig

Royal Danish Academy – Architecture, Design, Conservation (Danija), vaizduojamieji menai

Prof. dr. Kęstutis Zaleckis

Kauno technologijos universitetas, humanitariniai mokslai, menotyra H 003

Meno projektas ginamas viešame Meno doktorantūros dizaino krypties gynimo tarybos posėdyje

2022 m. rugsėjo 30 d. 14 val. Vilniaus dailės akademijos 102 aud. (Malūnų g. 3, Vilnius).

Su menų projektu galima susipažinti Lietuvos nacionalinėje Martyno Mažvydo, Vilniaus dailės akademijos bibliotekose.

The Artistic Research Project was carried out at Vilnius Academy of Arts during the period of 2015–2022

ART PROJECT SUPERVISION:

Prof. Henrik B. Andersen

Vilnius Academy of Arts, Visual Arts, Fine Arts V 002

THESIS SUPERVISION:

Prof. dr. Tomas Grunskis.

Vilnius Academy of Arts, Humanities, Art History and Theory, H 003

The Artistic Research Project will be defended at a public meeting of the Academic Board of Design at Vilnius Academy of Arts composed of the following members:

CHAIRPERSON:

Prof. Juozas Brundza

Vilnius Academy of Arts, Visual Arts, Design V 003

MEMBERS:

Assoc. Prof. Severija Inčirauskaitė – Kriaunevičienė

Vilnius Academy of Arts, Visual Arts, Fine Arts V 002

Prof. dr. (hp) Giedrė Jankevičiūtė

Vilnius Academy of Arts, Humanities, Art History and Theory, H 003

Assoc. Prof. Henrik Oxvig

Royal Danish Academy – Architecture, Design, Conservation (Denmark), Visual Arts

Prof. dr. Kęstutis Zaleckis

Kaunas University of Technology, Humanities, Art History and Theory, H 003

The public defence of the Artistic Research Project will be held on September 30, 2022, 2 p.m., at Vilnius Academy of Arts, Room No 102 (Malūnų str. 3, Vilnius).

The art project is available at Martynas Mažvydas National Library of Lithuania, and the library of Vilnius Academy of Arts.

IVADAS.....	7
Darbo aktualumas ir naujumas	7
Objektas ir problema	8
Tikslas.....	9
Uždaviniai	10
Tyrimo koncepcija	10
Tyrimų metodika	12
Lietuvoje ir užsienyje atlikti tyrimai	13
Projekto autoriaus indėlis į nagrinėjamą problematiką	16
 I SKYRIUS. PERFORMATYVUMO SAMPRATA.....	18
1. Veiksmas ir atoveiksmis. Performatyvumas kaip transformacija ..	22
Medijų virsmai	26
Aplinkybės	27
Neverbalinė komunikacija.....	29
Pokyčiams atviras veiksmas	31
2. Performatyvumas socialiniame konstrukte.....	33
Kalba ir performatyvumas.....	33
Destrukcija	36
Agentas ir neatskiriamumas.....	38
Laikinos sąlygos naujoms sąlygoms rasti	40
3. Performatyvumas ir naujasis materializmas.....	44
Performatyvumas <i>versus</i> reprezentacija.....	44
Diskursinės praktikos ir fenomenas.....	49
Agentinis realizmas ir intra-aktyvumas	52
4. Skyriaus išvados	55

II SKYRIUS. PERFORMATYVUMAS ARCHITEKTŪROJE	59
1. Dinamika	60
Mikroklimatas ir kinetika	63
Funkcinė transformacija	67
Žmogus ir interaktyvumas	70
Judanti estetika	73
2. Statika	77
Kaita judant	79
Poveikis ir potyris	81
(Ne)įkūnytas virtualumas	84
3. Sąveika	89
Architektūros mato vienetas	89
Žmogus – architektūros mato vienetas?	91
Posthumanizmas architektūroje	95
Derybos	100
4. Skyriaus išvados	111
III SKYRIUS. ARCHITEKTŪRA IR ERDVINĖS PRAKTIKOS	113
1. Kritinė erdvinė praktika	114
2. Sąlygų dizainas	128
3. Dinaminė santykių ekologija	141
4. Skyriaus išvados	156
BENDROSIOS IŠVADOS	159
BIBLIOGRAFIJA	160
Literatūros sąrašas	161
Straipsnių rinkiniai	162
Straipsniai	163

Kiti šaltiniai	164
ILIISTRACIJŲ SĄRAŠAS	166
PRIEDAI.....	171
Priedas Nr.1. Meno projekto kūrybinės dalies darbų katalogas .	172
Priedas Nr.2. Publikacijos ir vieši pristatymai.....	193
Priedas Nr.3. Apie autorių	193
Priedas Nr.4. Santrauka anglų kalba (Summary)	194

ĮVADAS

Darbo aktualumas ir naujumas

Architektūra, kaip ir dizainas, neretai įvardijama kaip problemos sprendimo disciplina. Dažniausias klausimas, su kuriuo susiduriama architektūros kontekste, – *kaip?* Kaip apsaugoti žmogų nuo atmosferos poveikio? Kaip pastatyti pastatą, kad jis nesugriūtų? Kaip sukurti statinį, kuris atlieptų socialines santvarkas? Kaip sukurti pastatą, kuris būtų gražus ir papildytų mūsų kultūrinį paveldą? Kaip efektyviai išnaudoti resursus? Ir taip toliau.

Tačiau šiandieninio pasaulio iššūkiai, susiję su žmogaus veiklos daromu poveikiu aplinkai, identifikuojamu kaip klimato kaita, gyvosios ir negyvosios gamtos nykimas, užterštumas (nuo mikromastelio iki kosmoso teritorijų) ar net saviDestruktyviai veikianti kultūrinė, ekonominė, socialinė segregacija, žvelgiant iš architektūros disciplinos pozicijos sprendžiami pasitelkiant architektūrines, konstrukcines ir technologines priemones, kurios didžiąja dalimi ir prisidėjo prie išvardintų problemų atsiradimo. Norėdami suvartoti mažiau pastatui reikiamos energijos – naudojame daugiau apšiltinimo medžiagos, norėdami mažinti socialinę-kultūrinę atskirtį – įrengiame daugiau infrastruktūros objektų, norėdami apsaugoti gamtą – statome žaliąją energiją gaminančius įrenginius ir pan. Visi šie sprendiniai architektūros ar inžinerinių statinių pavidalu egzistuoja ir egzistuos mus supančioje aplinkoje keliasdešimt ar net kelis šimtus metų, neabejotinai veikdami aplinką.

Todėl galima daryti prielaidą, jog egzistuoja epistemologinis plyšys tarp teoriškai architektūrai spręsti priskiriamų problemų ir praktiškai realizuojamų sprendinių. Pastebimas nesuderinamumas tarp to, ką žinome, ir ką turėtume žinoti, tarp to, ką mokame, ir ką turėtume mokėti – siekdami erdvinio sugyvenimo darnos, dažnai laikomos architektūros disciplinos atsakomybe. Gali būti, jog ilgus šimtmečius sukaupta praktinė patirtis ir teorinės žinios neleidžia iš pagrindų permąstyti architektūroje dominuojančių kultūrinių, socialinių, politinių, estetinių bei filosofinių dimensijų ir į erdvės formavimą(si) pažvelgti kitomis akimis: be reprezentuojamų ir re-reprezentuojamų istorinių žinių багаžo.

Nepasitikėjimas reprezentacijomis ir atidus jų (per)vertinimas tapo vienu iš pagrindinių praeito amžiaus viduryje gimusių mokslo studijų (angl. *science studies*) arba mokslo apie

mokslą klausimų. Greta mokslo žinių santykių socialiniame, istoriniame ar filosofiniame kontekstuose analizės, mokslo studijos skyrė nemažai dėmesio kritiškai vertinti mokslininkų ir tyrėjų kuriamas reprezentacijas, jų interpretacijas ir panaudojimą tolesniems tyrimams. To įrodymas – fizikos mokslas, kuriame didieji šiandienos kvantinės mechanikos atradimai įvyko tuomet, kai buvo kritiškai įvertintos disciplinos praktikoje naudojamos kasdienės nusistovėjusios reprezentacijos formos, mąstymo modeliai ir tyrimo metodai.

Tad verta klausti: ar architektūra – ir architektūros mokslas taip pat – gali kritiškai pažvelgti į praktikoje naudojamus erdvinių problemų sprendimo metodus? Ar gali taikyti naujus erdvinio mąstymo modelius ir atnaujinti supančios aplinkos pažinimo būdus? Ir, galiausiai, ar architektūra gali atrasti naujas *tarpdisciplinines* (arba Joichi Ito įvardintas *antidisciplinines*, kaip į jokios disciplinos rėmus neįtalpinamas¹) teritorijas, leidžiančias inicijuoti naujų probleminių klausimų kėlimą, užuot sprendus anksčiau susikaupusias problemas? Galbūt iškelta nauja problema gali padėti spręsti kelis ankstesnius architektūrą kamuojančius klausimus?

Objektas ir problema

Architektūra neretai įvardijama erdvės formavimo menu. Todėl dažniausiai suvokiama ir egzistuoja trijose dimensijose. Manipuliavimas erdvėmis yra viena esminių architektūrinės praktikos užduočių. Tačiau sunku būtų įsivaizduoti architektūrą kaip reiškinį, egzistuojantį be žmogaus. Viena pagrindinių architektūros egzistavimo priežasčių – žmogus su savais įvairaus pobūdžio poreikiais bei įgytos galimybės, leidžiančios manipuluoti priemonėmis erdvei kurti. Abejotina, ar, pašalinus vieną iš šių elementų, toks reiškinys kaip architektūra, – kokia mus supa šiandien, – apskritai egzistuotų.

Todėl nenuostabu, jog architektūros antropologu save įvardijantis Raymondas Lucas knygoje *Research Methods for Architecture* (2016) apibendrintai daro išvadą, jog dauguma architektūrinių tyrimų ir praktikų nagrinėja žmogaus ir jį supančios erdvinės aplinkos santykio klausimą². Išvada konstatuojama kaip faktas, tačiau kartu gali skambėti ir ironiškai. Tokiame kontekste įmanoma savikritiškai vertinti ir šios disertacijos tyrimo objektą – santykį tarp

¹ Joichi Ito, „Can Design Advance Science, and Can Science Advance Design?“, in: *Journal of Design and Science*. Prieiga internetu: <<http://jods.mitpress.mit.edu/pub/designandscience>>.

² Raymond Lucas, *Research Methods for Architecture*, 2016, p. 114.

architektūros ir žmogaus, tarp aplinkos ir objekto, tarp erdvės ir joje esančiojo, tarp subjekto ir objekto.

Tyrimo išeities taškas – žmogaus ir architektūros santykio analizė. Tačiau tyrimo metu sukauptas platesnis informacijos kiekis ir susistemintos žinios bei įžvalgos pirminės tyrimo pozicijas išplėtė iki tyrimo, įtraukiančio ne tik žmogų ir architektūrą, bet ir daugialypį erdviniuose santykiuose dalyvaujančių elementų, arba agentų, spektrą. Žmogaus gretas papildė nežmogiškos prigimties elementai (įskaitant gamtinius reiškinius ar technologijas), o supaprastinta agentų tarpusavio sąveika išplėtė iki daugialypės elementų santykių ekologijos, dar kitaip – iki intra-akcijos. Todėl aiškiai apibrėžtų dvikrypčių santykių tyrimo transformacija į daugiakrypčių, daugianarių, plėtotėms atvirų santykių analizę gali būti vertinama kaip natūrali disertacijos tiriamojo objekto evoliucija.

Nepaisant to, jog darbe koncentruojamas dėmesys į santykius, pastarieji, vertinant iš architektūrinės perspektyvos, glaudžiai susiję su erdve. Erdvė – pamatinė architektūros fenomeno dalis, todėl tapo paraleliai tyrime ir erdvinių santykių ekologijos kontekste dalyvaujančiu tiriamuoju objektu.

Tačiau išgryninus pagrindinį meno projekto tyrimo objektą (erdvinius santykius), kyla klausimas: kas ir kaip gali dalyvauti šiuose erdviniuose santykiuose? Jeigu darome prielaidą, jog būtent jie kuria architektūros fenomeną, – tampa svarbu klausti, kokiomis teorinėmis ir praktinėmis prieigomis gali būti formuojami santykių algoritmai ar schemas. Ir kaip atskirti, kas dalyvauja, kas nedalyvauja ir kas gali dalyvauti erdviniuose santykiuose? Ar yra būdas ir poreikis inicijuoti, kontroliuoti ar projektuoti erdvinius santykius?

Tikslas

Darbo tikslas – pateikti pasirinktų diskursyvių architektūros lauko teorijų supratimą, teorijos sąsają su architektūra analizę, teorijos taikymą praktikoje bei taikymo rezultatų interpretaciją.

Tačiau žvelgiant iš platesnės perspektyvos darbu siekiama išskleisti architektūros kaip erdvinės praktikos sąvoką bei sampratą, pastarąsias papildant šiuolaikinio meno bei filosofijos kontekstuose dominuojančiomis idėjomis ir koncepcijomis; architektūrą įvardinti kritine erdvinė praktika ir atverti praktikavimo galimybių spektrą tarpdisciplininiame erdvinių praktikų kontekste.

Kita vertus, darbu siekiama sudaryti sąlygas iš pagrindų permąstyti architektūros fenomeną daugialypiuose šiandienos ir ateities kontekstuose, iškeliant refleksyvius probleminius klausimus. Kas yra architektūra? Kas yra elementarusis architektūros vienetas? Ar gali egzistuoti architektūra be žmogaus, be erdvės, be materijos? Ar architektūros fenomeną sudaro tik forma ir funkcija? Jeigu ne, – kas tuomet sudaro architektūros fenomeną? Ar tai elementai, procesai? Ir, pagaliau, ar įmanoma atrasti naujus architektūros fenomenus neatsisakant per šimtmečius suformuotos sociokultūrinės matymo perspektyvos?

Uždaviniai

Disertacinio tyrimo tikslai:

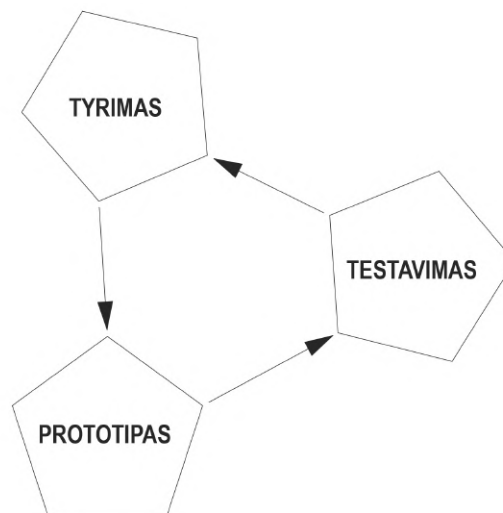
1. ištirti performatyvumo teorijos sampratą bei performatyvaus akto veikimo principus; išskirti tyrimui svarbius performatyvumo teorijos aspektus;
2. ištirti ir apibendrinti performatyvumo teorijos sąsajas ir praktinį taikymą architektūroje pasitelkiant realizuotų architektūros pavyzdžių analizę;
3. taikyti performatyvumo principus kaip kritinės erdvės praktikos veiklos metodą realiu masteliu praktiškai įgyvendintuose architektūriniuose eksperimentuose;
4. rinkti atliekamų bandymų informaciją, ją apdoroti, apibendrinti, vertinti ir interpretuoti teoriniame ir praktiniame architektūros kaip kritinės erdvinės praktikos bei performatyvumo sampratos kontekstuose;
5. remiantis performatyvumo teorijos ir praktinio taikymo žiniomis, atskleisti architektūros kaip kritinės erdvinės praktikos plėtotės galimybes.

Tyrimo koncepcija

Iškeltas architektūros permąstymo iš pagrindų iššūkis nelengvas, tačiau siekiant bent iš dalies pasiekti tikslą, neišvengiamai priartėjama prie architektūros disciplinos ribų bei pamatinių elementų. Todėl meno projekte pasitelkiama Michelio Foucault suformuota diskursinės praktikos koncepcija. Analitinė ir kūrybinė disertacijos dalių visuma organizuojama kaip vientisa diskursinė praktika, manipuliuojanti skirtingų disciplinų laukų sąveikomis, siekiant ištirti egzistuojančias architektūros ribas, destabilizuoti esamus epistemologinius metodus ir pasiūlyti naujas teorines bei praktines prieigas, grindžiamas disciplinos perorientavimo, ar performavimo, fokusu. Šiuo konkrečiu atveju meno projekte perklojamos kelios pagrindinės

sritys, tokios kaip filosofija, architektūrinė teorija bei praktika, kritinė teorija ir vizualieji menai. Tačiau nemažą unikalų indėlį į tyrimą įneša ir fizikos, medžiagotyros, antropologijos ir kitos mokslo sritys. Diskursyvus perklojamų disciplinų santykis suteikia galimybę inicijuoti, diskutuoti ir manipuluoti retai architektūros kontekste gvildenamomis temomis.

Nors disertacijos tekstinė dalis pateikta kaip vientisas pasakojimas, pats meno projekto tyrimas įgyvendintas ciklišku ir pasikartojančiu procesu. Pirmiausiai, remiantis teorinėmis įžvalgomis, suformuluota prototipo koncepcija realizuojama ir testuojama realioje situacijoje masteliu 1:1. Testavimo metu gauta medžiaga grąžinama į teorinį lauką apibendrinimui, o tyrimo procesas grįžta į naujo arba patobulinto prototipo koncepcijos kūrimo stadiją. Procesas kartojamas tuo pačiu ir plečiant, ir gilinant disertacijos probleminį lauką, taip siekiant sukurti naujas, anksčiau neegzistavusias žinias.



1. Mindaugas Reklaitis. „Kūrybinio proceso schema“, 2015.

Šis tyrimo procesas remiasi Gilles’io Deleuze’o estafečių tarp teorijos ir praktikos koncepcija. Vietoje praktikos, suvokiamos kaip teorijos pritaikymas (arba inspiracija teorijai), pasikliaujama Deleuze’o siūlomu fragmentuotu ir daliniu santykiu tarp teorijos ir praktikos kūrimosi konstruktui. Tai įvardinama estafetėmis, kuomet „praktika yra estafečių rinkinys nuo vienos teorinės įžvalgos prie kitos, ir teorija yra estafetė nuo vienos praktikos prie kitos. Nei viena teorija negali būti išvystyta neatsitrenkus į sieną, tuo tarpu praktika padeda pramušti šią sieną“³.

³ Gilles Deleuze, Michel Foucault, *Intellectuals and Power*, 1972, p. 206.

Tyrimų metodika

Atsižvelgiant į proceso specifiškumą ir turimos bei kaupiamos medžiagos turinį, disertacijoje taikomas ne vienas tyrimo metodas. *Analizės* ir *analogijos* metodais kliaujamasi tekstinėje darbo dalyje. Analizuojant teorinę medžiagą išskiriami skirtingose koncepcijose slypintys svarbūs tyrimui elementai, kurie tarpusavyje gretinami tiek teoriniame, tiek praktiniame lygmenyse. Tuo tarpu *eksperimentu* grindžiama praktinė disertacijos dalis, kuomet, remiantis sukauptomis teorinėmis įžvalgomis, realiomis sąlygomis bandomas koncepcinis veiklos ar objekto modelis. Sukaupta tiek teorinė, tiek praktinė informacija apibendrinama *sintezės* būdu, jungiant ir siejant elementus į vientisą žinojimo vaizdinį.

Tačiau darbe taikomų metodikų visumą vainikuoja Charleso Sanderso Peirco suformuluotas *abdukcijos* (aiškinamosios hipotezės) metodas. Tai trečiasis, greta indukcijos ir dedukcijos, samprotavimo būdas. Abdukcija daro išvadą apie konkretų atvejį, remdamasi rezultatu ir taisykle. Šis metodas taikomas kuriant beveik kiekvieną mokslinę hipotezę. Kitaip negu dedukcijos atveju, abdukcijos išvada yra tik tikėtina, tačiau ji išplečia pažinimą, nes mąstyme sukuria naują idėją, įgalinančią naujas mokslines koncepcijas⁴. Abdukcija tarsi nužymi metodologinę darbo koncepciją, o anksčiau išvardinti metodai naudojami kaip sudėtinės tyrimo dalys, kaip įrankiai kurti situaciją naujai informacijai ir žinioms atsirasti, mažiau akcentuojant hipotezės patvirtinimo, galutinės išvados suformulavimo ar naujos metodologijos įgijimo svarbą.

Disertacijoje nėra keliama sukonkretinta ir aiškiai suformuluota hipotezė, kurios patvirtinimui arba paneigimui yra skiriama visa tyrimo apimtis. Todėl disertaciją galima vertinti daugiau kaip hipotezės kūrimo procesą, paliekant atvirą hipotezės pradžios ir pabaigos ribą, dėmesį kreipiant į proceso metu išskylančias naujas žinias ir jų veikimo galimybes. Tokia prieiga glaudžiai siejasi su performatyvumo teorija, kreipiančia dėmesį į procesiškumą grįstas sąlygas ir jose besikuriančias realybes.

⁴ Peter Kunzman, Franz-Peter Bukard, Franz Wiedmann, *Filosofijos atlasas*, 1998, p. 173.

Lietuvoje ir užsienyje atlikti tyrimai

Su *performatyvumo* sąvoka galima susidurti jau daugiau nei šimtą metų, tačiau *performatyvumo samprata* nėra plačiai išplėtotą architektūros, miesto studijų ar erdvių praktikų kontekstuose. Konkrečiai performatyvią architektūrą analizuojančių autorių ir atliktų darbų sąrašas nėra gausus. Apie performatyvią architektūrą yra rašęs architektas, tyrėjas ir rašytojas Branko Kolarevic, kartu su bendraautoriais išleistose knygose *Performative Architecture: Beyond Instrumentality* (2005), *Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing* (2003), *Building Dynamics: Exploring Architecture of Change* (2015). Taip pat architektas, tyrėjas ir rašytojas Michaelis Henselis nagrinėja architektūros įveiklinimo, performatyvumo temas, ir knygoje *Performance-Oriented Architecture. Rethinking Architectural Design and the Built Environment* (2013) bei kituose savo veikaluose atskleidžia performatyvumo idėjas architektūroje. Performatyvumo temą savo straipsniuose, moksliniuose darbuose, disertacijose taip pat mini ir Ali Malkawi, Samas Spurras, Bo Stjerne Thomsen, Giulio Jacucci, Ina Wagner ar Janas Cudzik. Ši autorių grupė tiria performatyvumo apraiškas architektūroje, – kokiomis priemonėmis jis realizuojamas erdvėje ir kokį turi poveikį architektūrinei formai, funkcijai, o kartu visuomenei bei kultūrai. Neretai tyrimas peržengia performatyvumo sąvokos ribas ir plėtojamas siejant architektūrą su interaktyvumu, reaktyvumu, kinetika, transformacija, mobilumu, performansu, percepcija, virtualumu ar kibernetika. Šiais rakursais architektūrą teoriniame lauke nagrinėja nemažas būrys autorių, iš kurių galima išskirti disertacijoje minimus Asefi Maziar, Williamas Zuk, Madalina Nicoleta Wierzbicki, Michaelį Henselį, Rudolfą Arnheimą, Peter Blundell Jones, Mark Meagher, Harry Francis Mallgrave'ą ir kitus. Nors visi paminėti autoriai vienaip ar kitaip tiria performatyvumą, vis dėlto pastarąjį grindžia funkcionalumo, efektyvumo, formos pagrįstumo ar potyrio, poveikio principais. Tokia prieiga performatyvumo terminą dažniausiai siaurina iki būdvardžio, įvardijančio architektūrą kaip įdomesnę, neįprastesnę, performansiškesnę ar procesišką. Todėl darbe, siekiant giliau ištirti performatyvumo sampratą teoriniame lauke, remiamasi ne architektūros kritikų, teoretikų ar istorikų darbais, o filosofų, lingvistų, sociologų ir kitų sričių mokslininkų teoriniais kritiniais darbais. Iš tokių autorių pirmiausia minėtinas britų filosofas, lingvistas Johnas Langshaw Austinas, 1962 metais išleidęs knygą *How to Do Things with Words*. Joje autorius pristatė performatyvumo terminą ir išvystė pastarojo sampratą analitinės, kalbos filosofijos ir psichologijos mokslo kontekstuose, atskleidė performatyvumo veikimo principus bei apraiškas realiame gyvenime. Tai fundamentalus leidinys, padaręs įtaką

vėlesniems performatyvumą tyrinėjusiems autoriams. Viena tokių – filosofė Judith Butler, kuri savo knygoje *Excitable Speech: A Politics of the Performative* (1997), *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (1990; *Vargas dėl lyties. Feminizmas ir tapatybės subversija*, lietuviškas leidimas 2017) ir kitose atsispiria nuo Austino suformuluotos performatyvumo sampratos lingvistikoje bei kalbos filosofijoje ir perkelia performatyvumą į feminizmo, lyčių studijų, politinės filosofijos, etikos, filosofinės fantastikos, kitoniškumo (angl. *queer*) ir lyčių performatyvumo kontekstus. Butler į performatyvumo sampratą įtraukia kūniškumo elementą, papildantį performatyvumo akte veikiančių agentų spektrą, ir atskleidžia naujas, iš anksto nesuplanuotas, „čia ir dabar“ besikuriančias performatyvaus akto proceso galimybes. Feminizmo ir performatyvumo sąveika veda prie dar vienos autorės – feminizmo teoretikės, filosofės, fizikės Karen Barad. Ji savo darbuose nagrinėja ir jungia dvi pagrindines temas: feminizmą ir teorinę fiziką. Straipsniuose ir viename pagrindinių savo darbų – knygoje *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (2007) – Barad giliasi į teorinės mechanikos mokslą ir jo koncepcijas, kuriomis remdamasi formuluoja posthumanistinio performatyvumo, intra-aktyvumo, naujojo materializmo (arba agentinio realizmo) sampratą ir įžvalgas. Kritikuodama reprezentatyvumą, Barad jam priešina performatyvumą, grindžiamą intra-aktyvumu, nusakančiu nuolatos besikeičiančių santykių ir „prisimatavimų“ tarp agentų fenomeną, agentą suvokiant kaip akto dalyvį, turintį galimybę veikti. Taip performatyvumo reiškiny s perkeliamas į daugiaagentį, posthumanistišką ir fenomenologišką kontekstą.

Sąsajų su performatyvumo samprata galima įžvelgti ir kitų filosofų, teoretikų bei mąstytojų, tokių kaip Niels Bohr, Andrew Pickeringo, Timoty Mortono, Michelio Foucault, Donna Haraway, Gilles’io Deleuze’o, Claude’o Parent’o ar Paulio Virilio tekstuose. Tai nėra konkrečiai performatyvumą nagrinėjantys autoriai, tačiau jų įžvalgos ir giminingų idėjų plėtotės papildo performatyvumo sampratą teoriniame lauke. Pavyzdžiui, sociologas, filosofas ir mokslo istorikas Andrew Pickeringas performatyvumą mini jau XX a. paskutinįjį dešimtmetį, tačiau pastaruoju grindžia mokslo praktikos kritiką. Tai nėra tiesioginis performatyvumo tyrimas, tačiau jo taikymas teoriniam fizikos mokslo šabloniškumui kritikuoti liudija performatyvumo taikymo būdų įvairovę, o kartu ir plačią performatyvumo sampratą. Tą patį galima pasakyti ir apie filosofo Gilles’io Deleuze’o iškeltą diagramos idėją, kurioje galima įžvelgti nemažai sąsajų su performatyvumo koncepcija, ar Paulio Virilio išplėtotose įžambiosios architektūros idėjose.

Grįžtant į architektūrinį kontekstą ir į architektūrą žvelgiant kaip į kritinę erdvinę praktiką – Markuso Miesseno, Jane Rendell bei kitų autorių suformuluotą terminą, dalis teoretikų, mąstytojų ir tyrėjų, besiremiančių platesniu architektūros disciplinos suvokimo horizontu, tiesiogiai ir netiesiogiai atskleidžia tam tikras performatyvumo ir erdvinių praktikų, urbanizmo ar architektūros sąsajas. Tarp tokių autorių galima paminėti architektūros teoretiką Sanfordą Kwinterį, savo tekstuose iškeliantį laiko problematiką. Kwinteris, besigilindamas į lauko teoriją ir įvykio fenomeną, kaip nuolatinę stabilios aplinkos kaitą, netiesiogiai paliečia ir performatyvumo temą. Laikas (kurį taip pat tyrinėja ir Carlo Rovelli) nusako dinamiškumo ir kaitos sąlygą architektūroje, rezonuojančią su performatyvumo teorijoje keliamomis nestabilumo koncepcijomis. Tuo tarpu urbanistė Sophie Wolfrum performatyvumo idėjas atskleidžia urbanistikos, miesto studijų, aktyvizmo ar intervencijų viešosiose erdvėse kontekstuose. Ji savo tekstuose akcentuoja miesto kaitą ir judėjimą, kaip performatyvų reiškinį, ir kartu pateikia taktikas, strategijas bei įrankius, kaip inicijuoti ir katalizuoti dinamiškus procesus miesto erdvėje. Architektūrą, kaip performatyvią kritinę erdvinę praktiką taip pat nagrinėja tokie tyrėjai ir mąstytojai kaip Lars Bang Larsen, Dieter Mersch, Nikolai Frhr, Patricia Reed, Neeraj Bhatia ir kiti.

Tačiau performatyvumo tyrinėjimas plėtojamas ne tik teoriniame, bet ir praktiniame lauke. Disertacijoje pateikiamas nemažas skaičius architektūrinių pavyzdžių, kurie pilnai ar dalinai įvardinami kaip performatyvūs. Tai realizacijos, apimančios kinetinę, kintamą architektūrą ir interjerą, interaktyvias erdvines instaliacijas ir intervencijas, naratyvu ir percepcija grįstas erdvines praktikas, virtualias ir materialias architektūras. Tarp praktika grįsto tyrimo autorių, galima išskirti disertacijoje minimus architektus ir kolektyvus, tokius kaip Renzo Piano, Cloud 9, Enric Ruiz Geli, Jeanas Nouvelis, Doris Sung, OMA, Coop Himmelb(l)au, Peteris Cookas, Michaelis Jantzen, Elizabeth Diller, Ricardo Scofidio ar Cedric Price'as. Tarp daugybės išvardintų autorių realizacijų, galima aptikti kūrinių, įgyvendinančių tam tikras performatyvumo idėjas ir atskleidžiančių galimybes jas plėtoti. Tačiau performatyvumo, kaip vieno iš pagrindinių tyrimo objektų architektūroje apraiškų galima aptikti diskursinėse praktikose, neretai balansuojančių tarp kelių disciplinų ribų. Pavyzdžiui, performanso menininkas Alexas Schwederis ir Ward Shelley savo instaliacijose kelia architektūros, kinetikos, aplinkos ir žmogaus santykio klausimą, kaip erdvinių derybų praktikavimą. Autoriai dalinai realizuoja Paulio Virilio ir Claude'o Parenti keltas alternatyvias architektūros principų idėjas. Architektai Shusaku Arakawa ir Madeline Gins eksperimentuoja alternatyviais žmogaus

ir erdvės sugyvenimo būviais. Architektas ir menininkas Tomás Saraceno kelia ekosistemiškumo klausimus erdvėje, ir permąsto kas gali dalyvauti ir dalyvauja tokiose ekosistemose. Architekto François Roche įkurta New Territories platforma jungia ekosistemiškumo, medžiagiškumą, žmogaus–gamtos–erdvės–technologijos sąsajų klausimus į konceptualias erdvines praktikas, kuriose architektūra kliaujamasi kaip vienu iš įrankių. Architektas, technologijų ekspertas Nicolas Negroponte tiria žmogaus, erdvės ir technologijų sąsajų galimybės architektūroje ir ne tik. Pastaroji tyrėjų grupė siekia užčiuopti alternatyvias architektūros, kaip erdvinio praktikavimo formas, kurių plėtotėse galima atrasti nemažai sąsajų su performatyvumo teorija.

Lietuvoje performatyvios architektūros tyrimų tiek teoriniame, tiek ir praktiniame laukuose beveik nėra atlikta. Daugiausia netiesioginių sąsajų su performatyvumu galima įžvelgti akademiniuose darbuose. Pavyzdžiui, performatyvumas epizodiškai minimas meno daktarės Justės Pečiulytės disertacijoje. Taip pat galima įžvelgti doktorantės Aistės Ambrazevičiūtės darbų sąsajas su tam tikromis performatyvumo idėjomis. Dalinai performatyviais galima įvardinti ir architekto Kęstučio Lupeikio koncepcinius architektūrinius projektus arba architekto, menininko Valdo Ozarinsko darbus.

Projekto autoriaus indėlis į nagrinėjamą problematiką

Darbe atskleidžiamos galimybės architektūrą pozicionuoti kaip erdvinę praktiką, akcentą nuo objektiškumo ir reprezentacijos keliant erdviniais santykiais grįstos sąveikos link. Todėl į architektūros teorijos ir praktikos lauką įtraukiama bei aktyviai plėtojama performatyvumo tematika. Darbe nagrinėjami performatyvumo veikimo principai ir jų taikymo galimybės erdvinėje praktikoje, įterpiančios santykio, kintamumo, nuolatinio „prisimatavimo“, morfogenezės temas architektūros fenomene. Išplėtotą performatyvumo sampratą atskleidžiamam gretimas intra-aktyvumo, naujojo materializmo, diagramatiškumo koncepcijas, suteikiančias įrankius ir pagrindą permąstyti architektūros disciplinos ribas.

Architektūrinės idėjos, ypač nagrinėjančios disciplinos paribius, dažnai atsispindi ne architektūrinėse raiškos priemonėse, tokiose kaip tekstas, pasakojimas, vizualizacija, filmas, fotomontažas, maketas, piešinys, brėžinys, virtualus erdvinis modelis ir pan. Tokia architektūra, neretai įvardijama „popierine“, daro įtaką socialiniam ir kultūriniam esamos bei būsimos architektūros suvokimui, tačiau poveikis fiziškai egzistuojančiai erdvei yra inertiškas, o inicijuojamas raiškos priemonių pokytis architektūrai dėl įvairių praktinių priežasčių lieka

minimalus. Todėl viena iš darbe taikomų taisyklių – idėjas ir koncepcijas įgyvendinti realiomis sąlygomis mastelyje 1:1. Šioje disertacijoje performatyvumo teorijos kontekste iškeltos architektūrinės idėjos ir įžvalgos realizuojamos *realiai* veikiančiais modeliais, išplečiančiais praktinį architektūrinės raiškos priemonių spektrą. Tokiu būdu sociokultūrinė architektūros samprata papildoma fenomenologiniu architektūrinių žinių bagažu.

Disertacijos išeities tašku pasirinktas žmogaus ir architektūros santykis išplečiamas iki platesnio erdvinio reiškinio dalyvaujančių agentų spektro, atskleidžiančio daugialypį architektūros fenomeno kompleksumą ir antihierarchiškumą. Darbe architektūrinėmis ir nearchitektūrinėmis, statiškomis ir dinaminėmis, realiomis ir virtualiomis, žmogiškosiomis ir nežmogiškosiomis raiškos priemonėmis manipuluojama kaip lygiavertėmis, siekiama besąlygiškai atskleisti erdvinės praktikos daugiasluoksniškumą.

I SKYRIUS.

PERFORMATYVUMO SAMPRATA

Performatyvumo sąvoka ir ideologija įvairiais mastais ir aspektais minima tiek filosofijos, tiek ir platesniuose – antropologijos, socialinės ir kultūrinės geografijos, ekonomikos, lyčių studijų, teisės, lingvistikos, performanso, istorijos, vadybos ir kitų disciplinų – kontekstuose. Vienose performatyvumo samprata naudojama kaip diskursas, padedantis išplėsti atliekamo tyrimo ribas (pavyzdžiui, ekonomikoje), kitose – tai tiesioginis tyrimo objektas, gebantis skleisti kaip viena iš disciplinos sudedamųjų dalių (filosofijoje, menų praktikose). Pavyzdžiui, kalbos filosofijoje performatyvumas suvokiamas kaip kalbėjimo akto įgyvendinimas, veiksmo teorijoje – veiksmo realizacija, mene ir estetiškoje teorijoje – meno akto prezentacija, ritualinėje teorijoje – liminalinio virsmo procesas, teatro studijose – dramos vaidinimas estetiniame dialoge⁵. Tačiau, nepaisant to, kad performatyvumo sąvoka daugiausiai nagrinėta kalbos filosofijos, lyčių studijų ar mokslo studijų kontekstuose, performatyvumo idėjos plečia teritoriją tarpdisciplininame lauke, taip pat ir terminiją: performatyvumo sąvoka vis dažniau sutinkama kartu su tokiais žodžiais kaip praktika, erdvė, tyrimas, tame tarpe ir architektūra, dizainas ar urbanistika.

Neretai performatyvumas minimas siekiant išplėtoti performanso, interaktyvumo ar dalyvaujamųjų praktikų sąvokas; vartojamas kaip būdvardis, kai norima paryškinti įvykio išskirtinumo, įdomumo ar patyrimo aspektą. Žodžių junginiai „performatyvi paskaita“, „performatyvus pasakojimas“, „performatyvus pasivaikščiojimas“ – tarsi reklaminiai triukai, anonsuojantys, jog re(n)ginys bus kažkoks įdomesnis, naudojama daugiau dalyvių įtraukiančių priemonių arba turinį atskleidžiančių, papildančių taktikų. Šiuo atveju performatyvumo sąvoka suvokiama kaip „pagerinto“ performanso (pristatymo ar kitokio re(n)ginio, kuriame dalyvauja auditorija) būdvardis. Galima įžvelgi, jog performatyvumas tokiomis aplinkybėmis vertinamas kaip „performansiškumo“ termino atitikmuo. Visgi minimus performatyvių renginių pavyzdžius būtų tikslingiau įvardinti kaip „performansiškas

⁵ Dieter Mersh, „The „Power“ of the Performative“, in: Sophie Wolfrum, Sophie; Nikolai Frhr. V. Brandis *Performative Urbanism. Generating and Designing Urban Space*, 2015, p. 39.

pristatymas“, „performansiškas pasakojimas“ ar „performansiškas pasivaikščiojimas“, nes performatyvus aktas nėra tapatus performansui, o performatyvumas nėra lygus performansiškumui.

Kaip matome, performatyvumo sąvokos taikymas tam tikrose situacijose gali būti netikslus. Taip nutinka ne tik dėl to, jog sąvoka yra gana plačiai interpretuojama, neįsigilinant į istorinę ir mokslinę termino sampratą bei esminius aspektus, bet ir dėl to, jog žodžio „performatyvus“ sandara artima žodžiui „performansas“. Etimologiškai žodis performatyvus kildinamas iš senosios prancūzų kalbos žodžio *parfournir* ((pa)tiekti, (iš)baigti), kuris susideda iš *par* (per, pa), ir iš *fournir* (tiekti, aprūpinti)⁶. Perfrazuojant bei išplečiant tiesioginius vertimus, *parfournir* galima versti ir kaip „pertiekimas“, „patiekimas“. Tuo tarpu anglų kalboje tiek daiktavardis *performativity* (performatyvumas), tiek *performative* (performatyvus) išvedamas iš veiksmažodžio *perform* (atlikti, (į)vykdyti), kuris taip pat kildinamas iš prancūziškojo *parfournir*. Veiksmažodis *perform*, dažnai naudojamas su daiktavardžiu *action* (veiksmas), ir iliustruoja sąsają tarp kelių elementų, pavyzdžiui, tarp kalbėjimo akto ir veiksmo. Kembridžo žodyne „performatyvus“ apibrėžiamas kaip „įtraukiantis meninis arba veiksmo performansas“ arba „darantis poveikį veiksmas“⁷. Oksfordo žodynas performatyvų apibūdina kaip „žodį arba frazę, pavyzdžiui, „pažadą“ arba „atsiprašau“, kurie taip pat atlieka ir veiksmą, nusakytą žodžio arba frazės (pažadą arba atsiprašymą)“⁸. TATE muziejus savo internetinio puslapio lankytojams performatyvumą apibūdina kaip „betarpiškai susijusius santykius tarp tam tikrų žodžių ir veiksmų, kuomet žodis ar sentencija reiškia veiksmą“⁹. Kituose žodynuose performatyvumas apibūdinamas kaip:

- sąsaja su pasakymu, darančiu poveikį pokyčiui;
- performanso veiksmas, sąlygojamas (pa)sakymo galia¹⁰;
- pareiškimas, kaip veiksmas, įrodantis (pa)sakymo faktą¹¹;
- (pa)sakomo veiksmo atlikimas¹²;

⁶ Prieiga internetu: <<https://wordsmith.org/words/performative.html>>.

⁷ Prieiga internetu: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/performative>>.

⁸ Prieiga internetu:

<www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/performative?q=performative>.

⁹ Prieiga internetu: <www.tate.org.uk/art/art-terms/p/performativity>.

¹⁰ Prieiga internetu: <www.merriam-webster.com/dictionary/performative>.

¹¹ Prieiga internetu: <<https://wordsmith.org/words/performative.html>>.

¹² Prieiga internetu: <www.dictionary.com/browse/performative>.

- koncepcija, grindžiama kalbos, kaip socialinio veiksmo formos, darančios įtaką pokyčiui santykiu¹³.

Performatyvumas koncentruotuose enciklopediniuose apibūdinimuose aprašomas sąlyginai panašiai, apibendrinant glaudų ryšį tarp tariamo arba ištarto žodžio ir lydinčio žodį veiksmo arba poveikio. Tačiau išvardintuose performatyvumo apibrėžimuose galima įžvelgti, jog ryšys tarp įvardijamų performatyviame akte dalyvaujančių elementų (žodžio ir veiksmo) nėra paprastas ir tiesioginis. Raktažodžiai „įtraukiantis“, „taip pat“, „betarpiškai“, „sąsaja“, „galia“ ar „įrodymas“ nurodo tai, jog žodžio tapimas veiksmu nėra akivaizdus vienkryptis veiksmas, o neišvengiamai reikalauja dialogo, nulemiančių dvikrypčių santykių konstravimą. Aptartuose apibrėžimuose slypi abipusis sąryšis tarp dviejų skirtingų elementų – (pa)sakymo poveikio veiksmui ir veiksmo poveikio (pa)sakymui. Veiksmas ir (pa)sakymas veikia kaip vientisa sistema, operuojanti skirtingomis medijomis. Netekus vieno iš elementų, kitas praranda prasmę, arba aktas tampa kažkuo kitu. Tai glaudžiamame ryšyje „sugyvenantys“ ir nuolatos vienas kitam darantys poveikį elementai. Performatyvumo apibrėžimą – „(pa)sakymas, kaip veiksmas, įrodantis (pa)sakymo faktą“ – ir jame užkoduotą dvikryptį nedalomą atskirų elementų sąryšį galima lyginti su neigiamą krūvį turinčiais elektronais, skriejančiais aplink teigiamą krūvį turinčius protonus bei neutronus, sudarančius elektriškai neutralią cheminio elemento savybes talpinančią dalelę – atomą, kaip vieną iš mus supančios aplinkos fenomenų.

Didžiosios dalies pateiktų performatyvumo apibūdinimų atspirties taškas slypi analitinės filosofijos lingvistinės krypties teorijose, vyravusiose XX a. viduryje. Performatyvumo sąvoką pirmasis apibūdino britų filosofas Johnas Langshaw Austinas 1962 metais išleistoje knygoje *How to Do Things with Words*. Knyga sudaryta iš Austino 1955 metais Harvardo universitete skaitytų paskaitų, pavadintų „Žodžiai ir darbai“, įkūnijusių XX a. 4–5-ame dešimtmėčiuose kalbos filosofijos ir psichologijos laukuose tvyrojusias idėjas. Austino tekstai padarė nemažą įtaką filosofei Judith Butler, kuri performatyvumo šaknų taip pat ieško lingvistikos ir kalbos filosofijos disciplinose, tačiau performatyvumą nagrinėjo feminizmo ir lyčių studijų kontekste. Savo knygose, tokiose kaip *Excitable Speech: A Politics of the*

¹³ Prieiga internetu: <www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0114.xml>.

Performative (1997), *Bodies That Matter: On the discursive limits of „sex“*, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity* (1990; *Vargas dėl lyties. Feminizmas ir tapatybės subversija*, lietuviškas leidimas 2017), Judith Butler iškelia socialinius klausimus ir žvelgdama pro performatyvumo prizmę nagrinėja, kaip socialiniai konstruktai veikia kasdieniniame gyvenime. Paraleliai performatyvumo idėjas mokslo kritikos kontekste nagrinėjo Andrew Pickeringas. Savo knygoje *The Mangle of Practice: Time, Agency and Science* (1995) išvystė performatyvią mokslo praktikos koncepciją, kurioje, koncentruodamasis į nežmogaus (angl. *non-human*) agentinį (angl. *agency*) egzistavimą ir posthumanistines mokslo ir technologijos studijų tendencijas, iškėlė socialinius klausimus remdamasis dalelių fizikos paralelėmis. Judith Butler feminizmo, lyčių studijų ir Andrew Pickeringo kvantinės fizikos performatyvumo idėjas ir koncepcijas savo darbuose jungia ir tęsia filosofė, feminizmo teoretikė, fizikė Karen Barad. Knygoje *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (2007) taip pat kritikuoja mokslo studijų (angl. *science studies*) požiūrį į supančią gamtą – į aplinką siūlo žvelgti pro agentinio realizmo (angl. *agential realism*) prizmę, kur žmonės ir ne-žmonės veikia diferencijuojančioje daugialypėje erdvėje, veikiami intra-aktyvių santykių, kurie iš esmės yra performatyvūs. Be šių paminėtų autorių performatyvumo temą savo filosofiniuose tekstuose įvairiais aspektais paliečia ir tokie autoriai kaip Jean-François Lyotard'as, Jacques Derrida, Johnas Searle'as, Dona Haraway, Bruno Latour, Dieteris Mershas ir kiti.

Šiame disertacijos skyriuje gilinamasi į performatyvumo sampratos esmę, atskleidžiami sampratos vartojimo kontekstai, išgryninami performatyvumo veikimo principai. Tekste plačiau nagrinėjamos Johno Langshaw Austino, Judith Butler ir Karen Barad išvystytos performatyvumo idėjos ir teorijos. Tai atraminiai autoriai disertacijoje, savo darbuose tiesiogiai įvardijantys performatyvumą kaip tyrimo objektą, nuosekliai nagrinėjantys performatyvumo sampratos ištakas, formuluojantys fundamentalius performatyvumo apibrėžimus, plėtojantys performatyvumo veikimo mechanizmus, taikymo būdus ir sąsajas su kitomis disciplinomis. Tekste iš performatyvumo teorijos nagrinėjimo kylančios įžvalgos gretinamos su elementariaisiais architektūros, urbanistikos arba erdvinių praktikų pavyzdžiais siekiant atskleisti sąsajas tarp performatyvumo teorijos ir architektūros (plačiąja prasme) praktikų. Nereikia pamiršti, jog tokių disciplinų kaip architektūra, dizainas ar urbanistika vienas svarbiausių uždavinių ir tikslų – esamos (arba susikurtos) problemos sprendimas (angl. *problem solving*), o vienas iš svarbiausių keliamų klausimų – kaip ir kokiais būdais spręsti

turimą problemą. Todėl detaliai nagrinėjama minėtų autorių performatyvumo samprata, fokusuojantis į performatyvumo veikimo principus, mechanizmus, konstruktus ir algoritmus, lygiagrečiai iliustruojant performatyvumo sampratos apraiškas architektūroje. Skyriaus pabaigoje remiantis surinkta medžiaga suformuluojamas performatyvumą nusakančių apibrėžimų laukas, kuris likusioje disertacijos dalyje naudojamas plėtojant performatyvios architektūros ir erdvių praktikų įžvalgas. Surinkta ir pateikta medžiaga įgalina ne tik praplėsti architektūrinių problemos sprendimo įrankių spektrą, bet ir kelti, aktualizuoti bei kontekstualizuoti naujas problemas architektūros disciplinos lauke.

1. Veiksmas ir atoveiksmis. Performatyvumas kaip transformacija

Daugumoje šaltinių teigiama, jog performatyvumo sąvoką pirmasis apibūdino britų filosofas Johnas Langshaw Austinas 1962 metais išleistoje knygoje *How to Do Things with Words*. Kaip jau minėta, Austinas įnešė svarų indėlį svarstydamas filosofinius ir epistemologinius klausimus, gilinasi, kas yra žinios, suvokimas, veiksmas, laisvė ar tiesa, tačiau labiausiai tapo žinomas dėl nuosekliai plėtotos kalbėjimo aktų teorijos – kalbos (pasakymo) naudojimo kalbos akte tyrinėjimų. Jis atkakliai propagavo ir skatino permąstyti žodžių (pa)naudojimo būdą norimai prasmei perteikti arba (iš)aiškinti. Ir šio permąstymo pagrindinis tikslas – siekti išvengti filosofinės sumaišties interpretacijų pynėje. Kritikuodamas to meto filosofijoje įsigalėjusią žodžių ar (pa)sakymų prasmės ir tikslumo analizę, siūlė mažiau dėmesio skirti žodžių reikšmei, o dėmesį koncentruoti į sakomus žodžius ir kalbančiojo asmens veiksmus kaip žodžio ir veiksmo junginį.

Austinui buvo įdomi žodžio ir veiksmo jungtis, jungties sąveikos principai, daromas dvikryptis poveikis abiem elementams ir iš to kylantis rezultatas – „čia ir dabar“ vykstanti realybė. Tai atsispindi kritiškame įsigalėjusio (pa)sakymo skirstymo į apibūdinantį ir konstatuojantį, arba kaip teisingą ir klaidingą, vertinime, teigiant, jog taip pat egzistuoja ir kitokios (pa)sakymo formos, išreiškiančios „klausimus ar šūksnius“, „nurodymus, norus ar teisės suteikimą“¹⁴. Pavyzdžiui, pasakymas „Lažinuosi iš šešių pensų, jog rytoj lis“ nėra skirtas

¹⁴ John Langshaw Austin, *How to Do Things with Words*, 1962, p. 2.

nei apibūdinti atliekamą veiksmą, nei nurodymas, kaip elgtis sakant šią frazę. Taip pat negalime šio pasakymo vertinti nei kaip teisingo, nei klaidingo. Tokius pastebimą poveikį aplinkoje darančius, tačiau aiškaus skirstymo į teisingus arba neteisingus neturinčius (pa)sakymus (arba kalbą) Austinas įvardijo kaip performatyvią kalbą.

Performatyvumo terminą jis išveda iš angliško veiksmažodžio „perform“ (atlikti), kuris paprastai naudojamas su daiktavardžiu „action“ (veiksmas), ir apibūdina kalbėjimo aktą ne kaip sakymą, bet kaip siekį atlikti veiksmą¹⁵. Performatyvios kalbos pavyzdžiais galima įvardinti pažadą, priesaiką, spėjimą, teismo nuosprendžio paskelbimą, kvietimą kolektyviniam veiksmui ir pan. Pavyzdžiui, tam tikromis specifinėmis aplinkybėmis ištartas žodis „taip“ ir daugumai suprantama intencija transformuoja du nesusituokusius vedybų akto dalyvius į sutuoktinius.

Johnas Langshaw Austinas išskyrė du pagrindinius performatyvią kalbą apibūdinančius aspektus:

- performatyvi kalba neskirta konstatuoti arba apibūdinti ir nėra apibrėžiama kaip teisinga arba klaidinga;
- performatyvi kalba yra neatsiejama veiksmo dalis¹⁶.

Kitaip tariant, ji geba ne tik dalyvauti realybėje nesivadovaudama teisingumo kriterijais, bet kartu ir ją (pa)veikti atlikdama apibūdinimo aktą. Tai Austinas įvardija kaip kalbėjimo aktą, apibrėžiamą veiksmu: ne tik paskleidžiančiu informaciją, bet ir atliekančiu tam tikrą poveikį (veiksmą) aplinkai. Pavyzdžiui, sakinys „Ar yra druskos?“, ištartas prie pietų stalo, nereiškia retorinio klausimo, bet sukuria situaciją, kuria vienas iš sėdinčiųjų prie stalo paskatinamas paduoti druskinę. Šioje aktų sekoje galima išskirti kelis performatyvios kalbėjimo akto etapus. Pirmiausia – gramatiškai teisinga ir unikali *frazė* arba (pa)sakymas, tiesiogiai klausiantis: „Ar yra [netoliese] druskos?“ Antra – klausime slypintis *prašymas*, arba pareikalavimas, paduoti druską ištarusiajam frazę. Trečia – *poveikis*, kurį atliko ištartas sakinys, pastūmėjęs kažkurį sėdintįjį prie stalo atlikti realų veiksmą – paduoti druską¹⁷.

¹⁵ *Ibid.*, p. 6.

¹⁶ *Ibid.*, p. 5, 6.

¹⁷ *Ibid.*, p. 101.

Į performatyvų aktą žvelgiant iš fenomenologinės perspektyvos, pastarasis gali būti identifikuojamas kaip dviejų veiksmų derinys. Pirmiausia įvyksta kalbėjimo aktas – pasakoma frazė, po kurio laiko atliekamas veiksmas – judesys, atsakoma kita fraze arba įvyksta kitoks pasikeitimas aplinkoje.

Kalbėjimo aktas → Veiksmas

Tačiau kalbėjimo akto virsmas veiksmu yra kiek sudėtingesnis procesas, ir Austinas performatyvų aktą išskirsto į tris, lygiagrečiai vienu metu vykstančius, aktus, kuriuos pavadino lokutoriniu (angl. *locutionary*), ilokutoriniu (angl. *illocutionary*) ir perlokutoriniu (angl. *perlocutionary*) aktais. Paprasčiausias kalbinių garsų su tam tikra reikšme ir informacija produkavimas, arba kitaip – pasakymas, įvardijamas kaip lokutorinis aktas. Tai veiksmas, ne tik virpinantis garso bangas, bet ir turintis fonetinę ir gramatinę struktūrą, žodyną, įgalinantį „ištransliuoti“ suprantamą sakinį arba pasakymą, talpinantį tam tikrą informaciją. Be šio sąlyginai paprastai identifikuojamo kalbėjimo akto, lygiagrečiai veikia likę du – ilokutorinis ir perlokutorinis – aktai. Ilokutorinis išsiskiria tuo, kad savyje talpina „ilokutorinę jėgą“, kurią galima įžvelgti atsiprašyme, pasižadėjime, įsakyme ir pan. Šiai pasakymo jėgai sudaryti reikalingos konvencinės sąlygos, arba kitaip – taisyklių matrica, kurių pagalba kalbėjimo akte dalyvaujančių veikėjų grupė geba tiksliai identifikuoti, kas ilokutoriniu kalbėjimo aktu yra pasakoma. Austinas aiškina: „Ilokutoriniu aktu užtikrinamas lokutorinio akto jėgos reikšmės suvokimas“¹⁸, o pasakymo jėgos supratimas – tai tas pats, kas suprasti, ką pasakytas ilokutorinis aktas atlieka ir dėl ko jis buvo pasakytas. Paskutinė performatyvaus veiksmo sudedamoji dalis – perlokutorinis aktas, nusakantis pasakymo akto pasekmes auditorijai, kuriai skirtas pasakymas. Tai ilokutorinio akto daromas poveikis performatyvaus pasakymo adresatui arba suteikiamas pokytis aplinkai. Poveikis kartu yra ir įrodymas, jog visi trys performatyvaus akto sluoksniai atitiko esamas arba sukurtas sąlygas ir išpildė savo funkciją realizuodami žodžio virsmą veiksmu¹⁹.

¹⁸ *Ibid.*, p. 115–116.

¹⁹ „Convention, Intention, and The Pragmatics of Language: Speech Acts and Convention“, in: Susana Nuccetelli (ed.), Gary Seay (Series ed.), *Philosophy of Language: The Central Topics*, 2008.

Lokutorinis (pasakymo) aktas →

Ilokutorinis (prasmės–jėgos) aktas →

Perlokutorinis (poveikio–pasekmės) aktas

Kaip veikia lokutorinis, ilokutorinis ir perlokutorinis aktai realiomis sąlygomis, galima iliustruoti anksčiau pateiktu pavyzdžiu. Ištarta frazė „Ar yra druskos?“ – tai performatyvų veiksmą inicijuojantis lokutorinis aktas, įgyvendintas kalbėjimo akto forma, besiremiančia gramatinėmis taisyklėmis ir talpinančia informaciją, šiuo atveju – klausimą apie druską. Tačiau tai, kad šis klausimas yra ištartas greta pietų stalo, sukuria specifinę, performatyvaus akto dalyviams suprantamą konvencinę situaciją, kurioje klausimas yra įvertinamas, suprantamas ir interpretuojamas kaip prašymas. Išsakytas klausimas, veikiamas performatyvaus akte dalyvaujančių dalyvių aplinkybių vertinimo „virtualioje“ kolektyvinių minčių erdvėje, mutuoja į prašymą, pastūmėjančią vieną iš sėdinčiųjų prie stalo paduoti druską. Kitaip tariant, ištarta frazė, talpinanti savyje klausimą, šiose aplinkybėse įgyja ilokutorinę jėgą, turinčią potencialų poveikį aplinkai. Matome, jog aplinkybės turi lemiamos reikšmės ilokutorinei jėgai susidaryti ir ilokutoriniam aktui egzistuoti. Jeigu pasakymas „Ar yra druskos?“ būtų ištartas, tarkime, muziejuje, tikėtina, jog jis netaptų prašymu. Būtent aplinkybės, sąlygojančios tinkamą „jėgos reikšmės suvokimą“, tampa vienu iš pamatinių performatyvaus akto elementų, įgalinančių ilokutorinį aktą, be kurio, pasak Austino, performatyvus aktas tampa „nelaimingas“²⁰ arba neįvykęs.

Galiausiai klausimas, mutavęs į prašymą, tampa perlokutoriniu aktu: konkrečiu poveikiu aplinkai arba aplinkos transformacijai. Pavyzdyje nupasakotoje situacijoje druskos padavimas uždavusiajam klausimą arba kitokia reakcija būtų vertinami kaip perlokutorinis aktas. Tai yra lokutorinio ir ilokutorinio aktų pasekmė. Tačiau perlokutoriniam aktui taip pat svarbios tinkamos aplinkybės, be kurių teiginys (prašymas) netaptų poveikiu (veiksmu). Jeigu ant stalo nebūtų druskinės, nei vienas iš sėdinčiųjų negalėtų prašančiajam paduoti druskos. Austinas savo knygoje dažnai mini, jog performatyviame aktui yra svarbios tinkamos (konvencinės) aplinkybės.

²⁰ John Langshaw Austin, *How to Do Things with Words*, 1962, p. 14.

Medijų virsmai

Be išskirtų ir apibūdintų lokutorinio, ilokutorinio ir perlokutorinio aktų sekos ir įvykstančių mutacijų tarp jų, performatyviame veiksmo galima įžvelgti ir daugiau sluoksnių, kuriuose galimos mutacijų grandinės. Johnas Langshaw Austinas performatyvumą aiškino pro akto-veiksmo prizmę, iškleidęs nagrinėtą aktų triadą kaip susietų veiksmų seką. Knygos antraštėje *How to Do Things with Words* įvardijami du daiktavardžiai: žodis ir veiksmas, kurie gali būti subendravardiklinami ir vertinami kaip aktai. Tačiau žvelgiant iš medijų lauko perspektyvos, žodis nėra tapatus veiksmui: jie identifikuojami kaip skirtingų medijų apraiškos. Žodžio transformacijoje į veiksmą galima stebėti ištartos frazės, arba garso medijos, virsmą veiksmo, arba judesio, medija. Remiantis fizikiniais dėsniais įmanoma garso sukeltomis oro bangomis priversti judėti kitą objektą, tačiau mūsų nagrinėjamu atveju garso bangos nėra ta priežastis, dėl kurios įvyksta judesys arba pokytis aplinkoje. Tarp garso medijos ir judesio medijos įsiterpia dar viena medijos rūšis – virtuali medija, arba žinutė, – panašiai kaip ilokutorinis aktas tarp lokutorinio ir perlokutorinio aktų. Ištarta frazė, t. y. garso medija, transformuojasi į žinutę virtualioje terpėje, siuntėjo ir priėmėjo suprantamą kaip konkrečią informaciją, galiausiai virstančią judesio medija.

Garso medija → Virtuali medija → Judesio medija

Galima įžvelgti, jog vienas iš pagrindinių performatyvaus akto variklių – virsmas, transformacija arba mutacija. Transformacija keičiant vienos medijos formą į kito formato mediją, vieną veiksmą – kitu. Šiai minčiai antrina Dieteris Mersch, išskirdamas performatyvų įveiksinimą kaip informaciją apie konkrečią praktikos ar proceso realizaciją. Į performatyvų veiksmą jis siūlo žvelgti kaip į įgyvendinimo proceso ir momentinio poveikio informacijos rinkimą ir tai vertinti kaip naujus faktus²¹.

Veikiant kelioms transformacijoms vienu metu ir esant tam tikroms aplinkybėms, veiksmai virsta performatyviu aktu, jungiančiu iš pirmo žvilgsnio tolimus, skirtingas savybes,

²¹ Dieter Mersch, „The „Power“ of the Performative“, in: Sophie Wolfrum, Sophie; Nikolai Frhr. V. Brandis *Performative Urbanism. Generating and Designing Urban Space*, 2015, p. 40.

formas ir funkcijas turinčius elementus, tokius kaip žodis ir veiksmas. Jeigu išplėstume mutacijų geografiją laike ir erdvėje ir leistume sau operuoti daugiau nei viena ar dviem transformacijų pakopomis, tuomet mutacijų grandinės atveria galimybes jungti sunkiai sietinus veiksmus ir atoveiksmius, konstruoti santykius ir sąryšius, panašiai kaip Edwardo Nortono Lorenzo išpopuliarintas „drugelio efektas“, bandantis susieti drugelio sparnų plazdenimą Brazilijoje su tornadu Teksase. Žmogaus smegenims tokia tolima sąsaja sunkiai įveikiama, tačiau šiandieninio mokslo mašininio mokymosi pasiekimai kuriant dirbtinį intelektą atveria galimybes ne tik spekuliuoti sparnų plazdenimo įtakos tornadui galimybe, bet ir ją praktiškai patikrinti.

... → ... → Kalbėjimo aktas → Veiksmas → ... → ...

Aplinkybės

Johnas Langshaw Austinas nuolatos mini tinkamų aplinkybių, – jo įvardijamų konvencinėmis, – svarbą sėkmingam performatyviui aktui įvykti²². Šios aplinkybės gali būti susijusios su jas sąlygojančių elementų, tokių kaip susirinkusios ir aktą stebinčios auditorijos aktyvus ar pasyvus veikimas, akte dalyvaujančių dalyvių pasirengimas ir supratimas, kas akto metu vyksta, aplinkos, kurioje aktas vyksta, simbolika ir savotiška scenografija, kurianti situaciją performatyviui aktui vertinti ir vykti taip, kaip tikimasi, ir daugybė kitų sėkmingai performatyvų aktą realizuojančių aplinkybių. Aplinkybės turi būti tinkamos ir konvencinės, kad pasakymas (lokutorinis aktas) veiktų kaip performatyvaus akto iniciatorius ir netaptų kitokio pobūdžio pasakymu, arba, kaip Austinas įvardija, „nelaimingu“ (nesėkmingu) performatyviu aktu. Nesėkmingas arba panaudotas ne pagal paskirtį performatyvus aktas identifikuojamas kaip aktas, nepadaręs pokyčio aplinkai ir neinicijavęs norimo veiksmo, tad natūraliai galime daryti išvadą, jog poveikis aplinkai yra vienas pagrindinių įvykusio performatyvaus akto įrodymų. Ilokutorinio akto jėgos susidarymui didžiausią reikšmę turi aplinkybės, lemiančios tinkamą ilokutorinio akto reikšmės ir jėgos supratimą. Konvencinės

²² John Langshaw Austin, *How to Do Things with Words*, 1962, p. 103, 105, 108, 115, 120, 212, 127.

sąlygos įgalina performatyvaus akto dalyvį identifikuoti aktą kaip ilokutorinį²³. Austino teigimu, turi egzistuoti priimtina konvencinė procedūra, turinti tam tikrą sutartą poveikį; tam tikro asmens ir tam tikromis aplinkybėmis pasakomi žodžiai turi atitikti ir įgyvendinti atliekamą veiksmą. Veiksmas, arba procedūra, turi būti atlikta visų akte dalyvaujančių dalyvių teisingai ir iki galo. Procedūra apibrėžia procesą, kuriame dalyviai, turintys tam tikras mintis arba jausmus, taip pat ir intencijas atlikti veiksmus, galimai turėsiančius pasekmes kitam dalyviui, turi būti visiškai įsitikinę savo mintimis ir jausmais ir atitinkamai elgtis išreikšdami šias mintis ir jausmus²⁴. Kitaip tariant, Austinas atmeta apsimestinius, melagingo turinio pasakymus, kurie tampa „nelaimingi“, arba nesėkmingi, performatyvūs aktai esamose konvencinėse aplinkybėse.

Kas yra performatyviui aktui tinkamos aplinkybės, galima panagrinėti keliuose pavyzdžiuose. Tarkime, jeigu jau anksčiau minėtas pasakymas „taip“ vedybų metu būtų ištartas asmenų, kurie jau susituokę, tuomet performatyvus aktas neįvyksta: aplinkybės nesuteikia tam pagrindo ir pasakymas dėl faktinių aplinkybių tampa neveiksnus. Panaši situacija susidaro tuomet, kai piniginių lošimo statymą, lydimą žodžiais „lažinuosi“, lošėjas įvykdo po to, kai jau žinomas lažinimosi rezultatas. Ir tokių panašių situacijų, kuomet performatyvus aktas neatitinka aplinkybių ir dėl šios priežasties nedaro pastebimo poveikio aplinkai, galima surasti daug. Pasak Austino, pasakymo teisingumas arba klaidingumas priklauso ne nuo žodžių reikšmės, bet nuo to, koks aktas ir kokiomis aplinkybėmis yra atliekamas²⁵.

Jeigu pasakymo aktą galima įvardyti kaip santykinai sakytojo kontroliuojamą veiksmą, inicijuojamą pasirinktu laiku, būdu ir intencija, tai kontroliuoti arba modifikuoti aplinkybes – žymiai sudėtingesnė užduotis, jeigu apskritai neįmanoma. Aplinkybes priimame kaip duotybę, egzistuojančią erdvėje, konkrečiu laiko momentu ir turinčias tam tikras savybes. Be socialinių, kultūrinių ar mokslinių paradigimų, konstruojančių specifines aplinkybes, taip pat galima identifikuoti ir erdvinės dimensijos bei funkcijos įtaką, – jos taip pat yra tinkamos arba netinkamos performatyvaus akto aplinkybės: lošimo namai sudarytų išskirtinai neįprastą

²³ Stephen Schiffer, „Austin's Theory of Locutionary, Illocutionary, and Perlocutionary Acts: Speech Acts and Convention“, in: Susana Nuccetelli (ed.), Gary Seay (Series ed.), *Philosophy of Language: The Central Topics*, 2008.

²⁴ John Langshaw Austin, *How to Do Things with Words*, 1962, p.14–15.

²⁵ *Ibid.*, p. 144.

kontekstą santuokai, lemiantį dvejojimą santuokos intencijos tikrumu, o bažnyčios pastatas sukurtų visiškai kitokias aplinkybes lošimams ir t. t. Be abejonės, šiuolaikinio meno lauke tokie kontrastai ir dekontekstualizavimas neretai naudojami kaip viena iš menininko pasirenkamų susiklosčiusių konvencinių mąstymo schemų kritikos arba kūrinio konceptualizavimo įrankių. Tačiau architektūros mene, kuris yra taikomojo pobūdžio, minėtosios kontrastuojančios priemonės yra priešingos pačiai architektūros prigimčiai ir funkcionalumo misijai, perlipa disciplinos ribas –transformuoja erdvinę praktiką į tai, kas mažiau sietina su architektūra, o būdinga instaliacijai, skulptūrai, performansui ir pan. Šiuo teiginiu nevertinu architektūros disciplinos ribų peržengimo nei kaip teigiamo, nei kaip neigiamo reiškinių, tačiau keliu klausimą apie ribą, už kurios architektūra tampa nebe architektūra. Jeigu norime peržengti disciplinos ribą, vadinasi, turime ją suvokti ir identifikuoti remdamiesi gana aiškiais konvenciniais identifikatoriais.

Anksčiau buvo minėta, jog tinkamas aplinkybes performatyviame akte priimame kaip duotybę, kurią sunku arba beveik neįmanoma kontroliuoti, tačiau būtent tokių aplinkybių performatyviems aktams kūrimas ir įgyvendinimas gali būti vienu iš pagrindinių architekto darbų. Žvelgiant pro performatyvumo prizmę, architektūra iš esmės yra aplinkybių kūrimas, arba sąlygų dizainas, būsimiems įvairių praktikų aktams.

Išskleistas performatyvumo veikimo mechanizmas parodo, kaip ištartas žodis įgyja prasmę specifinėse sąlygose ir kaip šių dviejų elementų derinys paveikia objektą (subjektą), dažnu atveju pastūmėdamas jį atlikti veiksmą. Todėl performatyvumą galima apibrėžti kaip kalbos ir komunikacijos gebėjimą paveikti, arba užvaldyti, veiksmą. Kitaip tariant, performatyvumas yra kalbos galia, gebanti inicijuoti realaus pasaulio kaitą, t. y. ne tik apibūdinti aplinką, bet ir veikti kaip „socialinio veiksmo forma“²⁶.

Neverbalinė komunikacija

Medijų virsmus galima vertinti kaip komunikacijos tarp atskirų elementų aktą, kurio sėkmė priklauso nuo tinkamų specifinių aplinkybių ir gebėjimo siųsti, priimti ir reaguoti į perduodamą informaciją. Tačiau Johnas Langshaw Austinas nagrinėdamas kalbines

²⁶ Jillian R. Cavanaugh, „Performativity“, 2015. Prieiga internetu: www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0114.xml.

performatyvumo savybes mini, jog performatyvus aktas gali vykti ne tik verbaline forma, bet ir kitokiais – ne verbaliniais – būdais²⁷. Žodžių išsakymas gali būti palydimas gestu (mirkitelėjimu, rodymu, gūžtelėjimu pečiais, susiraukimu ir pan.) arba ceremonijos neverbaliniu veiksmu; kai gestų kalba akivaizdi, visa tai gali būti atliekama be jokio žodinio išsakymo²⁸. Tai svarbus aspektas permąstant alternatyvias – ne tekstu ar žodžiu – grįstas performatyvumo formas, atveriančias galimybes plėtoti performatyvumo principus ir veikimo mechanizmus kitose, ne tik lingvistikos, disciplinose.

Remiantis neverbalinės komunikacijos prielaida performatyvumo aktų transformacijos grandinėje galima pašalinti žodį, paliekant tik veiksmo akto virsmą į poveikį aplinkai arba kitam veiksmui. Tokiu atveju iš lingvistinės, verbalinės, gramatikos dėsniais grįstos matų sistemos pereiname į neverbalinės komunikacijos teritoriją, kurioje performatyvus aktas paremtas judesio medija ir jos kuriama sąmoninga ir pasąmoninga ženklų sistema. Iš performatyvų aktą sudarančių keturių dėmenų – žodžio, sakančiojo žodį veiksmų, aplinkybių ir poveikio aplinkai, – lieka trys: neverbaliai veikiantysis, aplinkybės ir akto daromas poveikis. Sekant šia minčių eiga, Johno Langshaw Austino knygą *How to Do Things with Words* (*Kaip žodžiais atlikti veiksmus*) galima perfrazuoti į *Kaip veiksmiais atlikti veiksmus* ar tiesiog į *Kaip atlikti veiksmus*. Klausimas „kaip“ išduoda sąlygų ir aplinkybių, kuriose ketinama pasiekti norimą veiksmą arba poveikį, reikalingumą, bet kokį veiksmą paverčiantį performatyviu aktu. Priešingu atveju tiesiog „atliktume veiksmus“: bet kokiomis priemonėmis ir pasirinktinai bet kokius veiksmus, nesistengdami atsakyti į klausimą, „kaip“ juos atlikti, argumentuodami tuo, jog nėra siekiama jokio poveikio aplinkai.

Anksčiau architektūrą performatyvaus akto dėmenų grandinėje priskyrėme aplinkybėms, kuriose pasakymo (lokutorinis) aktas virsta ilokutoriniu, kuriančiu poveikio jėgą. Tačiau neverbalinės komunikacijos, arba neverbalinio performatyvaus akto kontekste, aplinkybėms atitenka ne tik konvencinių sąlygų rolė. Lokutorinis aktas, veikdamas neverbalia forma, supanašėja su aplinkybėmis, kurios taip pat veikia neverbaliai. Todėl aplinkybės, neverbalinio performatyvaus akto kontekste sudarydamos konvencinių sąlygų lauką, tuo pačiu metu gali veikti ir kaip neverbalus lokutorinis aktas, virstantis ilokutoriniu ir, galiausiai, perlokutoriniu aktu, turinčiu labai konkretų poveikį aplinkai. Jeigu remsimės teiginiu, jog

²⁷ John Langshaw Austin, *How to Do Things with Words*, 1962, p. 15.

²⁸ *Ibid.*, p. 76.

sėkmingo performatyvaus akto vienas pagrindinių požymių – poveikis aplinkai, tuomet galime teigti, jog aplinkybės – dėl savo neverbalinio komunikacijos būdo – daro poveikį aplinkai ir tampa lokutorinio–ilokutorinio–perlokutorinio aktų grandinės dalimi. Kitaip tariant, aplinkybės neverbaliai gali veikti ir kaip aplinkybės, ir kaip neverbalinis lokutorinis aktas, ir kaip ilokutorinis aktas, generuojantis poveikio jėgą.

Neverbalinė komunikacija yra vienas iš pagrindinių įrankių, konstruojančių santykį tarp architektūros ir aplinkos, arba architektūros ir jos vartotojo. Kaip pavyzdį neverbalinėje aplinkybių komunikacijoje galima panagrinėti paprasčiausias pastato duris. Jeigu tai plačios ir aukštos durys, įrengtos pastato, vadinamo bažnyčia, pagrindiniame fasade, tuomet performatyviame vedybų akte jos sudaro aplinkybes, kuriose slenksčio peržengimo aktas įgauna pokyčio jėgą. Lokutorinis aktas, šiuo atveju – žingsnis, kuris dėl bažnyčios durų įgauna ilokutorinę jėgą, paverčiančią paprastą žingsnį judėjimu „iš seno pasaulio į naująjį gyvenimą“. Tuo tarpu kas dieną naudojamos durys – parduotuvėje, biure ar kitoje įstaigoje – taip pat kuria aplinkybes įvairiems performatyviems aktams, tačiau tai, kad durys suprojektuotos ir įrengtos konkrečioje vietoje, tam tikro dydžio ir savybių, kuria situaciją, kurioje galutinis durų vartotojas – žmogus – būtinai turi judėti tam tikra trajektorija, tam tikru laiko momentu, ir atlikti reikalingus specifinius judesius tik dėl pačios įrengtų durų sukurtos situacijos. Abu pavyzdžiai liudija, kaip durys, būdamos statiškos ir pasyvios, kuria ilokutorinę jėgą ir veikia aplinką, t. y. žmogų, keisdamos jo judesius, judėjimą, emocinę būklę, erdvinį mąstymą ar net socialinius santykius ir kultūrinę sampratą. Durų egzistavimas veikia kaip lokutorinis aktas, durų savybės (vieta, dydis) generuoja ilokutorinę jėgą, kuri tampa perlokutoriniu aktu, formuojančiu žmogaus judesį. Panašiai veikia daugybė kitų architektūrinių elementų, tokių kaip langai, sienos, laiptai, perdangos, stogas ir t. t.

Pokyčiams atviras veiksmas

Performatyvi kalba, pasak Johno Langshaw Austino, nėra vertinama kaip teisinga arba klaidinga. Tuomet galima teigti, jog viskas, kas egzistuoja ar vyksta, kartu yra ir teisinga, ir neteisinga, arba yra tokie, kokie yra. Jeigu kiekvienas reiškinytis turi teisę realizuotis netaikant teisingumo ir neteisingumo filtro, tuomet tai įgalina reiškinius, aktus ar veiksmus plėtoti įvairiais neapibrėžtais scenarijais plačioje galimybių aibėje. Semantinė kalbos ir veiksmo prasmė tampa ne tokia svarbi, todėl akcentą galima dėti dabarčiai, kurioje „čia ir dabar“ reaguojama į susidariusią situaciją, dėmesį koncentruojant į mašineriją, veikimo principą, sąsajas ir

duomenų srautus tarp veiksmo ir žodžio. Austinas save įvardija kaip gramatiką ir atmeta semantines žodžio arba (pa)sakymo prasmės paieškas. Tačiau iš pragmatinės perspektyvos vertindamas pasakymą kaip veiksma, mechanizmą ar gramatinį konstrukta, akcentuoja pastebimą pasakymo vietą ir poveikį kasdieniniame gyvenime. „Išstartas žodis „taip“ sakymo momentu vis dar yra mažiau, negu jau yra nuveikta arba kas dar bus nuveikta.“²⁹ Todėl performatyvus pasakymas turi neapibrėžtą perspektyvą plėtotis įvairiais scenarijais, formomis ir priemonėmis.

Šioje vietoje svarbu panagrinėti skirtumą tarp performanso ir performatyvumo. Performansas apibrėžiamas kaip iš anksto suplanuotų veiksmų seka, kuria siekiama iškomunikuoti iš anksto numatytą žinutę arba atskleisti naratyvą. Kitaip tariant – „atlikti veiksmus“. Tuo tarpu performatyvume iš anksto numatyto scenarijaus nėra ir negali būti. Performatyvume nustatomos tam tikros taisyklės ir mechanizmas, kaip atskiri elementai – žodis ir veiksmas, arba veiksmas ir veiksmas, arba aplinkybės ir veiksmas – susidariusiose situacijose daro poveikį vieni kitiems.

Apibendrinant galima išgryninti keletą svarbiausių performatyvumą apibūdinančių savybių. Tai, pirmiausia, *transformacija*: žodžio transformacija į veiksma, kurį galima identifikuoti Austino knygos pavadinime, – vienos medijos formos transformacija į kitokios formos mediją, bet kokio akto transformacija į konkretų specifinį aktą. Šioms transformacijoms didelę įtaką daro *aplinkybės*, kuriose bet koks aktas įgauna jėgą, darančią poveikį aplinkai. Aktas gali būti išreikštas ne tik verbaline forma, bet ir neverbaliniu būdu. Dėl neverbalinės komunikacijos aplinkybės supanašėja su aktu ir pačios tampa performatyviomis, darančiomis poveikį aplinkai. Dėl performatyvaus akto, nevertinamo nei kaip teisingo, nei kaip klaidingo, bet kokia performatyvaus akto išraiška yra legitiimi ir turinti teisę egzistuoti. Todėl performatyvus aktas yra atviras įvairiems vystymosi scenarijams: jis nenuspėjamas ir gali išnaudoti pilną plėtotės galimybių skalę.

²⁹ *Ibid.*, p. 6.

2. Performatyvumas socialiniame konstrukte

Ikvėpta Johno Langshaw Austino idėjų, filosofė Judith Butler performatyvumo šaknų taip pat ieško lingvistikos ir kalbos filosofijos disciplinose. Be nagrinėjamų feminizmo, lyčių studijų, politinės filosofijos ir etikos, filosofinės fantastikos temų, nagrinėjamų jos darbuose, svarbiausias Butler indėlis plėtojant kitoniškumo (angl. *queer*) ir lyčių performatyvumo teorijas.

Butler, besigilinanti į lyčių performatyvumo problematiką, teigia, jog lytis yra socialiai konstruojama per šabloniškus kalbėjimo aktus ir neverbalinę komunikaciją. Apibendrinant tai galima įvardinti kaip performatyvumą, įgalinantį apsibrėžti ir eksploatuoti identitetą³⁰.

Detalizuodama politinį kalbos aspektą, ji teigia, kad performatyvūs veiksmai kuria socialinius faktus, gebančius demoralizuoti nusistovėjusias normas ir iš esmės sutrikdyti socialinę tvarką³¹. Tačiau šios disertacijos kontekste plačiai nagrinėjama Judith Butler tekstuose lyčių problematika paliekama kiek atokiau, stengiantis dėmesį sutelkti į autorės konstruojamas performatyvumo apibrėžtis, veikimo mechanizmus ir įžvalgas, neretai grindžiamas Michelio Foucault, Louiso Althusserio, Jacques'o Derrida ar jau minėto Johno Langshaw Austino mintimis.

Kalba ir performatyvumas

Judith Butler vystoma teorija jungia performatyvumo supratimą kaip lingvistiką ir kaip teatriškumą. Šiuos du elementus glaudžiai susiedama ir permąstydamą kalbėjimo aktą kaip performatyvią jėgą generuojantį veiksmą, Butler kreipia dėmesį į abi, – tiek teatrišką, tiek lingvistinę, – kalbėjimo akto dimensijas. Pasako jos, „kalbėjimo aktas tuo pačiu metu yra ir vaidinamas (pristatomas žiūrovui interpretuoti), ir kalbamas, įskaitant [kalbos paveldimą] lingvistinių konvencijų poveikio rinkinį“³². Todėl kalba yra kūniškas aktas su specifinėmis lingvistinėmis pasekmėmis, tokiomis kaip kalbėjimo akto ir kūniškų gestų sąjunga. Tačiau kalba nepriklauso nei išskirtinai kūno reprezentacijai, nei tik kalbai. Žodžio ir veiksmo vienu

³⁰ Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, 1990, p. 33.

³¹ Dieter Mersch, „The „Power“ of the Performative“, in: Sophie Wolfrum, Sophie; Nikolai Frhr. V. Brandis *Performative Urbanism. Generating and Designing Urban Space*, 2015, p. 39.

³² Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, 1990, p. XXV.

metu būvis talpina savyje dviprasmiškumą, sąlygojantį pasekmes iš dviprasmiškumo kylančioms praktikoms ir kalbėjimo akto jėgai.

Lygindami Butler ir Austino performatyvaus kalbėjimo akto sampratą, galime įžvelgti svarbų šias dvi sampratas skiriantį aspektą. Austino performatyviame akte, koncentruojantis į akto virsmo veiksmu mechanizmą ir virsmą sąlygojančias aplinkybes, kūnas ir kūniškumas yra tarsi paliekami paraštėse; sakantysis arba neverbaliai veikiantysis kalbėjimo akte dalyvauja tik kaip neutralus kalbinis aparatas arba yra priskiriamas tam tikroms performatyvaus akto aplinkybėms dėl turimų specifinių savybių (pavyzdžiui, ar sakantysis yra vyras / moteris santuokos akivaizdoje). Be abejonės, Austinas mini neverbalines performatyvaus akto formas, tokias kaip judesys (gestas), tačiau tai tik verbalinio akto formos pakeitimas neverbaliu, atliekančiojo kūniškumą ir jo savybes paliekant performatyvaus akto veikimo užribyje.

Tuo tarpu Butler į kalbėjimo akto sampratą kūniškumo aspektą įtraukia kaip centrinį. Tai, ką ji vadina teatriškumu, kalbą ir judesį sujungia į vieną nedalomą aktą. Prie kalbėjimo akto, kuriuo siekiama atlikti veiksmą ar daryti poveikį, prisideda ir kūno, arba atliekančiojo aktą, dalyvavimas poveikio kūrimo procese. Taip iš vienprasmiško veikimo principo, pasitelkiančio tik kalbą ir jos kuriamą artikuliuotą poveikį, performatyvus aktas tampa dviprasmišku arba keliaprasmišku aktu, kuriame tuo pačiu metu veikia keli veiksniai – akto dalyviai-agentai, nulemiantys akto kuriamą specifinį poveikį aplinkai. Įdomu tai, kad ne tik sakančiojo kūniškumas, pasakoma frazė yra vieninteliai kalbėjimo akte dalyvaujantys agentai, bet ir pačios kalbos socialinis, kultūrinis ir gramatinis paveldas, suponuojantis nusistovėjusias ir tradicines kalbos struktūras, pastebimai veikia atliekamą aktą. Pasak Butler, „kalba nuolatos įtraukia strategijas, kuriančias iliuziją, jog kalba yra dekonstruojama pasitelkiant įprastą kalbą“³³. Kitaip tariant, kalbos neįmanoma pakeisti nepasitelkiant jos pačios kaip įrankio. Susidaro situacija, kuomet norint pasakyti arba apibūdinti naują, dar nežinomą ir nepatirtą reiškinį, objektą arba poveikį, tenka pasikliauti turimomis kalbinėmis klišėmis ir mąstymo schemomis, sustandartizuojančiomis galimus ateities scenarijus. Todėl prie performatyvaus kalbėjimo akto pasakymo veiksmo ir aplinkybių pridėjus Butler išskirtus akte dalyvaujančius kalbos, sakančiojo ir sakomos frazės agentus, gauname visą paletę paveldėtas savybes savyje talpinančių performatyvaus akto dalyvių, lygiagrečiai sąveikaujančių ir kuriančių unikalų poveikį akto ribose. Performatyvų kalbėjimo aktą galima apibūdinti kaip jame dalyvaujančių

³³ Judith Butler, *Excitable Speech: A Politics of the Performative*, 1997, p. 142.

dalyvių – agentų – derybas, konfrontaciją arba vienas kito destrukciją, kuriančius sunkiai nuspėjamus ir iš anksto nežinomus poveikio bei sąveikų scenarijus tiek akto dalyviams, tiek aplinkai, kurioje vyksta performatyvus aktas.

Kaip vieną iš radikalų ir neprognozuojamą poveikį kuriančių kalbėjimo aktų Butler nagrinėja neapykantos kalbą (angl. *hate speech*). Neapykantos kalba kuria jėgą, kuria siekiama sužeisti, pažeisti ar transformuoti ir kurios neįmanoma sustabdyti arba kaip nors kitaip cenzūruoti. Tai kalba, kurianti konfliktingą situaciją tarp sakančiojo, kalbos konstruktų ir aplinkybių. Pasak Butler, neapykantos kalba talpina ilokutorinę jėgą, kuriančią subjektą, arba sakantįjį, kaip subordinacijos objektą, kvestionuojamą pasitelkiant pirminį balsą ir bandant paneigti kalbos paveldėtus konstruktus. Tai sudėtingas procesas, nes kalbos formos eksploatuoja pirminės kalbos galimybes, o neapykantos kalba atskleidžia pirminės kalbos pažeidžiamumą³⁴. Todėl nėra iki galo įmanoma kontroliuoti potencialiai įžeidžiamą kalbos poveikį, kartu nesugriaunant dalies pirminės kalbos arba nepaneigiant subjekto dalyvavimo kalboje. Neapykantos kalba yra besitęsiančio ir nenutraukiamo (pa)sakymo proceso dalis, kuriame esame pavaldūs besikartojančio diskurso ir kvestionavimo veiksmui³⁵.

Kitaip tariant, neapykantos kalba geba generuoti destrukcinę jėgą, kuri paveikia ne tik neapykantos kalbos adresatą, bet ir pačią kalbą. Vidinės jėgos ir energijos sąlygojamas neapibrėžtumas verčia nepasitenkinti egzistuojančiomis kalbos formomis ir kurti nenuspėjamus kalbinius konstruktus. Tad, greta neapykantos kalbos poveikio adresatui, galima stebėti ir akivaizdų pačios kalbos konstruktų pokytį, atveriantį nenuspėjamus ir iš anksto nenumatytus performatyvius scenarijus. Neapykantos kalba geba veikti destruktyviai, ne tik griaudama ir perkurdama santykius tarp įvairių kalbėjimo akte dalyvaujančių agentų, bet ir keisdama pačius agentus-dalyvius, prarandančius pirmines apibrėžtis santykiyje su besikeičiančia situacija. Todėl destrukcija, arba egzistuojančių struktūrų kaita griovimo būdu, gali būti įvardijama kaip vienas iš performatyvumo akto įveiksminimo įrankių.

³⁴ *Ibid.*, p. 26.

³⁵ *Ibid.*, p. 27.

Destrukcija

Judith Butler teigia, jog kalbėjimo aktas geba sukurti situaciją, kurioje potencialus kalbos adresatas tampa pažeidžiamas. Būti pažeidžiamu tokiomis aplinkybėmis reiškia ne tik būti atviru nenusipėjamai ateičiai, bet taip pat „nežinoti, nei kada, nei kur kalba darys poveikį, taip sukurdamą dezorientaciją, kaip kalbėjimo akto poveikio išraišką“³⁶.

Interpretuojant šią Butler mintį, galima teigti, jog kalbėjimo aktas veikia kaip įrankis ateities nežinomumo aplinkybėms kurti. Tokios aplinkybės sudaro sąlygas gimti konkreta apibrėžimo neturintiems reiškiniams, veikiantiems pagal fundamentalius fizinius, socialinius dėsnius, instinktus arba patirtimi grįstomis tylosiomis žiniomis. Pasak Butler, kalbinė situacija (kalbėjimo aktas) nėra paprasta kontekstuali situacija, kurią galima apibūdinti aiškiomis erdvinėmis ir veiksminėmis ribomis. Būti pažeistu kalba – tai prarasti konteksto supratimą ir nuovoką, kur esi. Tai, kas žeidžiamąjo kalbėjimo akto nėra numatoma iš anksto, lemia pažeidžiamumo poveikį ir siekį, kad žeidžiamosios kalbos adresatas prarastų kontrolę³⁷.

Tad kalbos – ypač neapykantos kalbos – aktas veikia kaip veiksmas, metantis iššūkį nusistovėjusioms aplinkybėms. Pasakymo jėgą pasitelkus kaip destrukciją kuriantį įrankį, proaktyviai veikianti kalba nutraukia vyraujančius galios ir kontrolės saitus, sudarydama galimybes naujiems saitams rasti. Tačiau norėdami įsisąmoninti performatyvų kalbėjimo aktą, turime suprasti, jog pati kalba nėra statiška ir uždara sistema, kurioje pasakymas jau iš anksto funkciškai įkalintas (pavyzdžiui, socialinės pozicijos). Pasakymo jėga ir reikšmė nėra išskirtinai apibrėžta išankstiniais kontekstais ar pozicijomis. Pasakymas gali įgyti savo jėgą per konfrontaciją su aplinka, kurioje yra sakomas. Toks „išankstinių kontekstų, arba įprastinių praktikų, griovimas ir laužymas yra esmingai svarbus performatyvumo veiksmas“³⁸.

Aptarus pažeidžiamumą, destrukciją, laužymą ir konfrontaciją performatyviame kalbėjimo akte, galima svarstyti panašiais veiksmais grįstas metodikas architektūros ir urbanistikos kontekstuose. Pastatų bei miesto kūrimas dažniausiai siejamas su telkiančia ir mobilizuojančia jėga, tačiau ieškant destrukcinius ar konfrontacinius įrankius naudojančių, nusistovėjusias kūrybos dogmas paneigiančių alternatyvių kūrybinių taktikų, jų galime atrasti

³⁶ *Ibid.*, p. 4.

³⁷ *Ibid.*, p. 4.

³⁸ *Ibid.*, p. 145.

tokiose iniciatyvose kaip *taktinis* urbanizmas, *pop-up* urbanizmas, *pasidaryk pats* urbanizmas, *partizaninis* urbanizmas ir kitose panašaus intervencinio pobūdžio aktyvizmo veiksmuose.

Pavyzdžiui, taktinis urbanizmas apibrėžiamas kaip mažo biudžeto, urbanizuotas teritorijas laikinai pakeičianti iniciatyva, kuria siekiama pagerinti viešąsias miesto kaiminių teritorijas³⁹. Neretai tokios iniciatyvos savo veikloje naudoja intervencinio ir santykinai destrukcinio pobūdžio praktikas, kuriomis siekiama kritiškai pažvelgti į nusistovėjusias miesto erdvines, socialines ar kultūrines struktūras. Architektūros evoliucija ir miesto kasdienybė ilgainiui suformavo inertišką, nusistovėjusias kultūrines, socialines, ekonomines, estetines, inžinerines ikonas įgyvendinančią elgseną, kurios kontekste naujiems reiškiniams kurtis yra neišvengiamai reikalingos griauinančios ir ardančios veiklos taktikos. Michelis de Certeau, nagrinėdamas miesto kasdienybę, išskyrė strateginę (gamintojo, galios, struktūrinę) ir taktinę (naudotojų pritaikymo, vartosenos) miesto erdvės formavimo ir naudojimo koncepcijų perspektyvas⁴⁰. Taktinė koncepcija pasikliauja ne tik destrukcinėmis ar strategijas ardančiomis praktikomis, bet ir pasinaudoja laikinumu kaip priedanga, užtikrinančia destruktiviai veikiančių praktikų įmanomumą. Dažnai įvairios intervencijos, akcijos, partizaniniai judėjimai miesto erdvėse realizuojami kaip laikini dariniai. Laikinumas – kartu su destruktiviai veikiančia jėga – veikia kaip esamos situacijos destabilizatorius ir dekontekstualizatorius, kuriantis kintamas, iš anksto nenumatytas ir nenuspėjamas sąlygas, verčiančias keistis tiek miesto esamybes, tiek pačią iniciatyvą.

Pavyzdžiui, Jacques Derrida performatyvumo jėgą mato katalizuojamą ir inicijuojamą dekontekstualizacijos, santykio su pirminio konteksto sulaužymu ir gebėjimu įgyti naujus kontekstus⁴¹, – tai galima lyginti su taktiniu urbanizmu. Tačiau performatyvus aktas turi būti kartojamas, kad veiktų, o pakartojamumas nulemia, ar veiksmai pradės veikti ir kituose kontekstuose.

Kitaip tariant, tai nuolatinis rekontekstualizavimas, kuomet veiksmu keičiamas kontekstas, kuriame keičiasi ir pats keičiantysis. Tačiau keičiantysis išlieka pirmine priežastimi, inicijuojančia esamų sąlygų ir konteksto lūžį bei destrukciją. Pats veiksmas gali būti išreikštas drastiškos invazijos forma arba nuosaikiu egzistavimu erdvėje. Vien tik tai, kad elementas

³⁹ Laura Pfeifer, *The Planner's Guide to Tactical Urbanism*, 2013. Prieiga internetu: <<https://reginaurbanecology.files.wordpress.com/2013/10/tuguide1.pdf>>, p. 2–3.

⁴⁰ Michel de Certeau, *The Practice of Everyday Life*, 1997, p. 36.

⁴¹ JACQUES DERRIDA, LIMITED INC, Northwestern University Press Evanston, IL, p. 138.

egzistuoja kaip performatyvaus akto dalyvis, keičia kontekstą, o dalyvio galimybė veikti praplečia kaitos amplitudę. Tai nuolatinis, besikartojantis konteksto ir subjekto peržiūrėjimas, perversinimas, vienas kito „prisimatavimas“ arba „neapibrėžtas siekis įveikti savo paties neapibrėžtumą“⁴².

Pasak Butler, dekontekstualizavimas sukuria erdvę naujoms realybėms rasti, naujiems kontekstams arba nekontekstams susidaryti, o šie veikia kaip terpė rasti anksčiau nežinotoms struktūroms ir santykiams. Tai sukuria struktūrinį nepriklausymą nuo esamų kontekstų, – juose atsiranda galimybė performatyviui aktui. Konteksto perlaužimo jėgą galima vadinti performatyvia jėga. Po lūžio akto pradeda veikti daugybė performatyvių jėgų, kartais neturinčių aiškių apibrėžčių, krypčių ir veikiančių ne pagal išankstinę schemą. Tokiu būdu performatyvaus akto dalyvis įgauna autonomiškumą, nepriklausomumą nuo aplinkos ir konteksto⁴³.

Agentas ir neatskiriamumas

Pats kalbėjimo aktas nesukuria naujo objekto ar reiškinių, tačiau atsiradus socialinei ar fizinei reiškinių egzistavimo galimybei, pasitelkus kalbą ją „įgarsina“⁴⁴. Kalba tokiu atveju veikia kaip žaibiška reakcija į aplinką, joje vykstančius procesus ir naujai besikuriančius objektus. Tačiau nors ir nekurianti, kalba tokiu grįžtamojo ryšio aktu daro įtaką aplinkoje vykstantiems procesams, objektams ir jų evoliucijai. Pasak Butler, „mes atliekame darbus kalbos pagalba, darome įtaką kalbos pagalbai, atliekame darbus kalbai, bet pati kalba taip pat gali būti objektu, jungiančiu ir tai, ką mes veikiame, ir ką paveikiame“⁴⁵.

Kitaip tariant, Austin aptarta performatyvaus kalbėjimo akto schema, kurioje pasakymas (lokutorinė jėga) tampa prasme (ilokutorinė jėga), galiausiai tampanti poveikiu (perlokutorinė jėga), papildoma kalbos, kuria išpildomas pasakymas, egzistavimu. Kalba, talpindama savyje kultūrinį bei socialinį paveldą, tampa dar vienu performatyvaus akto dalyviu, sąveikaujančiu su kitais dalyviais ir darančiu įtaką aktui ir jo padariniams. Kalba suvokiama kaip agentas, kaip aktas su pasekmėmis, išplėstas veiksmas arba „performansas su

⁴² Athena Athanasiou, Judith Butler, *Dispossession: The Performative in the Political*, 1997, p. 101.

⁴³ Judith Butler, *Excitable Speech: A Politics of the Performative*, 1997, p. 147.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 5.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 8.

poveikiu“⁴⁶. Kalbos agentiškas nėra vien tik kalbinė gramatinė formuluotė, bet veiksmas. Tačiau kalbėjimo akte besimaterializuojantis pasakymas negali būti įmanomas be pačios kalbos ir egzistuoja kaip neatskiriama, vienu metu veikiančios to paties akto dalys.

Kita vertus, nagrinėdama literatūros kritikės Shoshanos Felman mintis, Judith Butler išskiria priešpriešą tarp kūno ir prasmės, tarp turinio ir kalbos. Tokia fizinio būvio ir virtualios idėjos dichotomija kūną tarsi palieka nematomą kalbos kontekste, nes kūnas paveikiamas to, kas yra sakoma. Tačiau kalbėjimo aktas kartu yra ir kūniškas aktas, susidvejinantis kalbėjimo momentu. Ir būdą, kaip yra (pa)sakoma, galima apibrėžti kaip „kūnišką instrumentą performatyviui aktui atlikti“⁴⁷. Tad be jau anksčiau įvardintų elementų (pasakymo, prasmės, poveikio ir kalbos), performatyvus aktas pasipildo dar vienu dalyviu – kūnu. Austino išvystyta linijinė performatyvaus kalbėjimo akto veikimo schema, papildyta naujais, tuo pačiu metu egzistuojančiais ir sąveikaujančiais akto dalyviais, Butler pastangomis transformuojama į tinklinę struktūrą, įgalinančią platesnę akto priežasčių ir pasekmių aibę.

Kūno tematiką, ypač lyčių studijų kontekste, nemažai nagrinėjusi Butler teigia, jog kūnas, kuriam dar nėra suteiktas socialinis, kultūrinis ar kitoks apibūdinimas, kuris yra sunkiai suvokiamas ir neturi iš anksto numatytų vertinimo kriterijų, performatyvaus akto metu tampa įmanomas dėl interpeliacijos, kūno neatskleidžiančios, bet iš pagrindų jį sudarančios⁴⁸. Čia svarbūs du aspektai. Pirmiausia tai, kad kalbama apie iš anksto nežinomas kūno (arba materijos) dimensijas, kurioms apibūdinti kalbinės išraiškos dar neegzistuoja. Kūnas yra toks, koks jis yra, ir kalba, pasitelkdama savyje talpinamą kultūrinį bagažą ir kalbines konstrukcijas, įvardija kūną. Toks įvardijimo aktas veikia performatyviai, nes jo metu susiduriant (interpeliuojant) kalbinėms struktūroms ir kūniškumui, sukuriama naujas, sunkiai nuspėjamas reiškiny, kurio metu tiek kūnas veikia kalbą, tiek kalba paveikia kūną. Kalbos poveikis kūnui – antrasis aspektas, nurodantis ne vienpusę interpeliacijos kryptį, bet dvikryptį poveikį tarp kalbos ir kūno. Šiuo atveju galima taikyti analogišką mąstymo seką ir teigti, jog tam tikroms kalbinėms formoms, įvardijimams ir apibūdinimams nėra iš anksto artikuliuoto kūniškumo, besimaterializuojančio performatyvaus kalbėjimo akto metu. Tokiu būdu įgyvendinama momentinė artikuliacijos, adaptacijos ir prisimatavimo vienas kitu praktika – nuolatinis siekis įveikti savo paties neapibrėžtumą kitais neapibrėžtumais. Performatyvumas šiame kontekste

⁴⁶ *Ibid.*, p. 7.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 11.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 5.

skleidžiasi kaip „tariamo identiteto sudarymas“⁴⁹. Taip pat galima prisiminti, jog pasakymas, arba kalbėjimo aktas, yra kūniška praktika ir negali egzistuoti be kūno: tai, kas pasakoma, yra paveikiama kūno, o pasakymas veikia kūną.

Tai patvirtina ir Butler, teigdama, jog „kūnas ir kalba nėra radikaliai atskirti. Jeigu žmogiškojo kalbėjimo akto problema slypi santykiuose tarp kalbos ir kūno, tai tik todėl, kad aktas įsivaizduojamas tuo pačiu metu ir probleminantis skirtį bei priešišumą tarp šių dviejų elementų“⁵⁰. Jeigu kūnas (kalbantis subjektas) taip pat yra ir kalbos, kurią sako, sudėtinė dalis, – tuomet kalba yra sąlyga kalbančiojo galimybėsms skleistis. Tai reiškia, kad subjektas turi savitumą, įterptą kalboje, išplečiantį subjektą; ši plėtra – tai, kas „įgalina subjekto kalbą“⁵¹. Tokiuose Judith Butler teiginiuose galima įžvelgti Marshallo MacLuhano žmogaus tęsinių ar Donnos Haraway žmogaus kyborgo – organizmo hibrido – paralelių. Kalba žmogiškajame kūne funkcionuoja kaip jo tęsinys lygiai taip pat, kaip ir kūnas materializuoja kalbą. Kūnas naudoja kalbą, siekdamas įvietinti kūniškumą kontekste ir išplėsti kūno egzistencijos dimensijas. Lygiai taip pat kalba naudoja kūną, kad galėtų materializuotis ir materializuoti. Tokia simbiozė, hibridiškas vienas kito išnaudojimas, savotiškas parazitavimas, tuo pačiu metu tiek kalbą, tiek kūną įgalina išplėsti savo paties veiklos ir galimybių ribas. Tačiau kartu ši sąveika yra apribota vienas kito egzistavimu. Akivaizdu, jog kalbėjimo aktas yra kūniškas aktas; jis susidvejinęs kalbos momente, o performatyvumo jėga niekada nėra atskirta nuo kūniškos jėgos. Kūno ir kalbos akto susidvejinimo kontekste kalba ne visada kontroliuoja, ką sako, ir kūniškas kalbos poveikis peržengia kalbančiojo intencijas, atskleidamas sąsają tarp kūniškų ir sąjaukiančių jėgų.

Laikinos sąlygos naujoms sąlygoms rasti

Grįžtant prie neapykantos kalbos, Judith Butler pastarąją siekia apibrėžti platesne politinio diskurso teorija, norėdama parodyti, kaip performatyvumas veikia politinio diskurso praktikoje. Diskursą šiame kontekste galima aiškinti kaip jėgą, išprovokuojančią ir įgalinančią tai, kas gali būti pasakyta. Performatyvumą suprantant kaip atsinaujinantį veiksmą be aiškos pradžios ir pabaigos, kalbą galima aiškinti kaip praktiką, kuri nėra sukonstruota nei specifinio

⁴⁹ Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, 1990, p. 33.

⁵⁰ Judith Butler, *Excitable Speech: A Politics of the Performative*, 1997, p. 10.

⁵¹ *Ibid.*, p. 28.

kalbėtojo, nei aplinkinio konteksto. Kalba, apibrėžta konteksto, kartu turi gebėjimą pralaužti ir paveikti kontekstą. Todėl performatyvumas gali būti apibrėžiamas kaip laikinumas, kuriame performatyvumas išlieka gyvybingas tik dėl konteksto, kurį jis palaužia⁵².

Vienintelė performatyvaus akto konstanta – laikinumas ir neapibrėžtumas. Verta atkreipti dėmesį į nuolatinį performatyvaus veiksmo atsinaujinamumą, kuris skleidžiasi santykyje su kitais akto dalyviais. Atsinaujinamumas lemia, jog kiekvienu laiko momentu performatyvus aktas tampa kitoks. Dėl tinkliškos dalyvių sąveikos ir didesnio jų kiekio performatyvus aktas veikia platesniame lauke, neleidžiančiame identifikuoti akto pradžios ir pabaigos ribų. Laikinas persiformavimas, kuris griaua kontekstus, tampa performatyvaus akto gyvavimo instrumentu. Pasak Butler, performatyvumo samprata pasitiki – ir tuo pačiu metu potencialiai ardo – laikinus erdvinius reikšmės perversinimo modelius. Inicijuojantis, arba pirminis, akto dalyvis-agentas tampa nepastovus besikeičiančiame, iš anksto sukurtų sąlygų perkūrimo, laikinume⁵³.

Taigi performatyvumo prielaida slypi daugiasluoksniškoje kalbos, kūno ir prasmės analizėje. Visus šiuos elementus jungia nuolatinio kintamumo, santykio ir neapibrėžtumo nulemtos vektorinės aplinkybės. Reiškiniai, arba aktai, materializuojasi ir įgauna specifines apibrėžtis nuolatiname judesyje ir santykyje su kitais performatyvaus akto dalyviais. Santykiuose gimsta kiekvienu laiko momentu unikalios aplinkybės, gebančios momentiškaiai apibrėžti specifines materializacijos formas. Tokios aplinkybės, pasak Butler, yra „skirtos ne būti atpažintomis remiantis tuo, kas jau egzistuoja, bet turėti suteiktą galimybę, per kurią dalyvio atpažįstamumas tampa įmanomas“⁵⁴. Kitaip tariant, performatyvaus akto dalyviai-agentai neturi remtis mąstymu, jog gali būti priklausomi nuo apibrėžties, paremtos egzistuojančiais kitais dalyviais, objektais ir definicijomis. Objektai neturi būti atpažinti remiantis ankstesnėmis apibrėžtimis, bet iš esmės turi turėti galimybę būti atpažįstami. Tai keblus klausimas, ypač socialiniame kontekste, kur tradicijos, ritualai, užribiai užduoda tam tikras atpažįstamumo matricas, siūlančias, kaip apibrėžti ir vertinti objektus ar reiškinius. Nuolatinė kaita, laikinumas, pasikartojamumas, persigrupavimas ar transformacija – ta aplinkybė ir būtinoji sąlyga, dėl kurios atsiranda galimybė tam tikru laiko momentu identifikuoti ir pamatyti specifinius objektus, agentus ar fenomenus.

⁵² *Ibid.*, p. 40.

⁵³ Athena Athanasiou, Judith Butler, *Dispossession: The Performative in the Political*, 1997, p. 70.

⁵⁴ Judith Butler, *Excitable Speech: A Politics of the Performative*, 1997, p. 5.

Performatyvumą šiame kontekste galima apibūdinti kaip neapibrėžtumų ekologiją. Reaktyvumas, atsakingumas, nenuspėjamumas – vektoriai, jungiantys performatyvumą su neapibrėžtumu. Pavyzdžiui, socialiniame performatyvume svarbią vietą užima ne tik subjekto formavimas, bet ir „nuolatos vykstantis politinis subjekto performulavimas“⁵⁵.

Performatyvumas – ne tik ritualinė praktika, o vienas iš poveikį kuriančių procesų, kurio pagalba subjektas yra formuojamas ir performuojamas. Tokiu būdu performatyvumas nusako „dramatišką ir nenuspėjamą reikšmės konstravimą“⁵⁶.

Nors nemažai kalbame apie performatyvumą kaip reiškinį, gimstantį santykiuose tarp kelių dalyvių-agentų, vis dėlto performatyvus aktas savyje pastebimai talpina savirefleksiską dimensiją. Performatyvume galima įžvelgti savikonstravimo procesą „pasisavinant, persisavinant, klaidingai pasisavinant, įsisavinant prielaidas, įteisinančias save patį, ir tuo pačiu metu įgalinančias išreikšti arba netgi keisti savo paties ir sau nubrėžtas ribas“⁵⁷. Šia prasme performatyvumas gali būti įvardintas kaip neišbaigtumas, stabilų jungčių neturėjimas arba „radikaliai atviras laikinumas“⁵⁸ taikomas tiek santykiuose su kitu, tiek orientuojantis į paties savęs apibrėžčių paiešką. Savo paties nubrėžtų ribų perbraižymas, kritiškas savęs pervertinimas ir apibrėžčių ieškojimas – saviartikuliacijos praktika, įkūnijanti atviro mąstymo realybę. Būtent atviras mąstymas, išankstinių scenarijų ir veikimo matricų atmetimas, veikiantis nuolatiname pasikartojamume, yra viena iš esminių performatyvaus akto veikimo principų. Performatyvumas nėra pavienis veiksmas, o pakartojimas ir savotiškas ritualas, poveikį pasiekiantis per kūno ir konteksto apibrėžtį, iš dalies suprantamą kaip santykio lemiamą laiko momentą. Pasikartojamumas gali būti aiškinamas nuolatine kaita, nuolatos pasikartojančiu naujumu ir pasikeičiamumu. Kaita suvoktina kaip besikartojantis atsinaujinimas, kaip reakcija, kaip poveikio darymas aplinkai ir aplinkos poveikis darančiajam. Pakartojamumas įgalina atsinaujinimą ir kaitą, nuolatiname situacijos persvarstyme kiekvienu laiko momentu.

Apibendrinant Judith Butler mintis, pirmiausia reikėtų paminėti tai, jog, be teorinės performatyvumo apibrėžimo ir sampratos analizės, performatyvumą ji pritaikė praktiškai, –

⁵⁵ Athena Athanasiou, Judith Butler, *Dispossession: The Performative in the Political*, 1997, p.160.

⁵⁶ Judith Butler, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, 1990, p. 17.

⁵⁷ Athena Athanasiou, Judith Butler, *Dispossession: The Performative in the Political*, 1997, p.126.

⁵⁸ *Idem*.

kaip įrankį lytiškumo ir kitoniškumo problematikai nagrinėti. Šiame poskyryje atrinktose įžvalgose ir citatose dėmesys kreipiamas į performatyvumo teorijos esmines dedamąsias siekiant išsamiai atskleisti performatyvumo veikimo principus ir mechanizmus. Kaip vieną pirmųjų Butler performatyvumo teorijos įžvalgų galima paminėti *dviprasmiškumą*, pagrindžiamą įžvalga, jog kalba yra kūniškas aktas, o performatyvus kalbėjimo aktas – kalbėjimo akto ir kūniškų gestų sąjunga. Tokiu būdu prie Austino išvystytų lingvistinių performatyvumo teorijos ištakų Butler prideda teatriškumo, arba veikiančiojo kūniškumo, dimensiją. Dviprasmiškumas skleidžiasi per žodžio, kūno ir veiksmo vienu metu būvį, – iš nedalomo kalbėjimo akto reiškinių, performatyvios jėgos pagalba generuojančio poveikį. Taigi dviprasmiškumą, arba keliaprasmiškumą, galima įvardinti vienu iš performatyvumą įgalinančių veiksmų.

Dviprasmiškumui, arba daugiaprasmiškumui, pasiekti reikalingi vienprasmiškumą destabilizuojantys įrankiai. Kaip vieną tokių įrankių pavyzdžių Butler įvardija neapykantos kalbą, kuri geba sukelti radikalų ir neprognozuojamą poveikį. Toks destruktinis, išmušantis iš vėžių poveikis kuria nenuspėjamus konstruktus ir iš anksto nenumatytus performatyvius scenarijus. Nestabili, besikeičianti situacija sąlygoja pirminių apibrėžčių praradimą ir pažeidžiamumą. O būti pažeidžiamu – tai ne tik būti atviru nenuspėjamai atečiai, bet taip pat nežinoti, nei kada, nei kur bus patiriamas poveikis, sukuriantis situacijos dezorientaciją. Tokia *destabilizacija, dezorientacija, destrukcija* veikia performatyviai ir kuria ateities nežinomumo aplinkybes, sudarančias sąlygas gimti konkrečiau apibrėžimo neturintiems reiškiniams.

Dezorientacija įgyvendinama per nuolatinę *kaitą ir rekontekstualizavimą*. Nuolatinis, besikartojantis konteksto ir subjekto peržiūrėjimas, perversinimas, vienas kito „prisimatavimas“ yra ne kas kita, kaip neapibrėžtas performatyvus siekis įveikti savo paties neapibrėžtumą. Tai suteikia erdvę naujoms realybėms rasti, terpę gimti anksčiau neegzistavusioms, nežinotoms struktūroms, santykiams ir subjektams. Besikartojanti kaita, atsinaujinamumas nusako ne ką kita kaip *laikinumas*: jame performatyvumas išlieka veiksnus tik dėl konteksto, kurį jis nuolatos pralaužia. Todėl performatyvumą galima įvardinti kaip *neapibrėžtumų ekologiją, radikaliai atvirą laikinumą*, nuolatos metantį iššūkį nusistovėjusioms aplinkybėms.

3. Performatyvumas ir naujasis materializmas

Performatyvumo teorijos formavimuisi reikšmingos įtakos turėjo JAV gyvenančios teoretikės Karen Barad įžvalgos. Ji savo darbuose nagrinėja ir jungia dvi pagrindines temas – feminizmą ir teorinę fiziką, taip pat gilina filosofijos, epistemologijos, ontologijos ir kultūros temų problematiką. Savo straipsniuose ir viename pagrindinių darbų – knygoje *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning* (2007) – Barad gilinasi į teorinės mechanikos mokslą ir jo koncepcijas, kuriomis remdamasi formuluoja posthumanistinio performatyvumo, intra-aktyvumo, naujojo materializmo, arba agentinio realizmo, sampratą ir įžvalgas. Barad remiasi plačia autorių imtimi – nuo filosofinio lauko mąstytojų (Michelis Foucoult, Donna Haraway, Gilles'is Deleuze'as) iki kvantinę mechaniką nagrinėjančių autorių (Niels Bohr, Andrew Pickeringas), tačiau kalbėdama performatyvumo tema neretai darbuose polemizuoja tiek ir su Johnu Langshaw Austinu, tiek ir su Judith Butler. Šioje disertacijos teksto dalyje nagrinėjamos performatyvumo sampratą svariai papildančios ir išplečiančios temos, tokios kaip reprezentacija, agentinis realizmas, diskursinės praktikos, intra-aktyvumas ar fenomenas, ir yra išskleidžiamos remiantis Karen Barad bei gretimų autorių darbais.

Performatyvumas *versus* reprezentacija

Karen Barad formuluojamos performatyvumo sampratos išeities tašku galima įvardyti kritiką reprezentacijai ir aplinkos bei pasaulio matymą pro reprezentacinius konstruktus. Neatsitiktinai kalba įvardijama kaip vienas iš reprezentacinių įrankių. Barad į lingvistinį pasaulio aiškinimo aspektą žvelgia atsargiai ir kritiškai, teigdama, jog didžioji dalis žinojimo dažniausiai virsta lingvistine forma – tekstu arba kalba⁵⁹. Pasak jos, kalbai yra suteikta per daug galios. Dauguma tyrimų (lingvistinių, semiotinių, kultūrinių ir pan.) tampa kalbine materija arba kitokia kultūrinės reprezentacijos forma. Taip reali tikrovė dažniausiai pakeičiama prasmių tikrove:

⁵⁹ Karen Barad, „Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“, in: *Signs* 28 (3), 2003, p. 801.

kalbos, diskurso, kultūrine tikrove, ir, panašu, galiausiai pati tikrovė (materija) tampa nepalyginamai mažiau svarbiu objektu⁶⁰.

To įrodymas – šis tekstas, kurį dabar skaitote ir kuriame savo įžvalgas pristatau mintis versdamas į raides, žodžius, sakinius ir pateikiu juos rašytine forma, lengvai konvertuojamą į sakininę. Žodžio, arba kalbos, problematika ir įtaka žinioms, kultūrai, socialiniams santykiams aptarta ne vieną kartą daugybės žymių autorių. Pavyzdžiui, Gilles'is Deleuze'as teigia: „Tol, kol esame įsikibę į daiktus ir žodžius, galime tikėti, kad kalbame apie tai, ką matome, ir matome tai, apie ką kalbame, ir tai yra susiję.“⁶¹ Arba Michelis Foucault, teigęs, jog „žodžiai ir daiktai“ yra visapusiškai sudėtinga problemos tema⁶².

Tačiau daug dėmesio skirdama kalbai, iš tikrųjų Barad siekia sukritikuoti tik pačią jos reprezentaciją – įvardija ją kaip tarpininką tarp realaus pasaulio ir pasaulį suvokiančiojo. Pasak jos, reprezentacija yra grįsta iš anksto nustatyta skirtimi tarp objekto ir subjekto: „Reprezentacija atlieka mediatoriaus funkciją tarp žinančiojo ir žinomo. Reprezentacinis tikėjimas žodžio galia atspindėti egzistuojančius fenomenus – metafizinis substratas, palaikantis socialinį konstruktyvizmą.“⁶³

Taigi reprezentacija pristatoma kaip metafizinis realybės aiškinimas, kai realybės reiškiniai yra įforminami suprantamomis ir atpažįstamomis kalbinėmis struktūromis, įgalinančiomis socialinę komunikaciją. Kalba, kartu su kuriančiuoju kalbą ir referuojant į žodžiais apibūdinamąją realybę, veikia kaip filtras tarp apibūdinamos realybės ir suvokiančiojo realybę, atitolinantis suvokėją nuo supančios tikrovės. Tai socialinis, kultūrinis, mokslinis filtras, nulemiantis, jog aplinką matome tik kaip nusistovėjusius reprezentacinius konstruktus.

Reprezentacijos kritikos kontekste įdomu panagrinėti, koks yra reprezentacijos ir architektūros santykis, kokie reprezentaciniai konstruktai egzistuoja architektūroje. Reprezentacija užima svarbią vietą šiandieninės architektūros materializacijos procese. Kalbant apie reprezentaciją, architektūrą apibrėžiu kaip erdvinę praktiką, apimančią mažosios architektūros ir kraštovaizdžio objektus, įvairaus mastelio pastatus, urbanistinį planavimą,

⁶⁰ Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, 2007, p. 132.

⁶¹ Gilles Deleuze, *Foucault*, 1988, p. 65.

⁶² Michel Foucault, *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*, 1972, p. 49.

⁶³ Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, 2007, p. 132.

interjerą, integruotą baldą, erdvinę instaliaciją, erdvinę struktūrą, objektų dėstymą erdvėje, erdvinių patirčių naratyvą.

Klasikinis šiandieninės erdvinės praktikos materializacijos procesas didžiąja dalimi pagrįstas reprezentacijomis. Jeigu ankstesniuose skyriuose kalbėjome daugiau apie kalbines reprezentacijas ir jų (į)veikimo principus, erdvinėje praktikoje, greta verbalinės reprezentacijos, didžiąją ir, galima teigti, dominuojančią dalį užima vizualinė reprezentacija.

Panagrinėkime supaprastintą architektūros, arba erdvinės praktikos, kūrybos algoritmą. Pirmiausia architektas, kūrėjas arba jo komanda apsilanko vietoje, kurioje planuojamos erdvinės intervencijos. Erdvinis kontekstas, esamybės, įvairūs erdvės ir esamų objektų parametrai būsimai erdvinei intervencijai yra esmingai svarbūs kūrybos ir materializacijos procese. Atvykęs architektas ne tik surenka objektyviai pamatuojamą informaciją apie erdvę, bet ir visomis joslėmis vertina, kokia yra vietos dvasia ir kokiomis priemonėmis ją galima panaudoti būsimoje erdvinėje praktikoje. Surinkta informacija, kaip ir būsimi erdvinės praktikos sprendiniai, perkeliama į schemas, brėžinius, piešinius, vizualizacijas, videoklipus, maketus ar kitas reprezentacijos formas. Taip tiek esama vietos dvasia, tiek būsimą erdvinę praktiką perkeliama į vizualinę simbolių kalbą, kuri yra būdas vizijomis pasidalyti su platesniu suvokėjų ratu. Sukurta vizualinė reprezentacija gali būti lengvai konvertuojama į verbalinę reprezentacijos formą; architektūrinėje praktikoje pasitaiko atveju, kai sunku identifikuoti, ar vizualinė reprezentacija yra verbalinės reprezentacijos priežastis ar pasekmė: ar architektas įvaizdina žodines reprezentacijas, ar vis dėlto verbaliai apibūdina sukurtus vaizdinius? Taip architekto formuojamos praktikos suvokėjai paskęsta reprezentacijų lauke; fiziškai nepabuvoję realizacijos vietoje, vietos dvasią suvokia per pateikiamas objektyvias ir subjektyvias reprezentacijas, nuomonę suformuojančias per referenciją. Taip nutinka ir stebint arba girdint būsimą sprendinio reprezentaciją. Niekas reprezentavimo metu negali „patikrinti“, kaip bus, iš tikrųjų realizavus pateikiamas reprezentacijas, ir visumą tegali vertinti suvokdamas bei interpretuodamas matomus vaizdinius simbolius ir girdimus verbalinius kodus.

Tačiau reprezentacija dominuoja ne tik architektūros kūrimo procese siekiant objektyviai įvertinti erdvinius sprendinius, sąlygojančias aplinkybes ar būsimą architektūrinės realizacijos įtaką aplinkai. Realizuota architektūra, įskaitant erdvinius, materialiuosius, socialinius ar kultūrinius sprendinius, pati veikia kaip specifinė reprezentacija. Fundamentalios mąstant, architektūrinės praktikos neaprepiama raiškos priemonių, priežasčių ir pasekmių

galimybių aibė gali realizuotis bet kokia forma. Pastatai, erdvės, struktūros gali būti pačio įvairiausio struktūriškumo, estetinės raiškos, socialinės ar kultūrinės reikšmės. Tačiau dažniausiai architektūra reprezentuoja, pavyzdžiui, dominuojantį architektūrinį stilių. Stilius reflektuoja siekį atliepti aktualias socialines ar kultūrinės tendencijas, įkūnijant architektūrinės praktikos aktualumą ir suprantamumą plačioje vartotojų auditorijoje. Kita vertus pastato funkcija taip pat apibrėžia architektūrinės reprezentacijos raiškos priemones. Muziejaus, bažnyčios ar geležinkelio stoties erdvės ir pastatai operuoja šioms pastatų tipologijoms būdingais erdviniais ir estetiniais kodais, leidžiančiais reprezentuoti aiškius erdvinius režimus, būdingus tik tokioms, ir ne kitokioms pastatų tipologijoms. Kitaip tariant, pastatas visa savo esybe tampa reprezentacija, liudijančia funkciją, estetines tendencijas, ambicijas, galimybes, socialinius, kultūrinius konstruktus ir daugybę kitų aspektų.

Ne tik architektūroje, bet ir daugelyje kitų šiandieninio pasaulio sričių reprezentaciniai konstruktai dominuoja ir užima svarbią vietą moksliniame, socialiniame ir kultūriniame gyvenime. Pavyzdžiui, tapyboje ir architektūroje Renesanso laikotarpiu atrasti perspektyvos dėsniai įgalino ne tik reprezentuoti erdvinį pasaulio vaizdą plokštumoje, bet ir išmokė žiūrovą atvaizde atpažinti erdvinę dimensiją. Ilgainiui įpratome atvaizduose matyti perspektyvos dėsnius taip, jog beveik nebegalime „atmatyti“ atgal ir į vaizdą žvelgti ne pro perspektyvos akinius. Socialiniame gyvenime nusistovėjęs vyro ir moters įvaizdis skatina į visuomenę žvelgti pro šeimos vieneto prizmę ir bet koks kitoks vyro, moters ir šeimos matymas visuomenei vis dar yra problemiškas. Tuo tarpu moksle – kvantinės fizikos srityje – nauji didieji atradimai įvyko tuomet, kai buvo kritiškai pažvelgta į mokslinių žinių reprezentacijas (teorines koncepcijas, grafikus, dalelių trajektorijų pėdsakus, fotografijas ir t. t.), medijuojančias prieigą prie realaus tiriamojo objekto.

Reaguodama į reprezentacijos dominavimą daugelyje kultūrinių, socialinių ar mokslinių sričių, Barad suformuluoja ir pateikia performatyvumo koncepciją kaip kontrargumentą reprezentacijai, atliekančiai mediatoriaus vaidmenį tarp reikšmės (kultūros) bei realybės (aplinkos). Pasak jos, performatyvus mąstymas kvestionuoja reprezentaciją teigdamas, jog egzistuoja du dėmenys: reprezentacijos ir ontologiškai išskirtos realybės, laukiančios reprezentacijos. Barad dėmesį siūlo kreipti į reprezentavimo performansą, arba kitaip – praktiką, praktikų padarinius ir sąlygas, leidžiančias padariniams realizuotis. Pavyzdžiui, performatyvus mokslinės praktikos supratimas atsižvelgia į faktą, kad žinojimas neateina iš stebėjimo per distanciją ir reprezentavimo, bet iš tiesioginės medžiagos sąveikos su pasauliu

ir aplinka. Šių sąveikų ekosistema yra vienas iš svarbiausių klausimų performatyvume. Suplanuotas veiksmas ar performansas negali būti įvardijamas kaip performatyvus. Performatyvumas brėžia aiškią skirtį nuo reprezentatyvumo, provokuodamas permąstyti daugumą fundamentalių sąvokų, tokių kaip būtis, identitetas, materija, diskursas, priežastingumas, dinamika, agentas ir t. t.⁶⁴.

Nors ilgainiui performatyvumas ir tapo populiariu probleminiu aspektu literatūros tyrėjų darbuose, yra vis dažniau naudojamas platesniame – tarpdiscipliniame – lauke, nes performatyvumo rakursas suteikia galimybę dėmesį nuo lingvistinės reprezentacijos perkelti diskursinės praktikos link; tai aptarsime šiame skyriuje kiek vėliau. Verta grįžti prie Austino iškeltos neverbalinio performatyvumo idėjos, kurią Barad netiesiogiai plėtoja savo tekstuose. Pasak Barad, performatyvumas nėra tik kvietimas viską versti į žodžius oponuojant Austino suformuluotai lingvistinei performatyvumo prieigai. Priešingai: performatyvumas – konfrontacija su kalbai suteikta per didelę galia apibūdinti realybę. „Performatyvumas – tai derybos su neištirtais proto įpročiais, suteikiančiais kalbai ir kitoms reprezentacijos formoms daugiau galios apibrėžti ontologijas arba realybes.“⁶⁵

Kitaip tariant, performatyvumas įgalina išsivaduoti iš reprezentacinių realybės matymo spąstų, veikiančių kaip realybės atspindžiai socialiniame, kultūriniame ar moksliniame veidrodyje. Kartais gali kilti įspūdis, jog reprezentacijos yra labiau prieinamos ir suprantamos, negu tai, kokie daiktai yra iš tikrųjų. Tai, ką suprantame ir ką žinome, arba ką mūsų verbalinis performansas sako, yra suprantamesnis nei objektų, apie kuriuos yra kalbama, suvokimas. Reprezentacija – tai tik veidrodinis gamtos ir kultūros atspindys, todėl performatyvumu dėmesys kreipiamas į praktikos materialumą, veiksmą ir darymą. Tokiose materialiosiose praktikose svarbiausią vietą užima santykiai – tarp aplinkos ir objekto, tarp objektų, tarp žmogaus ir objekto, ir pan.

Žvelgiant iš posthumanistinės filosofijos pozicijos, tarpusavyje santykiaujančių elementų klasifikavimas (pavyzdžiui, į žmogaus ir nežmogaus) neturi prasmės, remiantis prielaida, jog visi elementai yra lygiaverčiai, ir geba turėti vienodai svarų indėlį santykyje. Tokius lygiaverčius elementus Barad įvardina agentais. Todėl performatyvume svarbi pati sąveika tarp agentų arba sąveikų ekologija, suvokiant tai, jog tiek stebintysis, stebėjimo

⁶⁴ *Ibid.*, p. 49.

⁶⁵ Karen Barad, „Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“, in: *Signs* 28 (3), 2003, p. 802.

būdas, stebimo objekto veikla, materialumas, aplinkybės ir daugelis kitų elementų yra lygiaverčiai ir lygiavertiškai veikia kurdami „čia ir dabar“ supančią realybę. Priešingai reprezentacijai, kuri iškelia stebėtoją aukščiau arba išorėn atspindimo pasaulio, performatyvi samprata akcentuoja „supratingą mąstymą, stebėjimą ir teoretizavimą kaip tiesioginį įsitraukimą į pasaulį ir aplinką, kurioje egzistuojame“⁶⁶.

Atmetus išsakytą kritiką reprezentacijai, galima įvardyti kelis performatyvumui svarbius aspektus. Pirmiausia, performatyvumas susijęs su „čia ir dabar“ vykstančiais realiais procesais: praktika, praktikų lemiama padariniais ir sąlygomis, įgalinančiomis rasti padarinius. Kitas svarbus elementas – santykis ir sąveika. Santykis tarp įvairių elementų – medžiagos su aplinka, proceso su medžiaga, stebinčiojo ir stebimojo, žmogaus ir nežmogaus, arba kitaip – santykis tarp agentų. Todėl vienas iš svarbiausių klausimų performatyvume – agentų sąveikų ekosistema, realizuojama per diskursines praktikas.

Diskursinės praktikos ir fenomenas

Jeigu performatyvumą įvardijome kaip opoziciją reprezentacijai, diskursines praktikas galime įvardyti kaip veikimo modelį arba mechanizmą, realizuojantį performatyvumą. Pasak Barad, diskursas nėra tai, kas išsakoma, o tai, kas išprovokuoja ir įgalina tai, kas galėtų būti pasakyta. Diskursyvinės praktikos apibrėžia reikšmę turinčius reiškinius, išskylančius iš dinamiško, talpinančio daugialypiškumą galimybių lauko⁶⁷.

Diskursinės praktikos, žvelgiant pro agentinio realizmo prizmę, įvardijamos kaip „specifinis materialaus pasaulio (per)formavimas, kurio pagalba lokalių savybių ir reikšmių ribos yra išplečiamos ir įveikšminamos“⁶⁸. Tai nuolatos vykstanti agentinio pasaulio intra-akcija, kurios pagalba lokali ir momentinė elemento arba reiškinio apibrėžtis įgalinama sukurti fenomeną. Diskursinės praktikos yra „priežastinės intra-akcijos, įkūnijančios įvietintas struktūras, kuriose vienas fenomeno „komponentas“ yra apibrėžiamas skirtumų artikuliacija kito „komponento“ atžvilgiu“⁶⁹.

⁶⁶ Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, 2007, p. 133.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 146–147.

⁶⁸ Karen Barad, „Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“, in: *Signs* 28 (3), 2003, p. 823.

⁶⁹ *Ibid.*, p. 821.

Kitaip tariant, diskursinės praktikos akcentuoja veiksmą, dinamiškumą ir nuolatinę kaitą kaip pagrindinę sąlygą performatyvumui plėtotis. Laikomasi prielaidos, jog nieko nėra statiško ir visi egzistuojantys elementai juda, transformuojasi ir kinta, nuolatos vesdami derybas su naujai atsiveriančiu galimybių lauku ir galimybes ribojančiais veiksniais, tokiais kaip kitų elementų ir jų galimybių lauko egzistavimas. Toks konfrontacijos procesas suteikia elementams arba reiškiniams kontūrus ir apibrėžtis, leidžiančias identifikuoti nuolatinio „matavimo(si)“ derybų formuojamus fenomenus.

Šioje vietoje galima prisiminti anksčiau Austino įvardytas ir nagrinėtas aplinkybes, kurių pagalba performatyvų aktą sudarantys lokutorinis, ilokutorinis ir perlokutorinis aktai gali būti sėkmingai realizuoti. Šias aplinkybes galima lyginti su Barad formuluojamose posthumanistinėje performatyvumo sampratoje įvardijamu galimybių lauku, sinchroniškai veikiančiu su diskursyvinėmis praktikomis. Jeigu palygintume šias dvi performatyvumo aktą sąlygojančias aplinkybes, matytume, jog Austino siūlomas modelis turi aiškią struktūrą ir prie „neteisingų“ aplinkybių performatyvus aktas gali būti neįmanomas. Tuo tarpu Barad siūlo bet kokiems vystymosi scenarijams atvirą performatyvumo prieigą. Aplinkybės, arba galimybių laukas kartu su diskursine praktika, kurią galima gretinti su perlokutoriniu aktu, veikia kaip katalizuojanti terpė rasti naujoms realybėms, kurios nėra vertintinos nei kaip įmanomos ar neįmanomos, teisingos ar neteisingos, galimos ar negalimos. Kiekvienos realybės turi teisę egzistuoti tokios, kokios yra, nuolatos kisti santykiuose su kitomis realybėmis, įskaitant santykį su realybės vertinimu iš anksto turimais matavimo įrankiais ir žinojimo sukurtais vertinimo kriterijais.

Vieno komponento (realybės) apibrėžties kitu komponentu (matavimo įrankio) sąveikoje nelieta erdvės reprezentacijai, nes reprezentacijas kuriantys įrankiai, aparatai ar matavimo prietaisai tampa agentais, betarpiškai dalyvaujančiais ir darančiais įtaką matavimo aktu kuriamai realybei. Karen Barad tokius matavimus įvardija fenomenu, kuriame nėra įmanoma atskirti stebimąjį nuo stebinčiojo, matavimo įrankio nuo matuojamo objekto. Fenomenas – tai elementų-agentų „matavimo(si)“ performanse vykstanti nuolatinė intra-akcija, arba priežasties–pasekmės santykiu grįsta praktika, lemianti matuojamojo įtaką matuojančiajam, ir atvirkščiai. Tai ontologiškai primityvūs santykiai, kuriuos galima apibūdinti

kaip „santykius, neturinčius iš anksto egzistuojančių sąryšių“⁷⁰. Apžvelgiantysis vertinamas ne kaip statiška pasaulio tvarka, bet daugiau kaip „dinamiškas aplinkos (per)formavimas arba agentinė praktika (intra-akcija), kurios pagalba nubrėžiamos specifinės fenomeno ribos“⁷¹.

Žvelgiant plačiau, fenomenologinis aplinkos suvokimas, žinojimas ir teorinės koncepcijos yra specifinės aplinkos tvarkos išraiškos. Šios tvarkos yra kuriamos matuojant iš anksto sukurtu ir parinktu matavimo prietaisu, padiktuojančiu matuojamąją tvarką ir suteikiančiu matuojamajam objektui reikšmę. Tiriamo (apibūdinamo) objekto neatsiejamumą nuo būdo ir įrankio jį tirti taip pat galima įvardyti fenomenu. Pavyzdžiui, fizikos mokslas šviesą gali apibrėžti ir kaip elektromagnetinę bangą, ir kaip dalelių srautą tuo pačiu metu. Tyrinėjant šviesą prietaisu, fiksuojančiu elektromagnetines bangas, rezultatai ir duomenys gaunami tik apie bangų sudėtį ir jų veikimo principus, tuo tarpu šviesos kaip dalelių srauto fenomenas yra mažiau arba visai nepastebimas. Parinktas matavimo prietaisas turi specifines savybes, leidžiančias išprovokuoti fenomenus, išskylančius santykyje su tiriamuoju. Todėl pagal performatyvumo teoriją nėra įmanoma objektyvizuoti aplinkos, ją sudarančių elementų ir reiškinių, suvokiant tai, jog objektyvizavimo įrankiai lygiavertiškai dalyvauja objektyvizavimo procese, kurdami naują fenomeną. Matavimo prietaisai, arba būdas matyti aplinką, tik sukuria skirtynes, išskiria fenomenus iš bendro konteksto. Būdą matyti galima lyginti su įrankiu arba sąlygomis išskirti tam tikras savybes jau egzistuojančiame galimybių lauke. Šiame žaidime sąveikauja aplinkinė erdvinė galimybių aibė su įrankiu ir kuria trečią, anksčiau neegzistuojantį ir nenusipėjamą fenomeną⁷².

Diskursinę praktiką galima apibūdinti kaip beribės galimybių aibės katalizuojamą aplinką sudarančių elementų kaitą. Ši kaita vyksta vieniems elementams ir jų galimybių aibėms konfrontuojant su kitų elementų galimybių aibėmis. Dinamiškumas ir kaita tampa esmine diskursinių praktikų stabilumo sąlyga. Nuolatinės derybos, susidūrimai ir konfrontacijos tarp elementų kuria fenomenus – matavimosi reiškinius. Fenomene dalyvaujantys elementai neturi aiškaus skirstymo į stebintįjį ar stebimą, žmogų ar nežmogų, gamtinį ar kultūrinį. Visi elementai dalyvauja derybose kaip lygiaverčiai ir yra įvardijami agentais – performatyvaus akto dalyviais, turinčiais galimybę veikti. Fenomenas, kaip materializacijos

⁷⁰ Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, 2007, p. 139.

⁷¹ *Ibid.*, p. 146.

⁷² *Ibid.*, p. 89.

struktūra, kuria specifinį pasaulio materijos (per)formavimą, kompleksinėmis intra-akcijomis tarp agentų. Fenomenas – tai realybių sudėtis, nuolatinė agento konfrontacija su tuo, kas gali būti, ir kas yra, neturint iš anksto numatyto santykių scenarijaus ar naratyvo; tai nuolatinė ekspansija ir limitacija.

Agentinis realizmas ir intra-aktyvumas

Barad, abejodama objektyviais santykiais tarp objekto ir reikšmės, tarp subjekto ir objekto, tarp žodžio ir reprezentacijos, tarp mato vieneto ir matuojamojo, ir remdamasi fiziku Nielsu Bohru, išvysto posthumanistinio performatyvumo sampratą, apibrėžiančią materialių objektų produkcija grįstą agentinę santykių ontologiją. Ši santykių ontologija – tai agentinio realizmo branduolys, tyrinėjantis materialiąsias diskursines ir ribas apibrėžiančias praktikas, kuriančias objektus, subjektus ir kitas skirtybes kintančio santykio sąlygomis⁷³.

Barad rašo: „Ši samprata atmeta reprezentacijomis grįstą prielaidą prie „žodžių“ ir „daiktų“ ir jų sąryšio problematiką, siūlydama atkreipti dėmesį į tarp konkrečių praktikų išskylančius priežastinius santykius, įkūnytus materialiosiomis pasaulio formomis (diskursyviomis praktikomis) ir specifiniais materialiais reiškiniais (santykiais). Priežastiniai ryšiai tarp kūniško produkavimo mechanizmų ir sukuriamų fenomenų yra vienas iš „agentinės intra-akcijos“ apibrėžimų.“⁷⁴

Remiantis agento kaip dalyvio, turinčio galimybę veikti, apibrėžimu, agentinį realizmą galima įvardyti kaip santykius ir sąryšius tarp veikėjų galimybių ir veiklų plėtočių, kuriančių materialiuosius fenomenus. Skirtingai nei interakcija, kuri remiasi išankstine nepriklausomų elementų egzistavimo prielaida ir apibrėžia šių elementų poveikį vienas kitam, agentinio realizmo kontekste intra-akcija nusako daugiasluoksnišką objekto poveikį aplinkai ir aplinkos poveikį objektui, neapibrėžiant intra-akcijoje dalyvaujančių elementų-agentų kiekio ir pobūdžio, bei laikantis prielaidos, jog intra-akcijoje gali dalyvauti bet kokios rūšies, išraiškos, formos, reikšmės dalyviai-agentai, įskaitant ir tuos, kuriems identifikuoti dar neturime įrankių arba kurių poveikiai ar sąryšiai šiuolaikinio mokslo ir kultūros sritims yra sunkiai aprėpiami. Intra-akcija veikia atviroje įvairiems vystymosi scenarijams santykių aibėje. Pasak Barad,

⁷³ *Ibid.*, p. 93.

⁷⁴ Karen Barad, „Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“, in: *Signs* 28 (3), 2003, p. 814.

„intra-akcijos samprata performuluoja priežastingumo sampratą ir atveria erdvę materialiai diskursinėms agento formoms. [...] Agentas yra intra-aktyvumo materija“⁷⁵.

Pavyzdžiui, architektūroje dalyvaujančių elementų paletę be žmogaus kūniško, socialinio, kultūriško dalyvavimo, ir architektūros erdviškumo, medžiagiškumo, funkcionalumo, estetikos problematikos bei kontekstą sudarančių sąlygų, agentinio realizmo kontekste vertėtų papildyti kur kas platesniu dalyvių, elementų ir galimybių spektru. Architektūrą reiktų vertinti neapsiribojant problemos sprendimo algoritmo ribomis, pradedant socialiniu kultūriniu užsakymu ir baigiant pastatu kaip baigtine architektūros realizacija. Architektūra ir erdvinės praktikos yra nepaneigiami aplinką sudarantys elementai-agentai, turintys galimybę veikti ir paveikti kitus elementus, lygiai taip pat kaip ir nesuskaičiuojama aibė išorinių agentų, paveikiančių erdvinę praktiką. Tarkime, tokie elementai kaip Higso bozonas, Darvino evoliucijos teorija, elektromagnetinės bangos, ozono sluoksnis, mėnulio orbita ar DNR kodas iš pirmo žvilgsnio mažai ką turi bendro su konvencine architektūra, tačiau visi šie elementai, įskaitant ir architektūrą, yra sudėtinė agentinio realizmo dalis ir intra-akcijos būdu dalyvauja įvairiems vystymosi scenarijams atviroje santykių ekosistemoje.

Grįžtant prie agentinio realizmo, pastarąjį Barad apibrėžia kaip nereprezentacinę realizmo forma grįstą ontologiją, kuri nesiremia „daiktų“ bei „žodžių“ egzistavimu ir epistemologija, nesikliauja tiesos idėja grįstomis teisingomis „daiktų“ ir „žodžių“ atitikmenimis⁷⁶. Agentinio realizmo kontekste fenomenas ne tik nurodo apžvelgiančiojo ir apžvelgiamojo neatskiriamumą, bet ir išryškina agentinio intra-aktyvumo komponentų (agentų) neatskiriamumą.

Agentinio realizmo ontologija veikia kaip pagrindas Barad išvystytai posthumanistinei performatyviajai materialaus kūno sampratai. Ši samprata atmeta reprezentacinį žodžių ir daiktų sąryšį, ir akcentuoja santykį tarp materialijų aplinkos performavimų, kurių pagalba objekto ribos, savybės ir reikšmės yra įveiksmintos per specifinius materialiuosius fenomenus. Priežastingumo ryšio egzistavimas tarp įkūnijamos diskursinės praktikos ir sukuriamo fenomeno gali būti įvardijamas kaip vienas iš intra-aktyvumo apibūdinimų.

⁷⁵ Karen Barad, „Re(con)figuring Space, Time, and Matter“, in: Marianne DeKoven (ed.), *Feminist Locations: Global and Local, Theory and Practice*, 2001, p. 93.

⁷⁶ Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, 2007, p. 56.

Susumuojant poskyryje išdėstytas mintis, galima teigti, jog Karen Barad performatyvumo samprata susideda iš kelių pagrindinių dėmenų. Pirmiausia – *sąveika* ir santykių ekosistema. Skirtingai negu performanse, kuriame veiksmai, veikėjai ir sąveikos yra iš anksto suplanuotos ir turinčios tam tikrą naratyvą, performatyvume svarbūs „čia ir dabar“ besikuriantys santykiai ir atviros sąveikų plėtotės, neturinčios iš anksto apibrėžtos galimybių aibės ir veiksmų matricos. Tokius atvirus įvairiems scenarijams santykius įgalina *diskursinės praktikos*. Diskursas yra tai, kas išprovokuoja ir įgalina galimybę, kai tuo tarpu praktika įveiksmia sąlygas padariniams realizuoti. Diskurso ir praktikos tandemas nuolatos (per)formuoja pasaulį ir plečia bei įveiksmia pasaulio savybių ir reikšmių ribas. Todėl yra svarbus transformatyvus ir dinamiškas veiksmas, nuolatos verčiantis konfrontuoti su naujai atsiveriančiais galimybių laukais. Konfrontacija suteikia elementams arba reiškiniams momentinius kontūrus ir apibrėžtis, leidžiančias identifikuoti nuolatinio „matavimo(si)“ derybų reiškinio formuojamus *fenomenus*. Apžvelgiančiojo ir apžvelgiamojo neatskiriamumas ir jų nedalomumas fenomene paneigia fenomene dalyvaujančių elementų skirstymą į stebintįjį ar stebimą, žmogų ar nežmogų, gamtinį ar kultūrinį. Visi fenomeno derybose dalyvaujantys elementai yra lygiaverčiai, turintys potencialą vienodai svariai paveikti ir būti paveiktiems kitų elementų. Tokie lygiaverčiai performatyvaus akto elementai įvardijami *agents* – dalyviais, turinčiais galimybę veikti. Todėl performatyvume svarbi pati sąveika tarp agentų, arba sąveikų ekologija, suvokiant tai, jog tiek stebintysis, stebėjimo būdas, stebimo objekto veikla, materialumas, aplinkybės ir daugelis kitų elementų yra lygiaverčiai ir lygiavertiškai veikia kurdami „čia ir dabar“ supančią realybę. Diskursinių praktikų, (trans)formuojančių elementų savybių ribas ir santykių ekologijoje dalyvaujančių elementų sąveikos kuriamų fenomenų priežastingumo ryšys įvardijamas kaip *intra-aktyvumas*. Arba, kitaip sakant, intra-aktyvumas jungia performatyvumo aktą sudarančius dėmenis į vieną reiškinį, performuluojančią priežasties ir pasekmės sampratą, bei atveriančią erdvę materialiai diskursyvioms agento formoms.

Karen Barad siūlo posthumanistinę ir materialistinę performatyvumo sampratą, kurioje materija-elementas-agentas yra aktyvus veiksnys realybės materializacijos procese. Aplinka nėra nei pasyvus paviršius, laukiantis kultūrinių žymių, nei galutinis kultūrinių praktikų produktas. Performatyvumas Karen Barad filosofijoje tapatinamas su agentinio realizmo samprata, kurioje diskursinės praktikos vertinamos ne vien tik kaip žmogiškos prigimties veikla, bet kaip specifinis materialusis aplinkos / pasaulio (per)formavimas, kurio pagalba lokalsios ribų, savybių ir reikšmių apibrėžtys įveiksmiamos per skirtybes. Performatyvumas

grindžiamas principais, kylančiais iš performuojamų santykių tarp diskursinių praktikų ir materialijų fenomenų, ir suvokiamas kaip nuolatos vykstantis intra-aktyvus aktas, kuriame materija įgauna tęstinio veiksmo ir nuolatos betampančios substancijos savybių. Performatyvumas – tai iš anksto neegzistuojančių subjektų ir objektų atsiradimas intra-akcijos būdu.

4. Skyriaus išvados

Skyriuje pateiktos pasirinktų performatyvumą nagrinėjusių autorių idėjos ir įžvalgos tik dalinai atskleidžia performatyvumo teorijos sampratą. Performatyvumas neturi griežtų pritaikomumo ribų ir gali būti nagrinėjamas dar platesniuose filosofijos, sociologijos ar kultūros tyrimų laukuose. Nepaisant to, esminius performatyvumo apibrėžimo aspektus ir veikimo principus galima užčiuopti pirmame disertacijos skyriuje pateiktoje medžiagoje. Performatyvumo sąvoka atskleidžiama remiantis tarpdisciplininėmis sąsajomis ir teorijos taikymo pavyzdžiais sprendžiant skirtingus probleminius klausimus. Tai apibendrinus galima įžvelgti performatyvumo sampratos bendravardiklius.

Performatyvumas pirmiausia minimas lingvistikos mokslo kontekste kaip kalbėjimo aktas, gebantis paveikti aplinką. Tai nuosekli žodžio transformacija į veiksmą, kuriai svarbios aplinkybės, suteikiančios jėgą kalbos pagalbai kuriamam performatyviui aktui. Tačiau pati kalba ir iš jos paveldimi kultūriniai bei socialiniai konstruktai ilgainiui pradėti vertinti kaip problema, kylanti iš to, jog nėra įmanoma izoliuoti kalbėjimo akto nuo jame betarpiškai dalyvaujančio sakančiojo ir pačios kalbos. Apie performatyvumą pradėta mąstyti kaip apie kalbėjimo akto ir kūniškų gestų, arba kūniškumo, sąjungą. Todėl performatyvumas dažnai minimas lyčių studijų, arba kitoniškumo tyrimų, kontekste, ir naudojamas kaip įrankis lyties apibrėžtumo / neapibrėžtumo klausimams spręsti. Būtent neapibrėžtumas, dviprasmiškumas ar keliaprasmiškumas ilgainiui tapo svarbiais performatyvumo dėmenimis. Pastaruosius katalizuoti pasitelkiami vienprasmiškumą destabilizuojantys įrankiai – įvairaus pobūdžio destruktiniai veiksmai, gebantys kurti nenusipėjamus ir iš anksto nenumatytus performatyvių scenarijus, nestabilias struktūras ar besikeičiančias situacijas, sąlygojančias pirminių ir stabilių apibrėžčių praradimą. Todėl destabilizacija, dezorientacija, destrukcija veikia performatyviai ir kuria sąlygas naujiems, konkretaus apibrėžimo neturintiems reiškiniams rasti. Kartu

performatyvumas oponuoja apibrėžtoms reprezentacijoms, kaip išeitį siūlydamas nuolatinio santykio, sąveikos, „prisimatavimo“ ir persiformavimo sąlygojamą nepastovią (ne)apibrėžtumų ekosistemą, formuojančią laike kintančius fenomenus. Visa tai įgalina diskursinės praktikos, kartu ir išprovokuojančios galimybę, ir įveiksminančios sąlygas padariniams realizuoti. Diskurso ir praktikos tandemas nuolatos (per)formuoja pasaulį ir plečia bei įveiksmina savybių ir reikšmių ribas, intra-aktyviai jungiant performatyvumo akto dėmenis į vieną reiškinį, performuluojantį priežasties ir pasekmės sampratą, bei atveriantį erdvę materialiai diskursyvioms agento (dėmens) formoms. Taip performatyvumas tampa agentinio realizmo ontologijos, arba naujojo materializmo, sudedamąja dalimi.

Natūralu, jog vienas iš tiriamojo darbo užsibrėžtų tikslų – remiantis ištirta medžiaga suformuluoti performatyvumo termino apibrėžimą ir identifikuoti jo veikimo principus. Tačiau pats siekis apibrėžti performatyvumo sąvoką ir tiksliai identifikuoti jo veikimo principus prieštarauja performatyvumo esmei. Jeigu performatyvumas kritikuoja reprezentacinius konstruktus, apibrėžtumus, kalbinius suvaržymus ir suvokimą per kompleksiskumą redukuojančius socialinius-kultūrinius filtrus, tuomet bandymas apibendrintais samprotavimais, kalba ar schemomis pateikti koncentruotą apibrėžimą performatyvumo kontekste gali būti vertinamas deklaratyviu veiksmu. Atsiduriame paradoksaliaje situacijoje, kuomet reikia išgryninti termino esmę jo neapibrėžiant.

Būdą tokiai padėčiai be išeities spręsti sufleruoja padėties lėmėja – performatyvo teorija. Pasitelkiant pačioje performatyvumo sampratoje slypinčius neapibrėžtumo, dualumo ir kintamumo principus, performatyvumą galima vertinti kaip „konkreto apibrėžimo neturintį reiškinį“, kuriam gimti reikia sukurti sąlygas. Jeigu performatyvumas vis dar nėra aiškiai identifikuota ir suformuota sąvoka, tuomet kalbine forma teikiamos skyriaus išvados turėtų veikti „kaip įrankis ateities nežinomumo aplinkybėms kurti“, kaip neapibrėžianti, bet katalizuojanti sąlyga termino sampratai rasti. Tokią performatyvumo termino apibendrinimo koncepciją bent iš dalies realizuoja ne koncentruotas termino apibrėžimas, bet performatyvumo sampratą sudaranti tekstinė dėlionė, kurios kiekviena detalė veikia kaip agentas, sudarantis virtualų performatyvumo apibrėžimo fenomeną. Dėlionė veikia kaip dekontekstualizavimo injekcijos, siekiančios naikinti žinomo konteksto kontrolę, sukurti terpę gimti iš anksčiau nepažintoms struktūroms ir rasti diskursams ten, kur jie nėra dar „įforminti“ arba „įteisinti“. Tebūnie tai kiekvienam skaitytojui individualus, iš anksto numatytų vertinimo kriterijų neturintis sampratos suvokimas.

Tekstinę dëlionę galima lyginti su spiečiumi, kurį sudarantys elementai, anot Dudley Youngo, „yra nei takūs, nei tvirti, jie jungiasi ir maišosi, bet nesusisaisto ir nesuyra; o gal greičiau tuo pačiu metu ir susisaisto, ir suyra“⁷⁷. Dëlionėje teksto aibė atsiskleidžia kaip ambivalentiška visuma, kuriai būdingi ir termino sampratos sutelkimo, ir jų išsklaidymo / dekonstravimo efektai. Tai sąlygos iš(si)vaduoti nuo kalbinių-tekstinių konstrukty, „struktūrinio priklausomumo esamiems kontekstams“, ir pačiam skaitytojui su(si)formuoti performatyvumo termino apibrėžimą.

Performatyvumas – tai:

neatsiejama veiksmo dalis; virsmas, transformacija, mutacija;
momentinio poveikio informacijos rinkimas; poveikis aplinkai;
procesas; aplinkybių kūrimas; sąlygų dizainas; kalbos ir
komunikacijos gebėjimas paveikti arba užvaldyti veiksmą; radikaliai
atviras laikinumas; dviprasmiškumas; derybos, konfrontacija, vienas
kito destrukcija; besikartojantis diskursas ir veiksmo kvestionavimas;
nenuspėjamas ir iš anksto nenumatytas scenarijus; destrukcija,
egzistuojančių struktūrų kaita griovimo būdu; situacija, kurioje
potencialus adresatas-agentas tampa pažeidžiamas; atvirumas
nenuspėjamai ateičiai; dezorientacija situacijoje; įrankis ateities
nežinomumo aplinkybėms kurti; išankstinių kontekstų, arba įprastinių
praktikų griovimas; nuolatinis rekontekstualizavimas, kuomet veiksmu
keičiamas kontekstas, kuriame keičiasi ir pats keičiantysis; nuolatinis,
besikartojantis konteksto ir subjekto peržiūrėjimas, perversinimas,
„prisimatavimas“ vienas kito atžvilgiu; neapibrėžtas siekis įveikti savo
paties neapibrėžtumą; performansas su poveikiu; tariamas
identitetas; sąlyga galimybėms skleistis; subjekto įgalinimas;
atsinaujinantis veiksmas be aiškos pradžios ir pabaigos; laikinumas,
kuriame išlieka gyvybingas tik dėl konteksto, kurį jis palaužia; laikinumas

⁷⁷ Dudley Young, *Origins of the Sacred: The Ecstasies of Love and War*, 1991, p. 189.

ir neapibrėžtumai; laikinasis persiformavimas; iš anksto sukurtų sąlygų perkūrimas; aplinkybės, įgalinančios momentiška apibrėžti specifines materializacijos formas; aplinkybė, kurios pagalba fenomeno atpažįstamumas tampa įmanomas; neapibrėžtumų ekologija; reaktyvumas, atsakingumas, nenusipėjamumas; nuolatos vykstantis agento performulavimas; dramatiškas ir nenusipėjamas reikšmės konstravimas; neišbaigtumas, stabilų jungčių neturėjimas; radikaliai atviras laikinumas; išankstinių scenarijų ir veikimo matricų atmetimas; agentų sąveikų ekosistema; diskursinė praktika; praktikos materialumas, veiksmas ir darymas; santykis ir sąveika; sąlygos, įgalinančios rasti padarinius; specifinis materialaus pasaulio (per)formavimas; savybių ir reikšmių ribų išplėtimas ir įveikimas; skirtumų artikuliacija; nuolatinio „matavimo(si)“ derybų formuojamas fenomenas; galimybių laukas; agentų „matavimo(si)“ performansas; realybių sudėtis; nuolatinė ekspansija ir limitacija; sąryšis tarp veikėjų galimybių ir veiklų plėtojų; galimybės provokacija; sąveikų ekologija; specifinis materialusis aplinkos (per)formavimas; iš anksto neegzistuojančių subjektų ir objektų atsiradimas intra-akcijos būdu.

II SKYRIUS.

PERFORMATYVUMAS ARCHITEKTŪROJE

Ankstesniame skyriuje giliau aptarta performatyvumo samprata iš filosofinės perspektyvos leido ne tik susipažinti su terminu lingvistikos, lyčių studijų ir naujojo materializmo kontekstuose, bet ir išgryninti esminius performatyvumą lemiančius elementus bei jų sąveikos veikimo principus. Performatyvumą nagrinėjome kalbos filosofijos kontekste, išskirdami performatyvios kalbos generuojamą jėgą, gebančią paveikti aplinką. Kartu susipažinome su performatyvumu lyčių studijų, arba kitoniškumo (angl. *queer*), kontekste, kuomet į performatyvumo akto veikėjų spektrą įtrauktus kūniškumą, kalbos kultūrinį paveldą ir nusistovėjusias socialines bei kultūrines dogmas griovėme neapykantos kalbos kuriamomis destabilizuojančiomis situacijomis. Ir, galiausiai, performatyvumą priešiname reprezentacijai, kaip kritiką realybės vertinimui per nusistovėjusias reprezentacines schemas, sutelkiant didesnę dėmesį į santykį su betarpiškai egzistuojančia realybe, ir iš intra-akcijos suformuotų santykių gimstančius neapibrėžtumų apibrėžtumus, įgalinančius performatyvius fenomenus.

Performatyvumas – tai stabilus, aiškus ir universalus apibrėžimo neturintis reiškiny, kurio neapibrėžtumas ir neišbaigtumas atliepia pačią performatyvumo koncepciją. Tai privalumas, leidžiantis performatyvumo ideologiją taikyti ne tik filosofijos, bet ir platesniuose kontekstuose, įskaitant architektūrą, urbanistiką, interjerą ar dizainą. Todėl natūraliai kyla klausimas – ar įmanoma performatyvumo apraiškų ieškoti architektūroje? Ar performatyvumas architektūroje atsiskleidžia kūrybinio proceso metu, ar realizuojant architektūrines struktūras, ar vis dėlto realizuotoje erdvėje per jos praktiką? Ar performatyvios idėjos gali būti taikomos ne tik pastatams, bet ir miestams, miesto erdvėms arba interjerams? Ir žvelgiant plačiau – ar galima persvarstyti tai, ką mes vadiname architektūra? Gal pažvelgus pro performatyvumo prizmę architektūrą galima rasti iš pirmo žvilgsnio visai ne architektūriškuose reiškiniuose? Ar judanti architektūra yra performatyvi? Ar adaptyvi architektūra yra performatyvi? O gal statiška architektūra talpina daugiau performatyvumo nei dinamiška?

Kalbant apie performatyvumą, pastarasis architektūroje tirtas santykinai nedaug, lyginant su tekstais, architektūrinėmis koncepcijomis ir realizuotais objektais, kurie įvardinjami

kaip adaptivi, interaktyvi, kinetinė ar reaktyvi architektūra. Todėl performatyvumo apraiškų architektūroje tenka ieškoti ne gerai susistemintuose teorijos ar istorijos almanachuose, bet kaip dėlione iš įvairių architektūrinių idėjų, koncepcijų, tekstų, pranešimų konferencijose, performansų, instaliacijų, realizuotų įvairios paskirties pastatų, struktūrų ar erdvių pavyzdžių.

Skyriuje siekiama išgryninti, kaip performatyvumas gali skleistis ir skleidžiasi įgyvendintose architektūrinėse praktikose, kokie pagrindiniai aspektai nulemia performatyviąją dimensiją architektūroje ir kokie procesai architektūroje gali būti įvardyti kaip performatyvūs. Skyriuje atsispiriama nuo architektūrinės praktikos pavyzdžių analizės, nagrinėjant beveik išimtinai tik realizuotus architektūros pavyzdžius, neretai balansuojančius ant disciplinos praktikos ribos. Konkretūs įgyvendinti projektai nagrinėjami remiantis architektūros kritikos, teorijos ar istorijos darbais, padedančiais atskleisti galimas performatyvumo plėtotes įgyvendintos praktikos pavyzdžiuose.

Siekiant visapusiškai išskleisti pagrindines skyriaus temas, tiriamos trys pagrindinės architektūrinių pavyzdžių grupės. Pirmoje grupėje, pavadintoje „Dinamika“, performatyvumas siejamas su nuolatine kaita, transformacija ar veiksmu. Antroje grupėje, pavadintoje „Statika“, į realizuotos architektūros performatyvumą pažvelgiama iš erdvės naudotojo perspektyvos. Trečioje grupėje, pavadinimu „Sąveika“, tiriami pavyzdžiai, kuriuose paneigiama antropocentriška performatyvumo architektūroje suvokimo, vertinimo ir vartojimo prieiga.

1. Dinamika

Aptartoje performatyvumo sampratoje dažniausiai sutinkami performatyvumą sąlygojantys elementai yra susiję su nuolatine kaita, transformacija ar veiksmu. Tai „neatsiejama veiksmo dalis“, „virsmas, transformacija, mutacija“, „procesas“, „rekontekstualizavimas“, „laikinasis persiformavimas“ ir pan. Išvardinti performatyvų fenomeną sudarantys dėmenys nėra įmanomi be laiko dimensijos. Tai laike išsidėstę kaitos scenarijai ir transformacijos. Laiko takumas apjungia kaitą, o kaita ir transformacijos, yra tam tikra laiko forma. Jeigu architektūrą vertintume ne kaip objektus, išsidėsčiusius erdvėje, o kaip santykius, besiskleidžiančius laike, tuomet performatyvumo dimensijos galima ieškoti besitransformuojančiose ar kinetinėse raiškos priemonėse, įgyvendinančiose adaptyvią architektūrą. Lyginant konvencinę architektūrą su šoku, kino filmu ar muzikos kūrinium,

pastatas atrodo įkyriai „inertiškas ir neveiksnius“⁷⁸. Todėl nenuostabu, jog mąstant apie adaptyvią architektūrą pirmiausia iškyla judančios, besikeičiančios, besitransformuojančios architektūros kuriamų erdvių ir objektų vaizdinys.

Tokia architektūra nėra naujiena. Nuo seno turime dalį architektūros, kuri yra besikeičianti. Pavyzdžiui, durys, langai, vartai, langinės ir kiti panašūs elementai įgalina pastatą transformuoti. Kai kuriuose XIX a. Bavarijos rūmuose buvo naudojami pakeliami stalai. Viename iš Versalio rūmų kambarių dar XVII a. buvo įrengtos pakeliamos grindys su galimybe paslėpti stalą ir tokiu būdu transformuoti kambario erdvę bei funkciją⁷⁹.

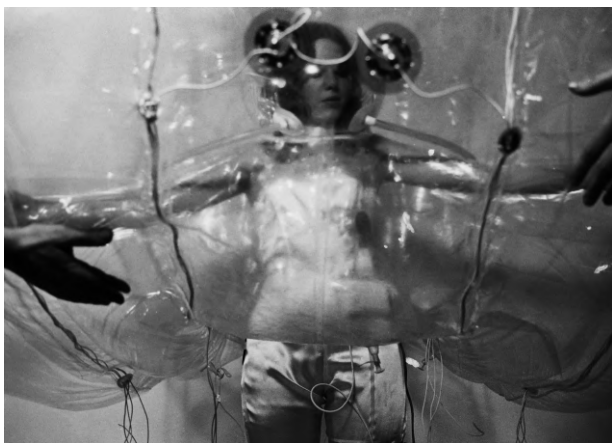
Vėliau adaptyvios architektūros idėjos XX a. viduryje plėtotos tokių architektų vizionierių kaip Constantas Nieuwenhuis, Nicolas Negroponte, Cedric Price'as, Yona Friedman, Archigram ir daugelio kitų. Nors adaptyvios architektūros idėjinis pagrindas buvo labai stiprus ir koreliavo su kultūriniame, socialiniame ir technologiniame laukuose tvyrančiomis kibernetikos, savireguliacijos, robotikos, kinetikos, situacionizmo ar hipių judėjimo idėjomis, tačiau tuo metu techniškai ir technologiškai buvo sunkiai įgyvendinamos. Didžioji dalis koncepcinių projektų taip ir liko nerealizuoti, neskaitant kelių įgyvendintų eksperimentų. Nepaisant to, šios idėjos atvėrė naujas architektūros plėtotės kryptis, kurios įvairiuose kontekstuose, pasitelkiant naujas priemones, yra vystomos ir šiandieninėje architektūroje.

Akivaizdu, jog pažangesnės technologijos – tiek įgyvendinant, tiek kuriant erdvines struktūras – leido realizuoti adaptyvią, judančią, keičiančią savo savybes architektūrą žymiai platesniu mastu, ir vystyti prieš daugiau nei pusę amžiaus iškeltas progresyvias idėjas. Pavyzdžiui, Coop Himmelb(l)au architektų biuro projektas „Astro Balloon“, sukurtas 1969 metais. Tuo metu buvo pagamintas tik projekto prototipas. Pats įmonės įkūrėjas Wolfas D. Prixas teigia, jog „tuo metu galėjo tik pasvajoti, jog ateityje atsirastų techninės galimybės realizuoti projektą“⁸⁰. Tačiau 2008 metų Venecijos architektūros bienalėje projektas realizuotas visa apimtimi įgyvendinant pirminę koncepciją, kurios esmė – sinchronizuoti žmogaus širdies ritmą su architektūrinėmis konstrukcijomis, apšvietimu ir kitais elementais.

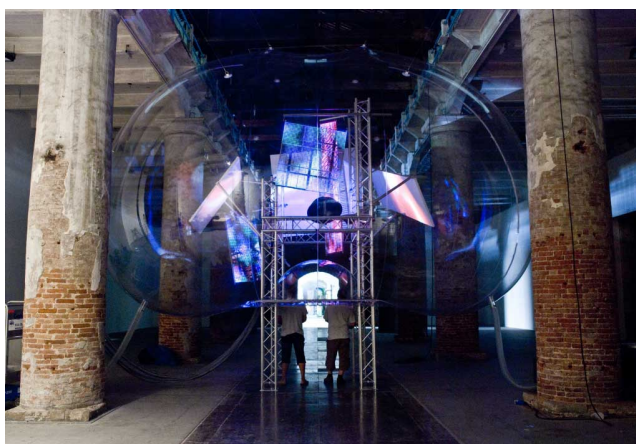
⁷⁸ Branko Kolarevic, Ali Malkawi, *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, 2005, p. 10.

⁷⁹ Jan Cudzik, „Contemporary Approach Towards Responsive Architecture“, in: *5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM 2018*, 2018, p. 2.

⁸⁰ Prieiga internetu: <www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/feedback-space-astro-balloon-1969-revisited>.



2. Coop Himmelb(l)au. „Astroballoon“, 1969.



3. Coop Himmelb(l)au. „Astro Balloon 1969 Revisited“, 2008.

Šiandieniniuose pastatuose galime stebėti vis didėjantį adaptyvių sprendinių kiekį. Pasak Asefi Maziar, skirtingai nei ankstesnėse koncepcijose, kuriose galima įžvelgti ideologinį pagrindą, šiulaikiniėje architektūroje „kintamumas slypi atsako į vartotojo poreikius teknikose“⁸¹. Šiulaikinis kintamumo tikslas siekia atliepti vartotojo poreikius nuolatos besikeičiančiame pasaulyje, ir kurti transformuojamas sistemas, keičiančias erdvių ir pastatų formas, prisitaikančias prie nuolatos kintančių funkcijų ir aplinkos sąlygų.

Kaita architektūroje pasireiškia įvairiomis priemonėmis bei priežasties–pasekmės grandinėmis. Jeigu ieškotume aktyvaus veikimo principų architektūroje, tikriausiai į pastatą ir statinius reiktų žiūrėti kaip į įrenginius, kurie juda patys, arba juda atskiros pastato dalys, kurios gali būti judinamos mechanizmu, arba turi galimybę būti pajudintos – atsidaryti, užsidaryti, pasistumti, pakeisti formą, savybes ir pan. Kiekvienas judantis elementas turi judesio amplitudę, sustojimo taškus, pozicijas, judėjimo intervalus ir kitus parametrus, formuojančius ir reguliuojančius struktūrų judesius ir pozicijų kaitą. Tokios architektūros judėjimas gali būti inicijuojamas žmogaus arba aplinkos savybių, gali būti rankinis arba mechaninis, ir kontroliuojamas analoginių, elektrinių arba skaitmeninių sistemų. Priežastis, inicijuojanti pastato kaitą, gali varijuoti pradedant pragmatiniais kriterijais, tokiais kaip klimato kontrolė, apšvietumas ar dienos režimas, ir baigiant žmogumi – jo judėjimo trajektorija, greičiu, savijauta ar kūno ypatybėmis, o judėjimą užtikrinančių mechanizmų sistemos užduotis yra erdvės modifikavimas ir keitimas, remiantis aplinkos ir žmogaus kuriamais impulsais. „Tai

⁸¹ Maziar Asefi, *Transformable and Kinetik Architectural Structures: Design, Evaluation and Application to Intelligent Architecture*, 2010, p. 45.

nenuneigiama veiksmo architektūroje realizacija per judančias pastato dalis, plokštumas, angas ar baldus.“⁸²

Žemiau aptarsime keletą adaptyvios architektūros pavyzdžių, susijusių su pastatų kaitos galimybėmis kaip reakciją į mikroklimato pastato viduje kaitą, žmogų ir jo judėjimo trajektorijas, erdvėse išsitenkančią funkciją ir kultūrinį estetinį lauką.

Mikroklimatas ir kinetika

Vienas iš pragmatiškų kriterijų, skatinančių kurti ir realizuoti kintamą, judančią ar transformuojamą architektūrą – pastato arba struktūros viduje kuriamas tinkamas žmogui mikroklimatas. Nuo senų laikų namus ir buveines statantys žmonės siekia apsisaugoti nuo įvairaus atmosferos poveikio – saulės, vėjo, kritulių, šalčio ir pan. Be pasyvių pastato konstrukcijų, neretai šiuolaikiniuose statiniuose naudojamos ir aktyvios, judančios, kinetinės konstrukcijos, tarpininkaujančios tarp skirtingų lauko ir vidaus klimato sąlygų. Kinetika architektūroje ir dizaine įgalina atskiras pastato dalis būti judinamomis mechaniniu įrenginių ir dažniausiai sensorių, nesugriaunant bendros pastato struktūrinės visumos. Williamas Zuk ir Rogeris H. Clarkas kinetinės architektūros veikimo principą apibūdina „kaip trijų dimensių formos atsaką į poveikius“⁸³.

Renzo Piano „Aurora“ pastatas Sidnėjuje, Australijoje (1996–2000), iliustruoja aktyviai veikiantį pastatą, kaip reakciją į kintančią lauko temperatūrą. Pastato fasadiniai paviršiai ir jų elementai yra sudaryti iš judančių mechanizmų, atveriančių arba uždarančių galimybes patekti lauko orui į pastato vidų. Šie mechanizmai siekia palaikyti tinkamas klimatinės sąlygas pastato viduje ir taupyti pastato suvartojamą energijos kiekį. Pastatas, įgyvendinęs šiuos technologinius sprendinius, vertinamas kaip talpinantis „funkcionalumą, socialumą ir technologinę inovaciją“⁸⁴.

⁸² Branko Kolarevic, Ali Malkawi, *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, 2005, p. 12.

⁸³ Roger H. Clark, William Zuk, *Kinetic architecture*, 1970, p. 5.

⁸⁴ Prieiga internetu: <www.archdaily.com/882963/aurora-place-renzo-piano-building-workshop>.



4. Renzo Piano. „Aurora“ pastatas, 2000.



5. Cloud 9. „Media-TIC“ pastatas, 2010.

Unikalių pneumatinių elementų pagalba kuriamos sąsajos tarp lauko ir vidaus strategija įgyvendinta ir architektų Cloud 9 su Enric Ruiz Geli suprojektuotame ir realizuotame Media-TIC pastate Barselonoje (2010). Be kitų šio pastato išskirtinių konstrukcinių inžinerinių savybių, pastatas išsiskiria unikaliu fasadu, pavadintu „vertikalus debesis“⁸⁵. Tai iš tetrafluoroetileno medžiagos pagaminti pripučiami fasado moduliniai elementai, susidedantys iš trijų membranų. Pneumatinės sistemos pagalba skirtingi fasado elementų skyriai pripildomi arba ištuštinami oru, taip keičiant kiekvieno modulio medžiagos sluoksnių išsidėstymo eiliškumą. Kiekvienos elementą sudarančios membranos savybės yra skirtingos, pradedant skaidria bei permatoma, ir baigiant pusiau permatoma. Susitapatinus dviem pusiau permatomiems sluoksniams, modulis, o kartu ir fasadas, tampa mažiau perregimas bei labiau apsaugantis pastato vidų nuo saulės spindulių. Taip oro ir pneumatines sistemos pagalba pastato fasadas geba keisti tiek estetines tiek inžinerines savybes, siekiant geresnių klimatinės sąlygų pastato viduje.

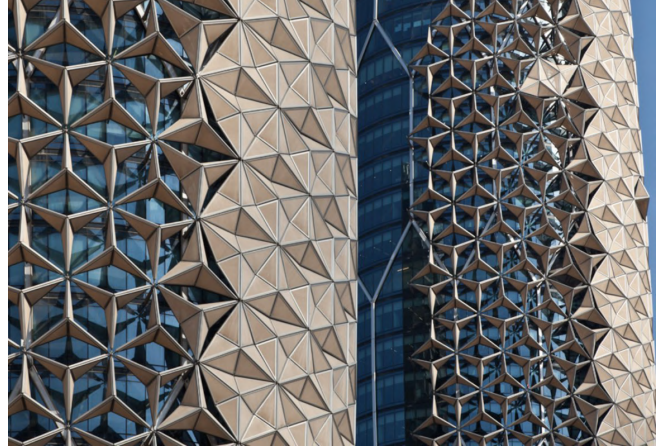
Tęsiant kinetinių fasadų temą, architekto Jeano Nouvelio suprojektuotas Arabų pasaulio instituto pastatas Prancūzijoje, slankaus diafragmos principu veikiančio mechanizmo pagalba keičia fasado peršviečiamumo lygį, ir kontroliuoja patenkančių į pastatą saulės spindulių kiekį. Nepaisant to, jog dar 1987 metais įgyvendinta technologija jau po pastato atidarymo susidūrė su techniniais iššūkiais, projektas atvėrė naujų technologijų potencialą.

⁸⁵ Prieiga internetu: <<https://en.wikiarquitectura.com/building/media-tic/>>.

Kinetinį fasadą – reaktyvų, tekstūrinį, funkciją pabrėžiantį pastato kiautą, galima interpretuoti kaip implanta, įkūnijantį mechatroninėmis technologijomis grįstą fasadą, arba „gyvą ir instinktyviai reaguojančią odą“⁸⁶.



6. Jean Nouvel. Arabų pasaulio instituto pastatas, 1987.



7. Adeas. „Al-Bahar“ biurų pastatas, 2012.

Kintamo fasado, kaip pastato klimatinės sąlygas kontroliuojančios „odos“ idėja taip pat realizuota tokiuose pastatuose, kaip Adeas architektų suprojektuotame Al-Bahar biurų pastate Abu Dabyje, Soma architektų biuro realizuotame 2012 metų „Expo“ parodos Teminiame paviljone Pietų Korėjoje, Ernsto Giselsbrechto ir partnerių įgyvendintame Kiefer technologijų ekspozicijų ir biurų pastatas Austrijoje ir daugelyje kitų pastatų. Į klimato sąlygas reaguojančio fasado tyrinėjimai dar labiau skleidžiasi eksperimentiniuose architektūros projektuose aukštosiose mokyklose arba architektūros ribas plečiančiuose architektų biuruose. Neretai tokie projektai lieka eksperimento arba prototipo stadijoje, tačiau įneša kintamos architektūros lauke naujų technologinių ir koncepcinių perspektyvų.

Pavyzdžiui, architektė Doris Sung tyrinėja medžiagas, kurių atsakas į aplinkos klimatinės sąlygas padeda užtikrinti reikiamą temperatūrinį režimą pastato viduje. Pasitelkdama metalo deformacinės reakcijos į temperatūrą savybes, architektė kuria prototipines „savaime besiventiliuojančias“, „savaime užsitamsinančias“ ar „savaime susiformuojančias“ struktūras ir plokštumas⁸⁷.

⁸⁶ Madalina Nicoleta Wierzbicki, *Topologies and Design Methods for Folding Kinetic Structures: Expanding the Architectural Paradigm*, 2014, p. 81.

⁸⁷ Prieiga internetu: <www.dosu-arch.com>.



8. DO|SU Studio Architecture. „Bloom“, 2012.

Oslo architektūros ir dizaino mokyklos Architektūros ir tektonikos tyrimo centro atliktame medienos tyrime nagrinėtos medienos hidroskopinio formavimo savybės. Tyrėjams manipuliuojant skirtingos medienos ir keliakrypčio medžiagos pjovimo sluoksniais kompozitinėje medžio plokštelėje buvo sukurta galimybė kompozitinei plokštei reaguoti į aplinkoje esantį drėgnumą ir keisti geometriją pagal atitinkamą drėgnumo kiekį. Tokias, ir kitas kinetines savybes talpinančios medžiagos leidžia kurti architektūrines struktūras, paveikiamas išorės klimato, ir kartu gebančias paveikti mikroklimatą viduje. Todėl pastatai, kuriuose realizuoti panašūs klimato kontrolės ir kiti efektyvumą didinantys sprendiniai, įvardinami, kaip “į eksploatacines savybes orientuota architektūra”.⁸⁸

⁸⁸ Michael Hensel, Performance-Oriented Architecture: Rethinking Architectural Design and the Built Environment, 2013, p. 6.

Funkcinė transformacija

Pastatai kuria galimybę žmonėms realizuoti įvairias veiklas. Tačiau to pačio pastato ar erdvės naudojimo funkcija gali keistis dienos, mėnesio ar kelerių metų laikotarpiais. Žvelgiant į platesnę laiko perspektyvą, ateityje atsiras funkcijos ir poreikiai, kurie negali būti žinomi ir nuspėjami šiandien. Todėl funkcija, ir jos nenuspėjamumas, gali veikti kaip viena iš priežasčių, inicijuojančių architektūros kaitą ir transformacijas.

Idėjiniu transformuojamos ir adaptyvios architektūros pradininku galima įvardinti britų architektą Cedric Price'ą. Konceptinis projektas, pavadinimu „The Fun Palace“ (1964) iliustruoja „interaktyvią, performatyvią architektūrą, kuri nuolatos geba adaptuotis prie kintamų vartotojų poreikių ir norų“⁸⁹. Besikeičiančio pastato koncepcija, padariusi nemažą įtaką vėlesniems architektams, buvo įkvėpta tuo metu besikuriančio avangardinio teatro idėjų. Teatro režisierė Joan Littlewood siekė sukurti performatyvumo teatrą – „kultūrinio koliažo erdvę, kurioje žmonės galėtų patirti teatro transcendenciją ir transformaciją ne kaip auditorija, be kaip aktoriai“⁹⁰. Inovatyvi vizija nubrėžė erdvinės koncepcijos kontūrus Price'ui kurti kintamą ir interaktyvią, performatyviais dėsniais grįstą architektūrą. „The Fun Palace“ projekte buvo siūloma veiksmo, dalyvavimo ir įsitraukimo architektūros koncepcija, kuri neturi fiksuoto pastato plano ar formos. Atviras kaitai laikantysis pastato karkasas ir judantys konstrukciniai moduliai pastate gali būti perstatomi ir pergrupuojami pagal žmogaus veiklos ir interakcijos poreikius. Kambariai, sienos, salės performuojamos siekiant sukurti norimas ir reikiamas šviesos, akustikos bei temperatūros aplinkas, kuriančias erdvę besiformuojančioms socialinėms veikloms.

Pastato technologinė koncepcija buvo įkvėpta laivų statyklų, gebančių konstruoti įvairias struktūras iš viršaus į apačią. Pasak Price'o, kranų ir kitų judančių konstrukcijų pagalba, „visa struktūra gali nuolatos keistis, ir tokia kaita pasiekama per technologijų, medžiagų, ir technikų visumą, tuo metu prieinamą pažangiose laivų ir lėktuvų statyklose“⁹¹.

Projektui taip ir nebuvo lemta būti įgyvendintu, susidūrus su biurokratiniais iššūkiais. Tačiau 1976 metais realizuota smarkiai sumažinta ir redukuota „The Fun Palace“ versija,

⁸⁹ Stanley Mathews, „Cedric Price: From the „Brain Drain“ to the „Knowledge Economy““, in: Architectural Design 76 (1), 2006, p. 90.

⁹⁰ Idem.

⁹¹ „Cedric Price“, interview by Monica Pidgeon, MP3. Prieiga internetu: <www.bdonline.co.uk/Journals/Builder_Group/Building_Design/05_April_2007/attachments/Price01.mp3>.

pavadinimu „InterAction Centre“. Projekte integruota nemažai projekto pirmtako koncepcijų – industrinio stiliaus konstrukcijos, moduliniai pastato elementai, laikinos pertvaros, transformuojami fasadai. Pati pastato planinė ir konstrukcinė schema leido pastatą plėsti tiek, kiek būtų reikėję pagal veiklos poreikius. Pastatas 2003 metais buvo išmontuotas – nepaisant to, jog buvo nemažai aktyvistų, norėjusių išsaugoti unikalų architektūros objektą. Pats Cedric Price’as išliko principingas ir palaikė pastato išmontavimo idėją kaip vieną iš sudėtinių laikinos ir besikeičiančios architektūros koncepcijos dalių⁹².



9. Cedric Price. „InterAction“ centras, 1972.

Cedric Price'o idėjų testinumą galima įžvelgti ir OMA architektų biuro suprojektuotame paviljone, pavadinimu „Prada Transformer“ Seule. Tai 20 metrų aukščio laikina struktūra, kuri statybinių kranų pagalba gali būti pakelta ir vartoma, prisitaikant prie jame vykstančio renginio poreikių. Paviljonas yra tetraedro formos ir susideda iš keturių skirtingų geometrinių formų paviršių – apskritimo, kryžiaus, šešiakampio ir stačiakampio – apjungtų peršviečiama membrana. Kiekviena iš šių plokštumų gali tapti paviljono pirmu aukštu, atitinkančiu tuo metu vykstančio renginio funkciją – mados parodą, filmų festivalį, meno parodą ar madų šou.

⁹² Jonathan Bell, „Movement and change: surveying the dense utopian architecture of Cedric Price“. Prieiga internetu: <www.wallpaper.com/architecture/projects-articles-and-talks-cedric-price-works-1952-2003>.

Sienos tampa grindimis, o grindys sienomis, apvertus paviljoną, kai pasibaigia vienas renginys ir prasideda kitas. Pasak Rem Koolhaas, „Transformeris yra tarsi dinaminis organizmas, gebantis prisitaikyti prie funkcijos, – opozicija paprastam bei statiškam objektui.“⁹³



10. OMA. „Transformeris“, 2007.



11. Grimshaw. „Herman Miller“ gamykla, 1976.

Labiau pragmatiškas problemas architektų biuras Grimshaw sprendė projektuodami Herman Miller gamyklą (1976) Jungtinėje Karalystėje. Architektai norėjo sukurti gamyklą, kuri turėtų potencialą keistis ir prisitaikyti prie besikeičiančios funkcijos per artimiausius dvidešimt ar trisdešimt metų. Šiam tikslui realizuoti, buvo panaudotos tuo metu dar mažai paplitusios stiklo pluošto fasadinės plokštės. Kartu su adaptyvia plokščių tvirtinimo sistema gamyklos fasadai galėjo būti lengvai keičiami žmogaus jėgos pagalba. Šis technologinis sprendinys pastatui leido veikti kaip organizmui, prisitaikančiam prie besikeičiančių reikmių. Per gamyklos veikimo metus, erdvės ir fasadai, keičiant permatomų ir aklinų fasado elementų išdėstymą buvo transformuoti ir prisitaikyti prie pasikeitusių funkcinių poreikių ne vieną kartą.⁹⁴

Besitransformuojanti ir besiadaptuojanti architektūra veikia kaip sistema, gebanti keisti savo struktūrą, veikimo principą ir formas atliepiant keliamus pastatui poreikius. Adaptacija įvairių mechanizmų ir kaitos algoritmų pagalba tarnauja žmogaus veiklos diktuojamoms funkcijoms ir poreikiams. Nepaisant santykinai pragmatiškų kintamos architektūros tikslų, kaitos reiškinio kuriamas galimybių laukas, katalizuoja papildomą socialinę dimensiją. Kaip Cedric Price'as pastebėjo, besiadaptuojanti architektūra, sekanti besikeičiančius žmonių

⁹³ Prieiga internetu: <www.domusweb.it/en/architecture/2009/07/20/oma-transformer-in-seoul.html>.

⁹⁴ Branko Kolarevic, Ali Malkawi, Performative Architecture: Beyond Instrumentality, 2005, p. 23.

poreikius, geba kurti „neapibrėžtumus, į kuriuos žmogus turi galimybę įsitraukti“⁹⁵. Tiek „InterAction Centre“, tiek Herman Miller gamykla ar „Prada Transformer“, realizuojantys kaitos savybes, geba kurti erdvinių galimybių lauką, sudarantį sąlygas neapibrėžtumo įmanomumui, ką anksčiau įvardijome kaip vieną iš performatyvumo fenomeną sudarančių elementų.

Žmogus ir interaktyvumas

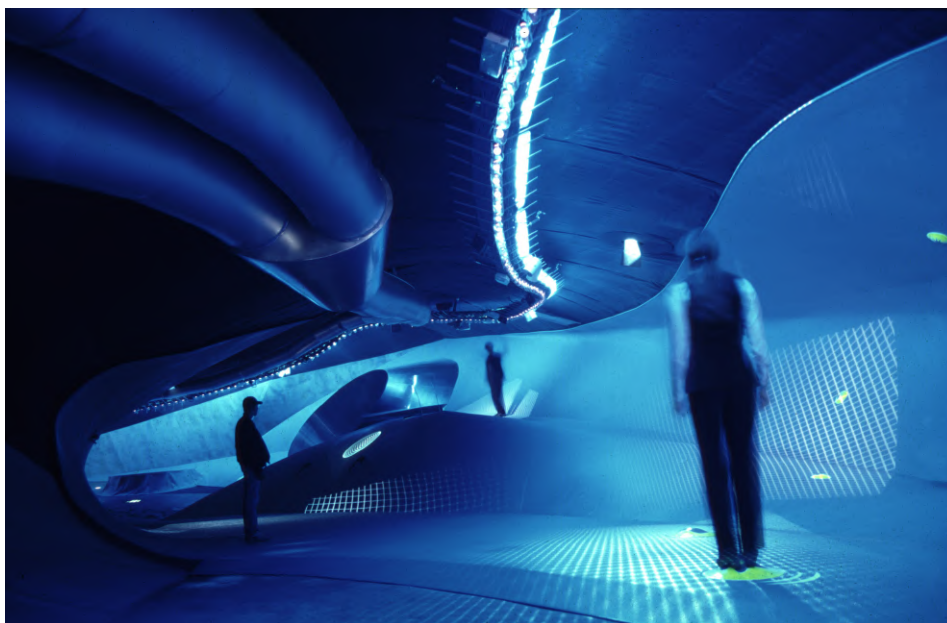
Pastatuose įgyvendinama mikroklimato kontrolė ar įtaka funkcijai dažniausiai grindžiama žmogaus poreikiais. Tačiau žmogaus ir pastato santykis veikia per distanciją – pastatas paveikia klimatą, klimatas paveikia žmogų; funkcija padiktuoja reikiamą erdvę, erdvė paveikia žmogų, žmogus paveikia funkciją. Tačiau galima ir tiesioginė sąsaja tarp žmogaus, žmogaus kūno, kūno judesių ir architektūrinės aplinkos. Neretai tokia glaudi sąsaja pasireiškia reaktyvioje (angl. *responsive*) arba interaktyvioje architektūroje, dažnai įgyvendinamoje pasitelkiant sensorius, matuojančius aplinkos parametrus ir technologijų pagalba inicijuojančius pastato formos, spalvos, šviesos ir kitos erdvinės raiškos kaitą. Pasak Lucy Bullivant, tokią architektūrą galima apibūdinti kaip „erdves, kurios sąveikauja su žmonėmis, besinaudojančiais jomis, ir turint trumpą laiko atkarpą realizuoti šiame santykiyje gimstančiai erdvinei realybei“⁹⁶. Reaktyvi architektūra turi glaudžias sąsajas su interaktyviu menu, interaktyviomis medijos technologijomis ir interaktyviu dizainu, ir perkelia nemažai technologinių bei koncepcinių sprendinių į erdvinę dimensiją.

Dažnai pasitaikanti interaktyvumo architektūroje įgyvendinimo priemonė – šviesa. Ne išimtis ir vienas iš ankstyvųjų interaktyvios architektūros pavyzdžių – „Freshwater“ paviljonas, realizuotas NOX architektų Nyderlanduose 1997 metais. Paviljonas kuria savitą interjero erdvę, kurios atmosfera nuolatos keičiama šviesos, garso ir vaizdo projekcijų pagalba. Fizinė paviljono erdvė nekinta, tačiau sudėtingų, sinchronizuojančių ir aplinką kuriančių algoritmų dėka, žmogaus judėjimas erdvėje lydimas kuriamos atmosferos kaita. Pasak Mike Weinstock, pastatas išsiskiria „nuolatiniu kintamo vandens kūno skaitmeninio modelio skaičiavimo procesu, besiremiančiu realios aplinkos informacija, tačiau tuo pačiu metu aplinka yra

⁹⁵ Cedric Price, „The Invisible Sandwich“, in: *Re:CP*, 2003, p. 13.

⁹⁶ Lucy Bullivant, *Responsive Environment Architecture, Art and Design*, 2006, p. 7.

betarpiškai keičiama kuriamo skaitmeninio vandens kūno modelio pagalba⁹⁷. Kitaip tariant, paviljono erdvė išplečiama į virtualią erdvę, kurioje kuriamas skaitmeninis paviljono kūnas. Pastarasis perteikiamas šviesos, garso ir vaizdine forma fizinėje interjero aplinkoje, kurioje esantis žmogus, jo kūnas ir judėjimo trajektorija paveikia virtualų paviljono kūną. Virtualus ir realus paviljono būviai tampa viena sinchronizuota sistema.



12. NOX. „Freshwater“ paviljonas, 1997.

„Digital water pavilion“, projektuotame Carlo Ratti Associati architektų ir realizuotame 2008 metų „Expo“ parodoje Saragosoje, vanduo naudojamas kaip pagrindinis architektūrinis elementas. Paviljono išorinės sienos formuojamos iš skaitmeniniu būdu kontroliuojamo krentančio vandens ruožo, gebančio atvaizduoti įvairius raštus ir tekstus. Tačiau kartu ši architektūrinė-technologinė sistema gali kurti interaktyvią ir besikeičiančią erdvę, formuojamą vandens sienų, potencialiai galinčių virsti įėjimais ir išėjimais. Pasitelkiant sensorius, reaguojančius į žmogaus priartėjimą prie sienos, sustabdoma arčiausiai esanti vandens tėkmė ir suformuojamas praėjimas žmogui į ar iš paviljono. Kompozicinė paviljono visuma lakoniška, ir susideda iš kelių stačiakampių stogų laikančių konstrukcijų. Tuo tarpu architektūrinė erdvė ir išraiška formuojama interaktyvių vandens sienų, atskleidžiant skaitmeninių technologijų įtaką architektūrai ir mus supančiai aplinkai.

⁹⁷ Mike Weinstock, „Terrain Vague: Interactive Space and the Houscape“, in: *Architectural Design* 75 (1), 2005, p. 47.



13. Carlo Ratti Associati. „Skaitmeninis vandens paviljonas“, 2008.



14. Carlo Ratti Associati. „Skaitmeninis vandens paviljonas“ (fasadas), 2008.

Įvairios interaktyvios, sensoriais grįstos technologijos dažnai sutinkamos ir interjero eksperimentiniuose projektuose. Verta paminėti Studio INI sukurtą interaktyvią instaliaciją „Urban Imprint“, kurioje sensorių ir kinetinių plokštumų pagalba kuriamos į žmogų reaguojančios kintamos erdvės. Tuo tarpu projekte „Disobedience“ 2018 metų Londono dizaino bienalėje atsisakoma skaitmeninių technologijų, ir kintama žmogaus ir erdvės sąsaja kuriama analoginėmis, mechanika ir gravitacija grįstomis priemonėmis. Taip pat architektų, dizainerių, menininkų dueto Cantoni Crescenti kuriamus darbus jungia interakcijos tarp žmogaus, jį supančios aplinkos bei virtualybės santykio paieškos. Tokiuose darbuose kaip Tunelis, arba Infinite Cubed paprastomis priemonėmis kuriamos erdvinės situacijos naujiems santykiams tarp žmogaus ir jį supančios aplinkoms rasti.



15. Studio INI. „Urban Imprint“, 2019.



16. Cantoni Crescenti. „Tunnel“, 2010.

Judanti estetika

Nepaisant aptartų adaptyvios architektūros pavyzdžių, kurie iliustruoja pragmatiškas ir objektyviai pamatuojamas formas, aplinkos, technologijos ir žmogaus sąsajas, egzistuoja kintama architektūra, atliepanti „poetinę erdvės ir laikinumo kaitą“.⁹⁸ Kinetinės, transformuojamos ir interaktyvios technologijos įgyvendinant poetiško idėjas naudojamos kaip įrankis, ir kaip neišvengiamybė, siekiant architektūrinėmis priemonėmis perteikti estetinį ir emocinį krūvį talpinančias idėjas. Architektas ir inžinierius šiuo atveju tampa kūrėjais, siekiančiais mažiau iš anksto prognozuoti, programuoti ar konstruoti pastato veikimo principą, ir vietoje to – provokuoti, įvietinti, diversifikuoti ir paryškinti kintamos architektūros raišką medžiagoje ir laike.



17. UAP Studio ir Ned Kahn. Brisbane oro uosto pastatas, 2010.

Poetiką erdvėje ir laike galima įžvelgti „UAP Studio“ architektų biuro ir menininko Ned Kahn sukurtame Brisbane oro uosto daugiaaukštės automobilių stovėjimo aikštelės fasade. Tai fasadas, kuris sudarytas iš beveik 222 000 aliuminio plokštelių, sukabintų taip, kad judančių oro srovių ir vėjo jėgos dėka galėtų laisvai judėti. Nuolatos besikeičiančios vėjo kryptys keisdamos plokštelių pasvirimo kampus fasade kuria pulsuojančius ir nuolatos besikeičiančius raštus, iliustruojančius dirbtinės ir natūralios aplinkos sambūvį. Architektai,

⁹⁸ Branko Kolarevic, Ali Malkawi, *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, 2005, p. 212.

inžinieriai ir menininkas veikė kaip infrastruktūros, arba specifinių sąlygų kūrėjai, įgalinantys skleisti nenumatytoms fasado estetinėms išraiškoms. Fasadas neturi objektyvių klimato kontrolės ar erdvinio efektyvumo argumentų, tačiau atskleidžia estetinį ir poetinį judančios architektūros potencialą.⁹⁹

Spėjus chrestomatiniu tapti Peter Cook bei Colin Fournir projektuotas „Bix Matrix“ pastatas, realizuotas 2004 metais kaip Graco dailės muziejus, be išraiškingų aptakių formų pasižymi fasadu, kurį sudaro 930 liuminescencinių šviestuvų. Šviestuvai ir jų išdėstymas veikia kaip mažos raiškos ekranas ir geba „transliuoti“ norimus vaizdinius ar informaciją į pastato išorę. Nejprastos fasado formos, šviestuvai ir jų gebėjimas perduoti vizualinę žinutę, sudaro integralią visumą, suformuodami intelektualią „informacinę [pastato] odą, ... kaip instrumentą arba platformą meninei raiškai”.¹⁰⁰ Tokiu sprendiniu sinchronizuota architektūra, informacinės technologijos ir komunikacijos turinys jungia statiską materialiąją architektūrinę dabartį, su nematerialiomis, kas dieną atsinaujinančiomis realybėmis, nuolatos perrašančiomis ir paryškinančiomis ateities skverbimąsi į dabartį. Taip pastatas geba atsinaujinti, būti aktuali ir adaptyviai prisitaikyti prie iš anksto sunkiai nuspėjamų ir nežinomų ateities kaitos scenarijų.



18. Peter Cook ir Colin Fournir. „Bix Matrix“ pastatas (Graco dailės muziejus), 2004.

⁹⁹ Prieiga internetu: <www.uapcompany.com/studio/brisbane-airport>.

¹⁰⁰ Lucy Bullivant, „BIX Matrix realities: united, Kunsthaus Graz, Austria“, in: *Architectural Design* 75 (1), 2005, p. 83.

Kiek paprastesnė judančios architektūros technologija realizuota Michaelio Jantzeno 2000 metais suprojektuotame „M-House“. Tai kilnojamas, iš transformuojamų modulinį elementų sudarytas vasarnamis. Paprastų vyrių ir lankstų pagalba pastatas pagal gyventojų poreikius gali keisti formą. Taip sukuriamas platus įmanomų pastato formų spektras. Tačiau tiek pastato išraiška, tiek pastatą sudarančių elementų estetika, tiek gebėjimas keisti elementų pozicijas vargiai sietini su gyvenimo pastate praktiškumu ar efektyvesniu erdvės panaudojimu. Kinetinėmis priemonėmis formuojama gyvenamoji erdvė ir bendra pastato kompozicija, sukurianti „kinetinio kamufliažo“¹⁰¹ įvaizdį yra akivaizdžiai svarbesnė, siekiant spekuliuoti kintamomis architektūromis ir erdvėmis, nei suteikti pastatui naudingas prisitaikančias savybes.



19. Michael Jantzen. „M-House“, 2000.

Aptarti pavyzdžiai atskleidžia tik nedidelę dalį architektūros, kuri gali būti įvardinama performatyvia, žvelgiant iš kinetikos, transformacijos ar adaptacijos perspektyvos. Nors performatyvumas, kaip ir kitose disciplinose, yra vis dažniau aptinkamas architektūros kontekste, terminas neretai naudojamas kaip būdvardis, išplečiantis antistatiškos arba antikonvencinės architektūros apibūdinimą. Galima įžvelgti tendenciją, jog kinetinė, adaptyvi,

¹⁰¹ Madalina Nicoleta Wierzbicki, *Topologies and Design Methods for Folding Kinetic Structures: Expanding the Architectural Paradigm*, 2014, p. 33.

judanti, transformuojama, interaktyvi, dinaminė, virtuali ar reaktyvi architektūra, ideologiškai suvokiamos kaip labai gretimos arba tapačios, ir įvardinamos performatyvia architektūra, tarsi bendravardiklinančiu terminu. Tokie įvardinimai veikia ne tik kaip apibrėžimai, išskiriantys technines architektūros ypatybes, bet ir kaip būdvardžiai, apibūdinantys galutinio architektūrinio rezultato keliamas estetiškes ir patyrimines savybes.

Tačiau performatyvumas praktiniame architektūros lauke neretai siejamas su eksploatacinėmis pastato savybėmis. Tai ne iš scenos menų atėjusio performanso (pasirodymo, atlikimo) termino samprata, bet su inovatyvių, efektyvių pastato eksploatacinių savybių (performance) panaudojimo technikos taikymu. Objektyviai pamatuojami kriterijai, tokie kaip oro temperatūra, reikiamas ploto kiekis funkcijai, pragmatiški žmogaus poreikiai tampa pagrindine paskata, skatinančia kurti ir tobulinti dinamišką architektūrą. Tai racionali priežastis, pagrindžianti techniškai sudėtingai realizuojamą architektūros transformaciją.

Į eksploatacines pastato savybes orientuota performatyvi architektūra, siaurina performatyvumo idėjų sampratą ir raišką architektūroje. Tikriausiai taip nutinka dėl architektūros, kaip medijos, talpinamų savyje konstrukcinių, funkcinių, inžinerinių ribojimų, kurie neleidžia architektams realizuoti performatyvumo koncepcijų taip, kaip jos geba skleisti teorijoje ar kitų disciplinų praktikose. Neretai kūrybinėje pastato realizacijos fazėje idėjinė diskusija išplečiama iki platesnio konteksto, įskaitant ir performayvumo teorijoje keliamų koncepcijų, tačiau artėjant pastato realizavimo stadijai, pasak Michaelio Henselio, diskusija redukuojasi iki „racionalaus santykio tarp formos ir funkcijos paieškos“¹⁰², ir koncentruojamas dėmesys į veikimo principą, mašineriją, mechanizmus, algoritmus ir kitus techninius sprendinius. Kitaip tariant, didžioji dalis dėmesio tenka konkrečios problemos sprendimui, kuomet detalai projektuojamas ir planuojamas kuriamos sistemos veikimo planas, mechanizmai bei algoritmai, siekiant norimo rezultato. Nors adaptyvumas architektūroje pateikiamas kaip besikeičianti ir plačiai varijuojama galimybių skalė, iš tikrųjų tai aiškas ribas turintis, iš anksto suplanuotas manevrų spektras. O galimybes riboja tokie faktoriai kaip, lempučių kiekis, fasado plotas, spalvų gama, daviklių kiekis, algoritmo sudėtingumas, konstrukcijų mechaninis patvarumas ir pan.

¹⁰² Michael Hensel, *Performance-Oriented Architecture: Rethinking Architectural Design and the Built Environment*, 2013, p. 57.

Tačiau būtų klaidinga teigti, jog visuose aptartuose pavyzdžiuose, kurie atstovauja platesnį antistatškos architektūros lauką, nėra įmanoma įžvelgti performatyvumo dimensijos. Nors ir koncentruojamas dėmesys į adaptyvių elementų efektyvaus veikimo mechanizmus, dažniausiai pirminis konceptualusis ir idėjinis pagrindas priartėja prie fundamentalių performatyvumo teorijos išeities taškų. Tarkime, Renzo Piano „Aurora“ pastato Sidnėjuje fasadai tiesiogine to žodžio prasme juda, taip įgyvendindami Austin įvardintą performatyvumo „neatsiejamumą su veiksmu“. Media-TIC pastatas Barselonoje, Arabų pasaulio instituto pastatas Prancūzijoje geba keisti fasado peršviečiamumo savybes, įkūnijant Karen Barad minimą „laikino persiformavimo“ aspektą. Arba „Freshwater“ paviljonas Nyderlanduose, kurdamas nuolatos besikeičiantį virtualų ir realų paviljono kūną, įkūnija performatyvume Judith Butler pabrėžiamą procesiškumą. O „Prada Transformer“ paviljonas Seule, gebantis būti vartomu, ir taip keisti savo funkciją, įgyvendina Karen Barad ir kitų minimą „reknotekstualizavimą“ performatyvume.

Galima teigti, jog performatyvumas architektūroje apibrėžia praktikos būdą, apeliuodamas į metodą, nusakantį kaip praktika įveiksminama ir realizuojama. Todėl nemaža dėmesio dalis skiriama performatyvios architektūros technologiniam įgyvendinimui. Tačiau ir po sudėtingų projektavimo bei realizavimo procesų, adaptyvi, kinetinė ir besitransformuojanti architektūra išsaugo potencialą priimti ir kurti poveikį aplinkai bet kuriuo laiko momentu, kas yra viena iš esminių performatyvumo sampratos dedamųjų.

2. Statika

Ankstesniuose pavyzdžiuose aptarėme, kaip dinaminės koncepcijos realizuojamos architektūroje ir koks santykis kuriamas tarp žmogaus ir jį supančios aplinkos, pasitelkiant kinetines technologijas. Įsitikinome plačiu judančių, interaktyvių, adaptyvių architektūrinės raiškos įrankių spektru, gebančiu realizuoti erdvines veiksmo, proceso ir transformacijos koncepcijas.

Tačiau kyla klausimas: ar tik judanti ir transformuojama architektūra gali būti performatyvi? Ar statiška architektūra gali talpinti daugiau performatyvumo nei kinetinė? Ar performatyvumas geba skleistis ne tik fizinėje pastato išraiškoje? Ar kaita ir transformacija gali

būti realizuota žmogaus, esančio erdvėje, suvokimo ir aplinkos santykių? Galbūt kaita gali būti realizuota judėjimu erdvėje?

Architektūra talpina ir įgalina funkciją, kuriai yra suprojektuota. Pastatas veikia kaip įrankis, leidžiantis praktikuoti veiklas jame. Pavyzdžiui, auditorija įgyvendina paskaitas, virtuvė – maisto gaminimą, teismo rūmai – bylos nagrinėjimą. Tai tiesiogiai su pastato ir erdvės funkcija susijęs poveikis aplinkai ir žmogui. Tačiau architektūra geba talpinti platesnį emocinį, socialinį, kultūrinį ar jutiminį poveikio aplinkai spektrą, kuris neretai yra svarbesnis nei pastato forma, funkcija ir jų transformacija. Architektas Aldo Rossi kritikuoja funkcionalizmą ir pastato funkcijos sureikšminimą, teigdamas, jog „daugybė pastatų gali konvertuoti savo funkciją iš, pavyzdžiui, privataus namo į kliniką, teatro – į prekybos centrą ar biuro – į butą“¹⁰³. Tad funkcija, nors ir transformuojama, negali būti vieninteliu kriterijumi, nusakančiu pastato esmę.

Todėl ne funkcija ir forma, o poveikis žmogui ir aplinkai vertintinas kaip svarbesnis elementas, nuorodantis glaudžias architektūros sąsajas su performatyvumu. Santykis tarp performatyvaus akto dalyvių architektūroje kuria objekto poveikį aplinkai, aplinkos poveikį objektui, objektų poveikį vieni kitiems ar net pačiam sau. Jeigu iš performatyvaus akto dalyvių sąrašo eliminuotume pastatą, kinetinėmis priemonėmis kuriantį poveikį erdvei, o kartu ir erdvės vartotojui, tuomet prasminį akcentą nuo pastato kaip fizinio objekto galima perkelti link to, kas nėra tik pastato fizinė išraiška. Ne veltui 2008 metų Venecijos architektūros bienalės tema buvo skirta diskutuoti apie architektūrą kitapus (anapus) pastato („Out There: Architecture Beyond Building“). Pasak bienalės kuratoriaus Aarono Betsky, „architektūra nėra apie objektų darymą“, o kur kas labiau apie jėgą, kuri „leidžia mums pasijusti namuose“¹⁰⁴. Tokiai minčiai antrina Davidas Leatherbarrow, diskutuodamas ne apie tai, „kokia architektūra yra, o ką architektūra daro“¹⁰⁵. Pastatas nuo pat atsiradimo yra poveikis – pažįstamas per poveikį žmogui bei aplinkai, per kuriamas sąveikas ir performansus erdvėje. Tikrasis erdvės unikalumas ir charakteris atsiskleidžia veiksmu, o ne identiteto ir reprezentacijos ženkluose, matomuose architektūriniuose paviršiuose. Tai „nėra performansai architektūroje, bet architektūros performansai“¹⁰⁶.

¹⁰³ Žr. Aldo Rossi, *The Architecture of the City*, 1982.

¹⁰⁴ Prieiga internetu: <<https://biennalewiki.org/?encyclopedia=out-there-architecture-beyond-building>>.

¹⁰⁵ David Leatherbarrow, „Architecture's Unscripted Performance“, in: Branko Kolarevic, Ali Malkawi, *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, 2005, p. 7.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 10.

Kaita judant

Žmogus yra judanti būtybė, ir architektūra nebūtinai turi būti mobili, kad, žvelgiant iš žmogiškosios perspektyvos, aplinka taptų kintama. Žmogaus judėjimas erdvėje geba kurti besikeičiančią žmogui aplinką, pastarajai išliekant statiskai. Aplinka, architektūros objektai ir erdvės veikia kaip fizinės sąlygos mobilumui, generuojančiam besikeičiančias vizualines patirtis. Vizualinė percepcija veikia kaip pagrindinis judėjimą orientuojantis instrumentas. Pasak meno teoretiko ir suvokimo psichologo Rudolfo Arnheimo, „fizinio judėjimo metu protas priešais esantį pasaulį mato kaip galimų kelių žemėlapią“¹⁰⁷. Kitaip tariant, judėjimas sukuria sąlygas nežinomumui ir nenuspėjamumui rasti, kartu – ir neužtikrintumo būseną, skatinančią būti atviru naujai, besikeičiančiai aplinkai ir lanksčiai prisitaikyti prie naujų sąlygų. Vizualinė patirtis judant visuomet kuriasi santykyje ir „transformuoja erdvės dabartiškumą į laiko seką“¹⁰⁸. Judant aplinka virsta įvykiu, kuriame objektai seka vienas kitą ir keičia savo formą keičiantis stebintojo pozicijai.

Kaip pavyzdį galima nagrinėti laiptus – vieną iš architektūrinių elementų, kuriančių dramatišką judėjime besikuriantį kismą. Ar tai būtų barokiniai laiptai su turtinga puošyba, ar Ispanijos laiptai Romoje, ar eilinio daugiabučio laiptai, – pastarieji geba kurti judėjimą trijose dimensijose ir atverti vis naujas perspektyvas aplinkoje. Ne veltui Le Corbusier (Charles-Édouard Jeanneret, 1887–1965) bene žymiausiame savo darbe „Villa Savoye“ judėjimą namo širdyje išraižytu nuožulniu taku nuo pirmo aukšto iki stogo terasos naudojo kaip vieną pagrindinių įrankių, atskleidžiančių erdvinį vilos naratyvą. Žingsniuojant taip vadinamu *promenade architecturale* kuriamos patirtys, susidedančios iš šviesos ir šešėlių, krentančių ant pastato paviršių, perspektyvų kaitos. Kartu takas veikia kaip įrankis, galintis išplėsti žiūros taškų įvairovę ir leidžiantis žiūrovui individualiai pajusti bei suvokti kuriamą vaizdinę informaciją. Tokiai promenadai būtinas žiūrovas, – kaip ir kitiems Le Corbusier pastatams, kurie be žmonių yra neišbaigti: veikia kaip „rėmas žmogaus gyvenimui jame“¹⁰⁹.

¹⁰⁷ Rudolf Arnheim, *The Dynamics of Architectural Form*, 1977, p. 155.

¹⁰⁸ *Ibid.*, p. 156.

¹⁰⁹ *Architecture and Movement. The dynamic experience of buildings and landscapes*, Peter Blundell Jones, Mark Meagher (eds.), 2015, p. 46.



20. Le Corbusier. „Villa Savoye“, 1931.

Nenuostabu, jog Le Corbusier individualaus žiūros taško įsisąmoninimas ir manipuliavimas juo, įkūnytas nuosekliai kylančioje promenadoje, įkvėpė ir vėliau kūrusius architektus. Pavyzdžiui, Nyderlanduose esantis architektų biuras OMA su Rem Koolhaasu priešakyje yra realizavę ne vieną pastatą, kurio pagrindinė kompozicinė ašis – visame pastate susirangiusi vertikaliai kylanti promenada. 2003 metais baigto Nyderlandų ambasados pastato Berlyne stačiakampį biurų pastato tūrį iš visų pusių apsvijęs 200 metrų ilgio kelias kyla per 8 pastato aukštus – ne tik funkciškai jungdamas skirtingas pastato zonas, bet ir atverdamas įvairias miesto panoramas. Takas sudaro galimybę patirti pastato erdves, atmosferas ir žiūros taško perspektyvas judant aiškiai suformuluota trajektorija.



21. OMA. Nyderlandų ambasados pastatas Berlyne, 2003.

Identiškas sprendimas realizuotas ir 2020 metais baigtame OMA projektuotame prekybos centre Pietų Korėjoje. Į akmenį panašiam pastato tūryje „išskaptuotas“ spirale kylantis praėjimas jungia pirmą aukštą su stogo terasa ir kuria erdvinių potyrių seką.

Panašių, judėjimu grįstų architektūrinių erdvių suvokimo taktikų galima įžvelgti ir Richardo Rogerso, Renzo Piano bei italo Gianfranco Franchini projektuotame Žoržo Pompidu centre Paryžiuje ar MVRDV realizuotame Nyderlandų paviljone „Expo 2000“ parodoje Hanoveryje, Gunnaro Asplundo darbuose. Judėjimas erdvėje geba kurti kintančius vaizdus suvokėjo galvoje. Judėjimo pagalba galima įsisąmoninti erdvinius objektus ir juos suvokti laiko dimensijoje, susikuriant savitą erdvinį žemėlapi. Kartu judėjimas ne tik geba veikti žiūrovą erdviniu naratyvu, bet ir suteikia galimybę paveikti naratyvą pasirenkant judėjimo greitį ar kryptį. Tad judėjimas ir jo projektavimas gali būti vertinami kaip vienas iš įrankių, įgalinančių kurti performatyvų santykį tarp žiūrovo ir aplinkos.

Poveikis ir potyris

Gamtos moksluose egzistuoja ekologinės nišos terminas, apibūdinantis biologinės rūšies (populiacijos) santykį su ekosistema. Nišą formuoja ekologiniai veiksniai, lemiantys rūšies gyvenimą, bei veiksniai, kuriuos rūšis lemia pati. Dažniausiai pasitaiko realizuotosios ekologinės nišos, kuriose optimalios sąlygos yra ribojamos ir rūšis turi prisitaikyti – pavyzdžiui, kai kelios vieną teritoriją užimančios rūšys minta tuo pačiu maistu¹¹⁰. Todėl organizmai keičia savo fizinę ir kultūrinę aplinką, kartu keisdami ir biologines struktūras, darančias įtaką organizmo, esančio šiose struktūrose, evoliucijos kryptį.

Žmogus šioje srityje išskirtinai produktyvus. Jo kuriama architektūra keičia žmogaus percepciją ir mąstymą, skatina jausti ir veikti skirtingais būdais¹¹¹. Kurdamas architektūrą, žmogus turi galimybę daryti įtaką ir formuoti ją tokią, kokia tuo metu atrodo tinkama, tačiau lygiai taip pat ir architektūra geba paveikti žmogų, jo elgseną ir mąstymą, formuodama įvairius žmogaus evoliucijos scenarijus. Šį poveikį žmogus patiria tiek fizinėmis, tiek mentalinėmis jauslėmis.

¹¹⁰ Prieiga internetu: <https://lietuvai.lt/wiki/Ekologinė_niša>.

¹¹¹ Harry Francis Mallgrave, *From object to experience*, 2018, p. 4.

Viena iš fundamentaliųjų architektūros užduočių – suteikti pastogę, optimalias klimatinės sąlygas užtikrinančią gyvenamąją aplinką. Galima teigti, jog tai yra visuotinai priimta pagrindinė projektavimo ar dizaino paskirtis. Tačiau gretinant architektūrą ir realizuotos nišos idėją, pastaroji išplečia sistemiško santykių sąveikos lauko architektūroje ribas. Prie minėtų fundamentaliųjų architektūros funkcijų prisideda ir suvokimo, sąmonės, socialumo ar kultūriniai veiksniai, dalyvaujantys „kognityviniame aplinkos performanse“¹¹². Įžengiant į kambarį ar užlipant ant stogo mūsų pojūčiai gali įsisąmoninti triukšmą ar tylą, šilumą ar šaltį, spalvas, medžiagų tekstūras ar bendrą atmosferą, kurią galime įvardinti kaip priimtina arba nepriimtina. Visi šie parametrai gali keistis dienos arba metų laikotarpiu, todėl aplinkos charakteris apibrėžiamas ne vienu, bet keliais kriterijais.

Architektūrą, įvairiomis atmosferinėmis ypatybėmis darančią poveikį žmogui per jusles, galima įvardinti kaip patyriminę architektūrą. Tokiai architektūrai nebūtinai kinetinis erdvių ir struktūrų judėjimas, ir poveikis kuriamas per daugiasluoksnes erdvės savybes, paveikiančias ne tik fizinį, bet ir mentalinį žmogaus būvį. Panašiai mąstė ir architektūros klasikas Le Corbusier: „Konstrukcija yra tam, kad išlaikytų; architektūra yra tam, kad sujaudintų.“¹¹³ Drąsiai ir kritiškai mąstydamas apie architektūrą, jis žavėjosi įvairiais inžineriniais objektais. Pavyzdžiui, lėktuvų pramonės kuriamų skraidančių objektų elegancija, automobiliuose subalansuotų ir kompleksiškų sprendinių visuma, leidžiančia įgyvendinti dideliu greičiu judančią transporto priemonę, gamyklos įrenginių kompozicija ar garlaiviai – „įspūdingais kūrinių“¹¹⁴, įkūnijančiais išskirtinio mastelio ir konfigūracijos formas ir erdves. Apie garlaivį Le Corbusier rašė: „Jeigu akimirka pamirštume, kad garlaivis yra transporto priemonė, ir pažvelgtume į jį naujomis akimis, pasijustume esą priešais svarbų drąsos, disciplinos, harmonijos bei šalto, aštraus ir stipraus grožio manifestą.“¹¹⁵

Į inžinerinius objektus Le Corbusier žiūrėjo pro architektūrinę prizmę ir ilgainiui sukaupęs įžvalgas integravo savo kuriamuose pastatuose. Naujos architektūrinės idėjos, estetinė išraiška, medžiagiškumai, funkcinė schema ar techniniai sprendimai erdvių vartotoją skatino keisti požiūrį į supančią aplinką ir matyti architektūrą kaip erdvinį, socialinį ir kultūrinį reiškinį. Kitaip tariant, architektūra paveikė ne tik kasdienį žmogaus gyvenimo algoritmą, bet ir

¹¹² *Ibid.*, p. 49

¹¹³ Le Corbusier, *Architektūros link*, 2019, p. 9.

¹¹⁴ *Ibid.*, p. 70.

¹¹⁵ *Ibid.*, p. 80.

inicijavo suvokimo pokytį. Garsioji manifesto frazė „Namas – tai mašina gyventi“¹¹⁶ skatino naujomis akimis žvelgti į pastato erdves, pastatą sudarančius elementus ir būdą tokiuose pastatuose gyventi. Todėl pokytis ir poveikis vyko ne konkrečiuose kinetiniuose pastato konstruktyvo sprendiniuose, bet mentalinėje žmogaus, sąveikaujančio su aplinka, plotmėje.



22. Elizabeth Diller, Ricardo Scofidio. „Blur building“, 2002.

Tiesiogiai veikiančiu žmogaus jutimines, vizualines, skonio ir net mentalines juses pavyzdžiu galima įvardinti Elizabeth Diller ir Ricardo Scofidio „Blur building“, realizuotą „Expo 2002“ parodoje Šveicarijoje. Kaip patys autoriai įvardija, „Blur building“ yra „atmosferos architektūra“¹¹⁷. Tai rūko debesis, pakibęs virš Neuchâtel ežero, sukurtas pasitelkiant gamtos ir žmogaus jėgas – sudėtingas aplinką stebinčias ir rūką iš ežero vandens kuriančias technologijas. Nepaisant kompleksiškų inžinerinių sprendinių, pastato-debesies pagrindinis tikslas – sukurti išskirtinę atmosferą. Patekus į debesį, įprasti vizualiniai ir akustiniai orientyrai, taip pat ir mastelio pojūtis, išnyksta, o judėjimas paviljone tampa dezorientuotas. Erdvė kuriama optine baltuma ir akustiniu triukšmu, sukeliamu vandens purkštukų. Paviljone nėra eksponuojamų objektų, tačiau pats paviljonas ir jo kuriamas nuolat besikeičiantis vizualinis-jutiminis kraštovaizdis tampa esmine patirtimi, veikiančia žmogų daugiau nei viena jusle, taip suteikiant galimybę paviljoną net ir paragauti. Pastato atmosfera kuriama situacija, darančia individualų, nenuspėjamą ir kintamą poveikį žmogui, – sąlyga naujoms performatyvioms

¹¹⁶ *Ibid.*, p. 73.

¹¹⁷ Prieiga internetu: <<https://dsmy.com/project/blur-building>>.

realybėms rasti. Pats pastatas talpina savirealizacijos algoritmą, priklausantį nuo klimatinų sąlygų bei technologijų; žmogaus poveikis rūko erdvei yra minimalus. Tačiau tai, kad į erdvės suvokimą įsitraukia ne viena, o kelios žmogaus joslės, atveria daugiasluoksnišką ir pasąmoningą performatyvumo dimensiją: kuriasi išplėstiniai jutiminiai žmogaus santykiai su jį supančia aplinka.

(Ne)jkūnytas virtualumas

Aptarus žmogaus judėjimu ir percepcija kuriamą kaitą architektūroje, ne ką mažiau svarbu nagrinėti dinamiką, balansuojančią tarp architektūros realumo ir virtualumo. Tokia architektūra egzistuoja jos kūrimo (arba besikūrimo) stadijose, akimirka prieš atsirandant fizinei raiškai. Virtualioje, vis dar aiškių formų ir definicijų neturinčioje architektūroje dinamiškumas labai aktyvus, gebantis jungti fizinius bei mentalinius, kultūrinius ar socialinius kontekstus į laike sutelptą architektūrinį fenomeną.

Architektūros teoretikas Sanfordas Kwinteris, tirdamas laiko problematiką fiziniuose moksluose, mene ir architektūroje, skiria nemažai dėmesio morfogenetinės formos atsiradimui, santykiui tarp galimo ir realaus, dinaminiam sistemos ir takumo daugialypiškumui. Tačiau nesuabsoliutina erdvės ir objekto fizinio kintamumo kriterijaus ir teigia, jog „dinamiškumas necharakterizuoja objekto aktyvumo erdvėje, bet nusako imanentiškumo, arba tapsmo, lauko savybes“¹¹⁸. Todėl performatyvumui nesvetimų temų apraiškų Kwinteris ieškojo santykinai statiškuose architektūros pavyzdžiuose. Pavyzdžiui, architekto Antonio Sant’Elia (1888–1916) architektoninių formų eskizuose ir miesto vizijas vizualizuojančiuose piešiniuose Kwinteris įžvelgė „įtampas“, „jungtis“ ar „cirkuliacijas“. Sant’Elia brėžiamos linijos, peržengiančios vaizduojamo objekto ribas ar net popieriaus lapą, skatina vaizduojamą architektūrinį objektą ir jo formas matyti kaip „molekulinius fragmentus, priklausančius platesnei, bet neapibrėžtai visumai“¹¹⁹. Tokia technika siekia neatskleisti visos informacijos apie vaizduojamą objektą, o dėmesį nuo objekto vidinių savybių, formos ir išraiškos kreipti prie derinių ir sąsajų kultūriniame ar socialiniame kontekstuose. Taip atskleidžiama

¹¹⁸ Sanford Kwinter, *Architectures of Time: Toward a Theory of the Event in Modernist Culture*, 2002, p. 67.

¹¹⁹ *Ibid.*, p. 75.

„visapusiškų erdvių vizija, grįsta ne atskirų dalių telkties koncepcija, bet jėgų lauko diferenciacija su reaktyvia egzistavimo ir komunikavimo kalba“¹²⁰.

Tokia mąstymo prieiga nurodo naują architektūros raišką, orientuotą į fenomenologinį jvykių ir interakcijų lauką – abstrakčius jėgų režimus, organizuojančius ir įgalinančius erdvinę praktiką¹²¹. Tuo galima įsitikinti Sant’Elia kurtuose „La Città Nuova“ projektuose, atskleidžiančiuose vientisumą, – erdvę sudarančios jėgos yra besitęsiančios ir formuojančios objektus. Pasak Kwinterio, „La Città Nuova“ yra „sistema be vidaus ir išorės, be centro ir periferijos, bet su vieninga virtualia cirkuliuojančia substancija – jėga, aktualizuotų būsenų įvairovė – linijine, besisukančia, greitėjančia, telkiančia, perduodančia“¹²².

Kitaip tariant, tokia architektūra įkūnija dinamiškumą statinėmis raiškos priemonėmis. Tai tarsi momentinė veiksmo fiksacija erdvinėje nuotraukoje. „La Città Nuova“ atveju dinamiškumas išreiškiamas pasitelkiant tiek ekspresyvaus grafinio atvaizdavimo, tiek kintančių, besikartojančių tūrinių masių kompozicines priemones, o objektai eskizuose vaizduojami kaip reiškiniai, suformuoti aplinkinių jėgų lauko. Tačiau tuo pačiu metu vaizduojamas objektas savo forma, erdve ir architektūrine raiška aplink save kuria naujus jėgų srautus, įsiliejančius į esamą įtampų matricą.

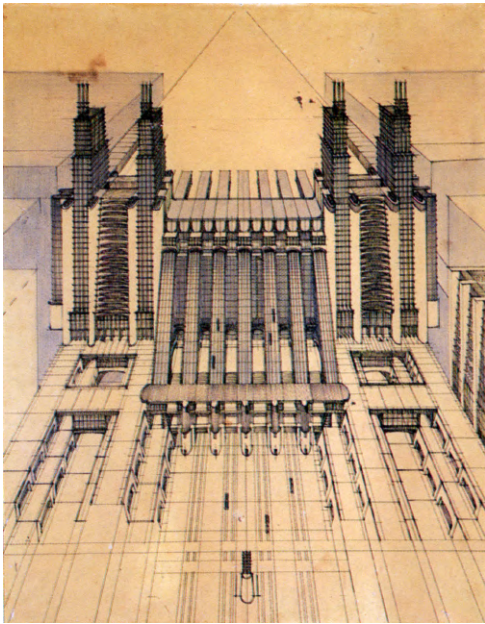
Pavyzdžiui, projekte „Stazione per treni e aerei“ ekspresyvi architektūrinė vizija ne tik reprezentuoja naują architektūrinės raiškos kalbą, grįstą naujomis medžiagomis ir industrinės statybos metodais, bet ir akcentuoja greitį, inspiruotą tuo metu besivystančios geležinkelio ir oro transporto infrastruktūros. Projekto architektūra ritmiška ir besikartojanti, tektonika grindžiama fundamentaliais konstrukciniais principais, kompozicija atliepia simetrijos tradiciją, todėl viziją galima būtų vertinti kaip niekuo neišsiskiriančią architektūrinių masių dėlionę erdvėje. Tačiau kontekstas, susijęs su greičiu, keičia vizijos matymo perspektyvą dinamiškų srautų lauko kontekste. Statiškų architektūrinių masių ir dinamikos konfrontacijoje gimstančios įtampos jėgos, formuojančios pastato kompozicinę visumą ir veikiančios kaip pastato tęsiniai, išplečia materialiąją architektūros raišką į neribotą dinamikos, virtualybės ir performatyvumo dimensiją. Matant ir suvokiant pastato eskizą, architektūra kuriasi žiūrovo vaizduotėje, kurioje sąveikauja žinomi ir nežinomi kontekstai, matomi ir matyti vaizdiniai,

¹²⁰ *Ibid.*, p. 76.

¹²¹ *Ibid.*, p. 84.

¹²² *Ibid.*, p. 96.

formuojantys aptakų, nuolatos virtualume besiformuojantį, laike transformuojamą architektūrinį fenomeną, kuriame žiūrovas tampa architektūros ir jos tęsinių dalimi.



23. Antonio Sant'Elia. „Stazione per treni e aerei“ („La Città Nuova“), 1913–1914.



24. Kęstutis Lupeikis. Prokuratūrų pastatas, 2008.

Iš dalies Antonio Sant' Elia eskizuose vyraujančias dinamiškumo pastate tendencijas galima įžvelgti ir Kęstučio Lupeikio realizuotame Prokuratūrų pastate Vilniuje, kurio išraiška balansuoja tarp formos statikos ir dinamikos. Griežtos geometrijos juodo kubo formos pastato fasadų kompoziciją konceptualiai papildo pasvirusių langų ritmika. Neįprastas fasadą sudarančių elementų sprendinys monumentaliam ir statiškam pastato charakteriui suteikia veržlumo bei dinamiškumo. Pasak autoriaus, „taip sunkiai, itin stabiliai formai suteikus dinamikos elementų, bendroje kompozicijoje atsiranda vizualinis judėjimas, kaita, ketvirtoji dimensija, statiška forma įgyja jai nebūdingų savybių, aktyvinasi ir tampa hiperforma“¹²³. Pastato išraiškos įvardijimas hiperforma sufleruoja apie virtualumą, įkūnytą formoje. Pats pastatas nėra dinaminė struktūra, tačiau jo išraiška skatina stebėtoją suvokti jį kaip dinamišką, kintantį ir aktyvų erdvės dalyvį, realizuojantį dinamiškos institucijos, kintančios miesto aplinkos ar net veržlios valstybės įvaizdžius. Hiperformą sudaro hiperpaviršiai, kurie, pasak autoriaus, „remia imanentiškumą ir teigia, kad forma su funkcija, vartotojiškas radikalumas, susijęs su

¹²³ Kęstutis Lupeikis, Algimantas Mačiulis, „4D architektūroje“, in: *Urbanistika ir architektūra* 35 (1), 2011, p. 31.

paviršių ženklais, gali transformuotis. Ši transformacija – tai būdas, kuriuo anksčiau naudotos reprezentacijų sistemos gali paversti savo įvaizdį begaliniu performavimo procesu¹²⁴.

Hiperpavišių ir hiperformos aiškinimą galima tiesiogiai sieti su performatyvumo teorijos kontekste keliamomis nuolatinio persiformavimo, dinamiškumo, apibrėžčių kaitos ir kitomis idėjomis.

Radikalizuojant virtualume besiskleidžiančią performatyvumo dimensiją svarbu paminėti šių dienų futuristais įvardijamą polimorfinę architektūros organizaciją, pavadinimu New-Territories. Prancūzų architekto François Roche (g. 1961) vadovaujamas projektas, dirbantis su tyrimo kaip spekuliacijos, fikcijos kaip praktikos, praktikos kaip gyvenimo trukmės ar kasdienių patologijų ardymo problematika, plėtoja savitas konceptualiąsias tvarkas, grindžiamas dabartinių estetinių, mechaninių, kompiuterinių bei nežmogiškų santykių perkūrimu. Pasitelkdami spekuliacijas ir fikcijas kaip veikimo strategijas, savo darbuose persvarsto architektūros identitetą, kylantį iš neapibrėžtumo principų, apibrėžtų laikiniais procesais ir formomis, kuriose pirmykštiškumas, gyvybingumas ir mechaniškumas tampa dinaminių mutacijų vektoriais¹²⁵.

Pavyzdžiui, projektas, pavadinimu „Hypnosis chamber“, įgyvendintas kaip paviljonas, leidžiantis lankytojui pajusti hipnozės metu pasąmonėje kuriamą miestą. Konceptija remiasi somnambulizmo, arba lunatizmo, judėjimo idėjomis, siekiančiomis sukurti kitą, sunkiai išoriniam pasauliui pasiekiamą egzistencijos būseną, leidžiančią pajusti neapibrėžtumą, neužtikrintumą, nežinomas būvio formas, nestabiliu sąmoningumu kuriančias naujus santykius su pasauliu ir savimi pačiu¹²⁶.

„Hypnosis chamber“ amorfinės formos ir erdvės, įgyvendintos 3D spausdinimo ir frezavimo technologija, naudojamos kaip įrankis kurti asmeninį santykį su fikcine aplinka, pasiekiamą hipnozės metu. Tai subjektyvi paviljono kūrėjų nuoroda, perfrazuojanti neužtikrintumą, laiko tėkmę ir hipnozę. Tai įrankis, ne tik palengvinantis jausti ir apsigyventi virtualiai egzistuojančiame mieste, bet ir iš anksto formuojantis virtualaus miesto vaizdinius. Kitaip tariant, paviljono fizinėje išraiškoje įkūnyta įsivaizduojamų erdvių, hipnotinio pasaulio takumo bei kintamumo vizija veikia kaip realiame pasaulyje egzistuojantys vartai į pasąmoninį pasaulį.

¹²⁴ Ibid., p. 30.

¹²⁵ Prieiga internetu: <www.new-territories.com/roche%20cv2.htm>.

¹²⁶ Prieiga internetu: <www.new-territories.com/hypnosisroom.htm>.



25. New-Territories. „Hypnosis chamber“, 2005.

Nagrinėjant pavyzdžius galima įsitikinti, jog performatyvumo dimensija skleidžiasi ir kitomis – ne tik dinaminėmis ar kinetinėmis – architektūros raiškos priemonėmis. Pastato ar erdvės poveikis gali plėtotis suvokėjo santykyje su supančia aplinka ir nebūtinai būti realizuotas fiziškai. Santykiui kurti naudojamos naratyvinio judėjimo potyrio arba kultūrinio, technologinio, gamtinio, mokslinio kontekstų sąlygojamos virtualios jėgos įkūnijimo formoje taktikos. Taip pat svarbios patyriminės erdvės, gebančios stimuliuoti didesnę nei įprasta suvokėjo potyrių spektrą. Tokie architektūriniai reiškiniai veikia kaip konteineriai, karkasai arba katalizatoriai galimiems erdviniams scenarijams plėtotis. Mažiau akcentuojant fizinę aplinkos svarbą, dėmesys kreipiamas į santykį tarp suvokėjo ir aplinkos. Šiame santykyje gimstančios sąveikos neretai turi didesnę įtaką kultūriniam vartotojo sąmonės laukui ir jame gimstančioms architektūrinėms performatyvumo plėtotėms; fizinėje aplinkoje artikuliuojama tik minimaliomis, virtualiai idėjai išreikšti reikalingomis erdvinėmis nuorodomis. Santykyje gimstantys erdvės ir žmogaus tęsiniai plečia dar nežinomų architektūrinės veiklos ir formų galimybių lauką, kuris liktų nepalyginamai siauresnis dalyvaujant tik vienai iš sąveikos pusių.

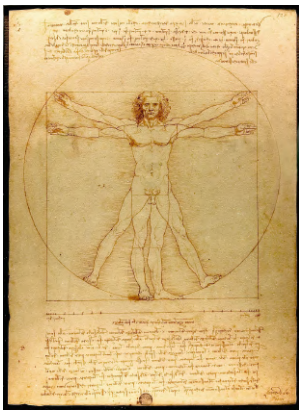
3. Sąveika

Architektūros mato vienetas

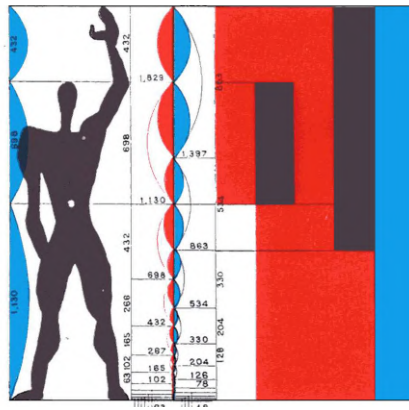
Aptartuose kinetinės, judančios, besiadaptuojančios, kuriančios atmosferą ar specifines sąlygas architektūros pavyzdžiuose galima įsitikinti plačiu architektūros vartotojo – žmogaus ir jį supančios aplinkos – santykį įgyvendinančių priemonių spektru. Pasitelkiant aktyvias ir pasyvias technikas, architektūrinėmis priemonėmis sukuriamas skirtingo intensyvumo ir sudėtingumo ryšys tarp žmogaus, technologijos ir aplinkos. Nors tokiuose santykiuose įtraukiama daug sąveikos procesuose dalyvaujančių elementų (informacija, medžiaga, laikas, transformacija, poveikis ir pan.), vis dėlto galima įžvelgti vieną pagrindinę santykių dedamąją – žmogų arba, žvelgiant iš architektūrinės perspektyvos, erdvės vartotoją. Didžioji dalis architektūrinėmis ir technologinėmis priemonėmis realizuotų adaptacijos ir kaitos sprendinių suplanuoti ir suprojektuoti išimtinai žmogaus poreikiams užtikrinti. Ar tai būtų judantis fasadas, leidžiantis patekti daugiau saulės ir oro iš lauko, ar transformuojamos sienos, prisitaikančios prie įvairių funkcinių poreikių ir sąlygojančių veiklas erdvėje, ar kintančios atmosferos, kuriančios įkvepiančius potyrius erdvėje, – visa tai beveik pilna apimtimi ir inicijuota, ir dedikuota žmogui: skirta patenkinti kintančius fizinius, funkcinius ar kultūrinius jo poreikius.

Ši antropocentriška pozicija architektūroje turi senas tradicijas. Žmogus nuo seno yra centrinė figūra, kurią įprasta įvardyti ir kaip pagrindinę architektūros priežastį, ir architektūrinės erdvės mato vienetą. Pradedant pirmykščiais laikais, namų ir statinių dydžiai, formos ir kitos savybės priklausė nuo žmogaus gebėjimo nešti, kirsti, pjauti, rišti ir kitaip manipuluoti aplinkoje randamomis medžiagomis. Tad natūraliai susiklostė žmogaus kūno poreikių ir galimybių matais grįsta architektūrinė raiška, persikėlusi ir į Senovės Romos laikus. Vitruvijus savo garsiajame veikale *De architectura* šlovina žmogaus kūno proporcijų grožį ir harmoniją, išskirtinai pabrėždamas gamtos išstobulintą simetriją, be kurios neįsivaizdavo galimybių sukurti gražią ir harmoningą šventovę, rūmus ar eilinį namą. Persikėlus 15 amžių į priekį, Leonardo da Vinci įvaizdino Vitruvijaus aprašytą žmogaus proporcijų harmoniją vadinamajame „Vitruvijaus žmogaus“ piešinyje, vėliau dariusiame nemažą įtaką ir kaip praktinis, ir kaip kultūrinis etalonas, ypač kuriant Renesanso architektūrą. Situacija nedaug pasikeitė ir po dar trejeto amžių, kuomet šveicarų architektas Le Corbusier sukūrė savo projektuojamuose pastatuose

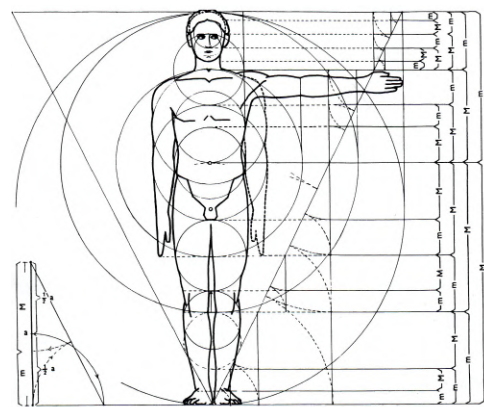
naudotą matų sistemą – „Le Modulor“, taip pat grįstą žmogaus kūno proporcijomis. Nors „Le Modulor“ sistema ir nebuvo privaloma projektuojamiems pastatams, ji leido Le Corbusier kurti mažiausios vienam žmogui reikalingos erdvės mato vienetais grįstą architektūrinę raišką, kurią su dideliu entuziazmu perėmė nemaža dalis pasaulio architektų. Praeito amžiaus viduryje Ernsto Neuferto (1900–1986) sudarytame ir išleistame, iki šiol tebenaudojamame šiuolaikinės architektūros žinyne galime rasti ne vieną skyrių, detalizuojantį žmogui pritaikomų erdvių dydžių ir proporcijų parametrus.



26. Leonardo da Vinci. Vitruvijaus žmogus, 1490.



27. Le Corbusier. „Le Modulor“, 1948.



28. Ernst Neufert. Žmogaus išmatavimų santykių schema, 1970.

Tačiau žmogus gali būti ne tik dilbio ilgiais ar pėdos ir ūgio santykiais išreikštos architektūros fizinių matų sistemos priežastis. Žmogaus veikla sukūrė išties kultūrinę ir socialinę architektūros suvokimo ir vertinimo ekologiją. Gražu / negražu, teisinga / neteisinga, patinka / nepatinka, – aplinka ir toliau vertinama žmogaus išstebulintomis ir reprezentuojamomis vertybių matricomis. Architektūra įgauna formas, estetines, funkcines savybes, reprezentuojančias vyraujančias visuomenėje kultūros, socialines, politinės ideologijos, gyvenimo būdo, estetinio stiliaus ir grožio suvokimo tendencijas, ir kartu tampa šių tendencijų bei reprezentacijų įkaite. Todėl pastatai, namai ar statiniai tampa reprezentacijomis, nulemtomis žmogaus kūno anatomijos ir kultūrinės-socialinės veiklos konstrukty. XIX amžiuje Johannas Wolfgangas Goethe architektūrą įvardijo kaip „sustingusią muziką“. Perfrazuojant šią mintį, architektūrą galima įvardyti kaip „sustingusią žmogiškųjų matavimo sistemų reprezentaciją“, todėl namas atpažįstamas kaip „gražus“, „kokybiškas“ ir „teisingas“, jeigu jo reprezentacinę raišką galima pamatuoti visuotinai pripažintais antropocentriškais mato vienetais.

Žmogus – architektūros mato vienetas?

Žmogus ištisomis dekadomis buvo ir yra viena iš centrinių architektūrinės matų sistemos figūrų. Tačiau kitų disciplinų mokslinių pasiekimų pavyzdžiai ir savikritiškas požiūris skatina permąstyti architektūrinės praktikas, klausiant: ar tikrai žmogus, kurio vidutinis amžius yra žymiai trumpesnis nei standartinio statinio, yra pagrindinis architektūros mato vienetas? Ar tikrai dėl žmogaus kaltės namus statome nuo pamatų, o ne atvirkščiai – pirmiausia įrengdami stogą ir vėliau – sienas? Susikoncentravę į save, architektūrą ir namus matuojame antropocentriškais mato vienetais, nepastebėdami, jog egzistuoja aplinkybės ir reiškiniai, turintys lygiavertį arba net didesnį svorį architektūros fenomene.

Jeigu teigtume, jog žmogus nėra pagrindinis architektūros mato vienetas, tuomet kyla klausimas: kas galėtų būti architektūros mato vienetu? Klausimas iš pirmo žvilgsnio gali atrodyti paprastas, bet kartu skatina ieškoti atspirties taškų bei pirminių architektūrą sudarančių elementų ir žvelgti toliau pastato arba namo sampratos. Matematikai turi pirminius skaičius – didesnius nei vienetas, „kuriais skaičiuojame daiktus“¹²⁷. Fizikai turi elementariąsias daleles – tokias, apie kurias „nėra žinoma, kad būtų sudarytos iš smulkesnių dalelių“¹²⁸. Argi negalėtume klausti, kas yra architektūros elementarioji dalelė, jos pirminis vienetas? Kas tai galėtų būti: plyta, siena, langas? Riba, erdvė, taškas? O gal tai žemės trauka, Darvino evoliucijos teorija, matematika?

Tačiau išsakytos bendrosios mokslinės tiesos, nusakančios daiktų skaičiavimą pirminiais skaičiais, aplinkos konstravimą iš atomų, protonų ar neutronų, laikui bėgant keičiasi. Daugelis fizikos specialistų paliudytų, jog santykinai seniai matome pasaulį pro bozonų ir fermionų prizmę ir, panašu, kad atrandamų vis mažesnių dalelių karuselė tik įsisuka. Ankstesni mato vienetai tampa naujų vienetų sudėtine dalimi, o nauji vienetai dar naujesniais. Tačiau bandant atsakyti į klausimą – „Kas yra pirminis architektūrinis vienetas?“ – esmingai svarbu klausti: kaip mes nustatome, jog reiškinys yra vienetas, o ne koks kitas skaičius? Jeigu egzistuoja vienetai, vadinasi, egzistuoja ir liniuotė arba matų sistema, gebanti tiksliai identifikuoti ir apibrėžti vienetą. Todėl vienetai netenka prasmės suvokiant, jog liniuotė yra svarbesnė už matuojamą vienetą. Kokią liniuotę paimsime į rankas, tokius vienetinius rezultatus ir gausime. Remiantis tokiomis prielaidomis iškyla dar daugiau klausimų: iš kur

¹²⁷ Prieiga internetu: <https://lt.wikipedia.org/wiki/Natūralusis_skaičius>.

¹²⁸ Prieiga internetu: <https://lt.wikipedia.org/wiki/Elementarioji_dalelė>.

atsiranda liniuotės? Kas ir kaip jas kuria? Kokią įtaką liniuotė daro matuojamajam? Ir, grįžtant prie architektūros, natūraliai kyla klausimas: kas galėtų būti architektūros liniuotė, gebanti matuoti pirminius architektūros vienetų?

Dabartinės lietuvių kalbos žodyne liniuotė aprašyta kaip „lentelė linijoms brėžti, kam nors matuoti bei skaičiuoti“¹²⁹; kituose žodynuose – kaip „paprasčiausias ilgio matavimo prietaisas“ arba „prietaisas, skirtas matuoti atstumus ir brėžti tiesias linijas“. Liniuotę taip pat galima įvardyti kaip bendrai priimtą etaloną, išreiškiantį santykius tarp matuojamų elementų bei tarp matuojamojo ir matuojančiojo. Liniuotė pati neinicijuoja matavimo proceso, tik informuoja apie sutartą etalonių matavimo vienetą. Kitaip tariant, liniuotė geba visiems suprantama ženklų kalba reprezentuoti panašumus ir skirtumus, atsirandančius tarp atskirų objektų bei struktūrų. Liniuotė reprezentuoja žinojamą daugeliui suprantamais matavimo vienetais arba „teoriniais modeliais, grafikais, vaizdiniais ir kitokiomis reprezentacijos formomis, medijuojančiomis sąsają tarp matuojančiojo (mūsų) ir matuojamojo (aplinkos)“¹³⁰.

Architektūriniai matavimo vienetai, išreikšti įvairiomis reprezentavimo formomis yra plačiai paplitę architektūrinėje praktikoje. Kaip vieną iš tokių galima įvardinti ir architektūrinį stilių. Nesvarbu, ar tai baroko, modernizmo ar postmodernizmo stiliai, pastarųjų stilių sampratų viduje pastatai vertinami kaip gražūs ir priimtini, remiantis to laikmečio nusistovėjusiomis socialinėms ir kultūrinėmis vertybėmis, apibendrintai įvardytomis vyraujančiu stiliumi. Tai veikia kaip etalonas ar estetiškai-kultūrinė liniuotė, reprezentuojanti matavimo sistemą, kurios pagalba atskirus pastatus galima įvardyti kaip „gražius“. „Sergančio pastato sindromas“ taip pat gali būti vertinamas kaip aiškiai matematinėmis formulėmis, grafikais ir skaičiais pateikiamas standartas, nusakantis higienos normų užtikrinimą patalpose ir leidžiantis pastatą vertinti kaip tinkamą ir sveiką žmogui. Taip pat universalaus dizaino sprendiniai, leidžiantys pastatą vertinti kaip prieinamą visoms socialinėms grupėms. Tokie architektūros matavimo vienetai, kartu su žmogaus kūnu kaip atskaitos tašku, lemia architektūrinę raišką, sąlygojamą antropocentriškos mąstymo schemas.

Siekiant ištrūkti iš nusistovėjusios mąstymo matricos, kurios centrinė figūra yra žmogus, o didžioji dalis reprezentacijų paklūsta antropocentriškai paradigmai, vertėtų permąstyti reprezentaciją architektūroje taip, kaip tai padarė mokslas, susidomėjęmą

¹²⁹ Prieiga internetu: <<http://ikiis.lki.lt/dabartinis>>.

¹³⁰ Karen Barad, „Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“, in: *Signs* 28 (3), 2003, p. 801–831.

mokslinių žinių produkcija pakeitęs detalio mokslo praktikos analize. Architektūroje vyraujanti problemų sprendimo virtuoziškumą ir įgyvendintų rezultatų reprezentaciją keičiant problemų, kurias architektūrai vertėtų spręsti, permąstymu, galima pasiekti esminių erdvės formavimo sampratos slinkčių. Pastaruoju metu architektūrinė praktika didžiąja dalimi užsiima architektūrinių įrankių tobulinimu, dažniausiai referuojant į kitų architektų darbus bei teorijas, gilinant ir kaupiant disciplinos profesinį žinojimo bagažą, išreiškiamą per architektūrines reprezentacijas. Architektūrą suvokiame egzistuojančių veiklos modelių bei architektūrinio žinojimo reprezentacijų, tokių kaip teoriniai miesto modeliai, architektūrinės ateities vizijos, koncepcijos, GIS duomenų bazės, erdvinio patyrimo žemėlapiai, vizualizacijos, brėžiniai, aprašymai, specifikacijos ar techniniai reglamentai, pagalba, neskaitant pačių realizuotų statinių. Todėl norint atrasti naujus architektūros kaip erdvinės praktikos išeities taškus bei teorines prielaidas, tektų paneigti arba „užmiršti“ per ilgus architektūros egzistavimo metus sukauptą teorinį ar praktinį, kultūrinį ar mokslinį bagažą, saugomą ir suvokiamą įvairių reprezentacijų forma.

Pavyzdžiui, fizika atstovauja vieną iš disciplinų, kurioje didieji šiandienos atradimai įvyko kritiškai įvertinus praktikoje naudojamas įvairias reprezentacijos formas. Nepasitikėjimas reprezentacijomis ir atidus jų (per)vertinimas tapo vienu iš pagrindinių praeito amžiaus viduryje gimusių mokslo studijų (angl. *science studies*), arba mokslo apie mokslą, kausimų. Mokslo studijos skyrė nemažai dėmesio kritiškai vertinti mokslininkų ir tyrėjų kuriamas reprezentacijas, jų interpretacijas ir panaudojimą tolesniems tyrimams. Pirmame disertacijos skyriuje atskleista filosofės Karen Barad pozicija, paremta fiziko Nilso Boro žiniomis, išreiškia abejonę tyrimų ir įvairių matavimo aktų reprezentacijomis, taip pat ir paties matavimo akto skaidrumu. Pasak jos, nėra įmanoma atskirti objekto nuo subjekto, žinantįjį nuo žinomo, matuojamąjį nuo matuojančiojo. Matavimo aktas negali reprezentuoti ir aprėpti nepamatuojamų būvio formų. Fizikoje objekto padėtis erdvėje turi prasmę ir gali būti pamatuota tik naudojant matavimo įrenginį – fiksuotą ilgio matų liniuotę ir trimatę matavimo sistemą. Taip gaunama objekto pozicijos erdvėje reprezentacija trimatėje sistemoje. Tačiau jeigu objekto padėtis būtų matuojama kitais įrenginiais, pavyzdžiui, skonio receptoriais arba elektromagnetinėmis bangomis, tuomet matuojamą objektą nusakanti informacija radikaliai skirtųsi nuo ankstesniosios. Negana to, šviesa kaip fizikinis reiškinyss gali būti apibrėžta ir kaip dalelių srautas, ir kaip elektromagnetinė banga. Dalelių srautas ir elektromagnetinė banga šviesos reiškinyje egzistuoja paraleliai, tuo pačiu metu, o tai, kaip suvokiame šviesą, priklauso nuo

matavimo įrenginio, išprovokuojančio arba bangos, arba dalelės matomumą. Kuo labiau šviesa provokuojama ir tyrinėjama kaip dalelių srautas, tuo mažiau pastebimas bangų egzistavimas.

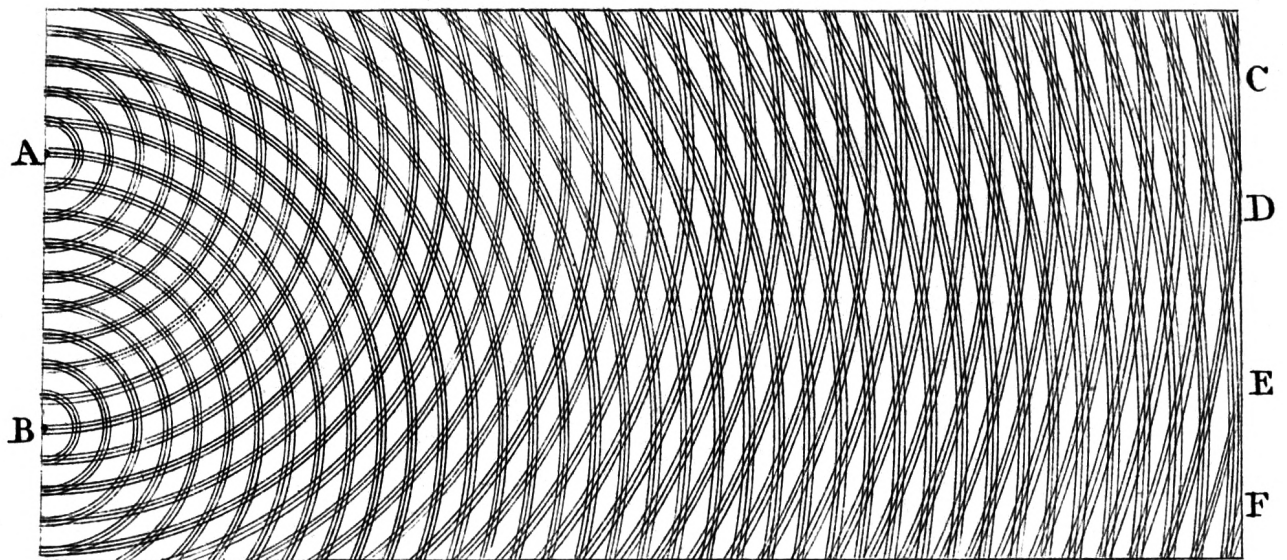
Tokią mąstymo paralelę galima pritaikyti ir architektūroje. Jeigu architektūrą matuojame antropocentriškais mato vienetais, tuomet nepastebime kitų mato vienetų, betarpiškai dalyvaujančių architektūrinėje erdvėje. Remiamės gerai išvystytomis ir aiškiai reprezentuojamomis matų sistemomis, siaurinančiomis matymo lauką ir ribojančiomis galimybę įžvelgti nepamatuojamas architektūros savybes ir perspektyvas. Pasitelkę žmogų kaip pagrindinę koordinacijų sistemą, architektūrą suvokiame ir formuojame pirmiausia galvodami apie save. Čia galime rasti paralelių su anksčiau minėta realizuotos nišos teorija biologijoje, kurioje gyvūno veikla daro poveikį aplinkai, o aplinka paveikia gyvūną. Šis procesas vyksta dėl to, jog gyvūnas aplinką vertina, suvokia ir prisitaiko pagal savo poreikius.

Todėl Karen Barad siūlo tokius matavimus, arba vertinimus, įvardinti fenomenais, kuriuose nėra įmanoma atskirti stebimąjį nuo stebinčiojo, matavimo įrankį nuo matuojamo objekto. Fenomenas – tai elementų matavimo(si) performanse vykstanti nuolatinė intra-akcija, priežasties ir pasekmės santykiu grįsta praktika, lemianti matuojamojo įtaką matuojančiajam, ir atvirkščiai. Mokslinė, socialinė, kultūrinė liniuotė ir matavimo sistemos tiesiogiai dalyvauja žmonių ir ne žmonių, kaip ir žmogaus ir architektūros, matavimo(si) performanse, darydamos tiesioginę įtaką matuojantiems ir matuojamiems reiškiniams. Dėl to Karen Barad pasiūlo reprezentacijas keisti performatyvia praktikų samprata, apibrėžiančia „priežastinį santykį tarp praktikų ir materialijų fenomenų“¹³¹.

Tokia Barad pozicija ne veltui vadinama posthumanistine performatyvumo samprata, kurioje materija–elementas–agentas yra lygiavertis kitiems agentams ir aktyvus veiksnys performatyvios realybės materializacijos procese. Posthumanistinės Barad idėjos yra artimos naujojo materializmo koncepcijoms ir tinklo (angl. *actor-network*) teorijoms. Tačiau kalbant apie dizaino ir architektūros lauką, Laura Forlano posthumanistines – nežmogaus arba plačiau nei žmogaus – ideologijas įkontekstina tinklo (angl. *actor-network*), feministinio naujojo materializmo, į objektą orientuotos ontologijos ir transhumanizmo teorijose, kurių

¹³¹ Karen Barad, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, 2007, p. 139.

epistemologinė ir ontologinė sampratų prielaidos įkvepia dizaino praktikos lauke kelti naujas problemas ir klausimus¹³².



29. Thomas Young piešinys, rodantis sutampančių bangų interferencijos efektą (iš Thomas Young knygos *Philosophical Transactions*, 1803). Piešinys iliustruoja reprezentacijos nepatikimumą. Jeigu j iliustraciją pažvelgtume aštriu kampu iš kairiojo šono, galime aiškiai matyti pulsuojančią radialinį šviesių ir tamsių dėmių piešinį, kuris, žvelgiant įprastu statmenu kampu, nėra aiškiai matomas.

Posthumanizmas architektūroje

Posthumanizmo idėjos plinta įvairių disciplinų kontekstuose, taip pat ir architektūros srityje, keisdamos iki 1980 metų dizaine dominavusią antropocentrišką (angl. *human-centered*), arba vartotojo centrišką (angl. *user-centered*) paradigmą. Galima rasti nemažai posthumanizmo apibrėžimų, varijuojančių nuo žmogaus decentralizavimo gamtoje, socialinių praktikų, žmogaus ir nežmogaus santykių objektyvizavimo iki kibernetinių sistemų sąveikos idėjų¹³³. Galima išskirti Cary Wolfe pateiktą posthumanizmo aiškinimą, kuriame žmogaus decentralizavimas evoliucijos, ekologijos ar technologijos santykyje kontekstualizuojamas antropoceno problematikoje, kurioje žmogaus egzistavimas nėra paneigiamas ar menkinamas, tačiau siekia apibrėžti žmogų ir jo komunikacines, sąveikos, prasmės, socialinio

¹³² Laura Forlano, „Posthumanism and Design“, in: *The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1 (3), 2017, p. 29.

¹³³ Prieiga internetu: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Posthumanism>>.

išskirtinumo ir poveikio savybes, ontologiškai pervertinant sąmoningumą, priežastingumą ir refleksyvumą¹³⁴.

Nemažai dėmesio posthumanizmo idėjų paieškai architektūroje skyrusi Ariane Lourie Harrison posthumanizmą apibrėžia kaip „žmogaus, gamtos ir technologijos vientisumą“¹³⁵, kuriuo galima įsitikinti vis dažniau kasdieniniame gyvenime sutinkamose išmaniosiose medžiagose, juslinėse aplinkose ir visa apimančiuose komunikacijos tinkluose, išplitusiuose miesto erdvėse. Pasak jos, posthumanizmas architektūroje kvestionuoja įsigalėjusią autonomiško nuo aplinkos pastato koncepciją, bet išlaiko konceptualią skirtį tarp kritinės reprezentacijos ir ambicijos įtraukti politinį ir socialinį kompleksiskumą į pasaulį¹³⁶.

Viena iš Harrison aptariamų krypčių nusako technologinius žmogaus tęsinius architektūroje, posthumanizmo apraiškų pirmiausia ieškant hibridiniuose kūno būviuose ir kūno interpretacijose bei transformacijose į informacines struktūras, glaudžiai susijusias su kibernetikos mokslu. Tokia perspektyva kultūros ir mokslo studijose pabrėžia takų žmogaus kūniškumą, priešinant tai jau anksčiau aptartoms statinėms Vitruvijaus žmogaus ar Le Corbusier „Le Modulor“ harmonijų reprezentacijoms. Hibridiškumas bei takumas išplečia žmogaus-kyborgo metaforą anapus kūno link architektūrinės aplinkos, erdvę įsivaizduojant kaip kuriančiąją naują gamtos supratimą, suvokiamą ne kaip neutralų pagrindą¹³⁷. Šiame kontekste svarbios technologijos ir sistemų teorija, įvardijamos kaip paskutinės kartos kibernetika, nagrinėjanti „kontekstą ir fizinį tinklų būvį, įskaitant materialųjį informacijos substratą, integruotą į informacinę sistemą“¹³⁸. Tai galima stebėti naujuose informacijos apdorojimo procesuose, pasitelkiančiuose kompiuterines ir organines sistemas, realizuotas dirbtinio intelekto, biotechnologijų ir nanotechnologijų moksluose. Tokia kibernetikos pozicija nusako žmogaus kūną ne kaip neliečiamą sąmonės indą, bet kaip žmogaus ir mašinos žinių bendradarbiavimą įvairiose tarpusavio priklausomybių lygmenyse. Todėl trečią kibernetikos kartą Ariane Lourie Harrison įvardija kaip posthumanistinę¹³⁹.

Kita kryptis decentralizuoja žmogaus poziciją gyvosios ir negyvosios gamtos kontekste. Harrison teigia, jog dauguma posthumanizmo prieigų dekonstruoja aplinkos kaip

¹³⁴ Cary Wolfe, *What is posthumanism?*, 2010, p. XVI, XIX, XXV.

¹³⁵ Ariane Lourie Harrison, *Architectural Theories of the Environment: Posthuman Territory*, 2013, p. 3.

¹³⁶ *Ibid.*, p.3.

¹³⁷ *Ibid.*, p. 8.

¹³⁸ *Ibid.*, p. 11.

¹³⁹ *Ibid.*, p. 11.

konceptualiai neutralios terpės idėją, parodydamos sudėtinę technologijos rolę įvairiuose aplinkos aspektuose¹⁴⁰. Nagrinėdama ekologijos principus, mokslininkė teigia, jog „kiek įmanoma didesnio kiekio elementų, egzistuojančių vietovėje ar situacijoje tam tikru laiko momentu, integravimas, ir elementų generavimas, kaip jų interakcijos galimybių pilnas suvokimas“¹⁴¹, yra esminiai aspektai. Humanistinė aplinkos ir gamtos politika remiasi statiškos gamtos koncepcijos priešiniu žmogui. Tokia teorija nusako tik limituotą interakcijų spektrą tarp žmogaus ir jį supančios aplinkos; tai stabdo sistemas (žmogaus–gyvūno–mašinos–visuomenės) nuo bendro vystymosi.

Kitaip tariant, posthumanistiniame kontekste Ariane Lourie Harrison siūlo aiškų ontologinį ir etinį gyvūnų ir augalų statusą integruoti kaip asambliažą šiuolaikinės architektūros praktikose. Pavyzdžiui, pastatai, suprojektuoti amfibiniams, skraidantiems ar besikeičiantiems subjektams, verčia permąstyti „specifinių teritorijų aplinkos sąlygas ir neišvengiamai jas performuoti“¹⁴².

Posthumanizmą priešinant parametricizmui, pastarasis įvardijamas erdvės energijų optimizavimu, grąžinančiu architektūrą į aiškių hierarchijų geometrinį tvarkos žodyną, argumentuojamą siekiu apibrėžti erdvę estetiniame aiškume bei reprezentacijose, siaurinančiose galimų veiksmų paletę. Tuo galima įsitikinti anksčiau aptartuose (besi)adaptuojančios bei erdvinį naratyvą kuriančios architektūros pavyzdžiuose. Todėl posthumanistinė architektūros prieiga išplečia architektūros subjektą anapus žmogaus-vartotojo ir pratęsia architektūrinį pastato materialumą, įtraukdama jį į daugiasluoksnį organinio ir neorganinio pasaulio asambliažą. Postparametrinė, arba posthumanistinė, vaizduotė siūlo tai, kas „anksčiau buvo žinoma kaip gamta ir suprantama kaip persipinanti su hibridiniais subjektais aplinka“¹⁴³.

Nuo posthumanizmo teorijoje išdėstytų idėjų judant praktiškai realizuotų pavyzdžių link, žmogaus, gamtos ir technologijos sąsajų vientisumu galima įsitikinti R&Sie(n) Architecture kolektyvo sukurtame ir 2008 metais realizuotame hibridiniame pastate, pavadintame „I'm Lost in Paris“. Tai gyvenamasis namas viename iš Paryžiaus vidinių kiemų. Namo struktūra iš esmės labai paprasta – tai stačiakampių formų dviejų aukštų betono konstrukcijų namas,

¹⁴⁰ Ariane Lourie Harrison, „The Parameters of the Posthuman“, in: *Digital Aptitudes*, 2012, p. 618.

¹⁴¹ *Ibid.*, p. 620.

¹⁴² *Ibid.*, p. 621.

¹⁴³ *Ibid.*, p. 623.

apšiltintas poliuretanu, agroplėvele dengtu fasadu. Tačiau namo konstrukcija yra tarsi įpakuota žaliaja membrana, skiriančia namą nuo išorinio pasaulio. Žaliasis fasado sluoksnis sudarytas iš vertikalčiai sukabintų ir hidrofoniškai auginamų paparčių, kurie laistomi surenkamu lietaus vandeniu.



30. R&Sie(n). „I'm lost in Paris“, 2008.

Harrison nuomone, šis projektas akcentuoja tvaraus dizaino fobijas. Apželdinimo, natūralios ventiliacijos ir pasyvaus šaldymo sprendiniai įgyvendinti kaip „vešliai pavojingi“¹⁴⁴ ir perimantys namo struktūrą, formą bei funkciją. Namas veikia kaip parazito nešiotojas, talpinantis savyje daugiau nei tūkstančio paparčių koloniją, virsdamas „urbanistiniu vegetaciniu kyborgu“¹⁴⁵.

Todėl projektas kuria hibridines erdves ir būvius tarp miesto aplinkos bei pastato, formuoja naują supratimą apie miesto gamtą. Patys autoriai pastatą įvardija „maskuojančia ančių medžiojimo stogine“¹⁴⁶, kurios žaliasis fasadas veikia kaip kamufliažinis apsauginis sluoksnis tarp aplinkinių gyventojų langų, lauko atmosferos, vidaus mikroklimato ir vidinio gyvenimo. Vertikalus fasadas –tarsi parko ir vandens pakrantės derinys – talpina savitą funkcionavimo logiką ir veikia kaip mediatorius tarp pastato vidaus ir išorės. Žaliasis fasadas atlieka filtro tarp pastato ir santykinai toksiškos aplinkos rolę, savyje nusodinantis, saugantis ir fermentuojantis atmosferoje esančius toksinus, – panašiai kaip pelkė. Pastato visuma veikia

¹⁴⁴ Ariane Lourie Harrison, *Architectural Theories of the Environment: Posthuman Territory*, 2013, p. 96.

¹⁴⁵ *Idem*.

¹⁴⁶ Prieiga internetu: <<https://new-territories.com/lostinparis.htm>>.

performatyviai, „tuo pačiu metu aplinkos poveikis yra *pritraukiamas* dėl sukurtos žalumos ir *atstumiamas* fermentacijos ir perdirbimo proceso“¹⁴⁷. Tai įvairias, nenuspėjamas ir kartais nepageidaujamas gyvybės formas talpinanti struktūra, sudaranti galimybę vienoje erdvėje sugyventi platesniam ekosistemos dalyvių spektrui. Tai antrina minčiai, jog teisę į erdvę turi ne vien žmonės, gebantys manipuliuoti plataus masto miesto ir gamtos plotus įsisavinti įgalinančiais įrankiais.

Pasak François Roche, „architektūros gebėjimas išsitekti teritorijoje ir jos nepavergti sau susijęs su probleminiu identitetu, su *nesuderinamu* įgyvendinimo pobūdžiu ir neapibrėžtu transformavimo procesu, kurio metu materialusis medžiagiškumas yra tik šalutinis poveikis“¹⁴⁸. Kitaip tariant, vietoje stabilaus architektūrinio identiteto ir jo reprezentacijos siūloma kurti probleminius identitetus, grįstus žmogaus ir aplinkos asambliažu, kuriame nežmogiškos būvio formos taip pat turėtų teisę į erdvę, t. y. egzistuoti ir būti lygiaverte sąveikos dedamąja.

Kaip Ariane Lourie Harrison apibendrina, „I’m Lost in Paris“ projektas kritikuoja neapibrėžtą visuomenės viziją, suformuotą modernistinės efektyvumo, parametrinio optimizavimo ar korporacinio „žaliojo smegenų plovimo“ (angl. *greenwashing*) ideologijų, ignoruojančių pertekliaus ekonomikos formuojamas elgsenas; tuo tarpu R&Sie(n) Architecture sukurtas projektas operuoja žaliojo kyborgo hibridiniu subjektyvumu, spekuliuojančiu šiuolaikine miesto erdve kaip energijos sąnaudų topografija¹⁴⁹.

Performatyvumo teorija, nusakanti matavimosi praktikas intra-akcijos būdu, naikina skirtį tarp matuojamojo ir matuojančiojo, tuo pačiu ištrindama ribą ir tarp žmogaus kaip atspirties taško, priežasties ar mato vieneto bei architektūros kaip aplinkos, proceso ar erdvės. Žmogus, didėjant performatyviame akte dalyvaujančių dalyvių-agentų skaičiui, tampa vienu iš erdvės sudėtinių elementų, dalyvaujančių nuolatos besikeičiančiose, daugiasluoksnėse, daugiakontaktėse santykių realybėse, – todėl formuojant postparametrinę, postindustrinę, postantropoceninę arba posthumanistinę architektūrą žmogaus kaip centrinės figūros rolė nebetenka prasmės.

¹⁴⁷ Prieiga internetu: <<https://new-territories.com/lostinparis.htm>>.

¹⁴⁸ François Roche, DSV, Sie.P. (François Roche, Gilles Desévéday, Stéphanie Lavaux, François Perrin), „Situation“, in: *Quaderns* 217, 1997, p. 98.

¹⁴⁹ Ariane Lourie Harrison, *Architectural Theories of the Environment: Posthuman Territory*, 2013, p. 102.

Derybos

Aptarus performatyviame akte dalyvaujančių elementų-dalyvių-agentų kiekio ir spektro svarbą posthumanistiniame kontekste, galima grįžti prie dizaino ir architektūros disciplinoms priskiriamos problemų sprendimo funkcijos, klausiant: kaip performatyvios ir posthumanistinės taktikos gali būti realizuojamos erdvinėje praktikoje? Kaip formuoti performatyvias sąlygas, įgalinančias neapibrėžtas santykių plėtotes? Kaip kurti dar nežinomus santykius ir atvirą visiems akto dalyviams erdvinį scenarijų?

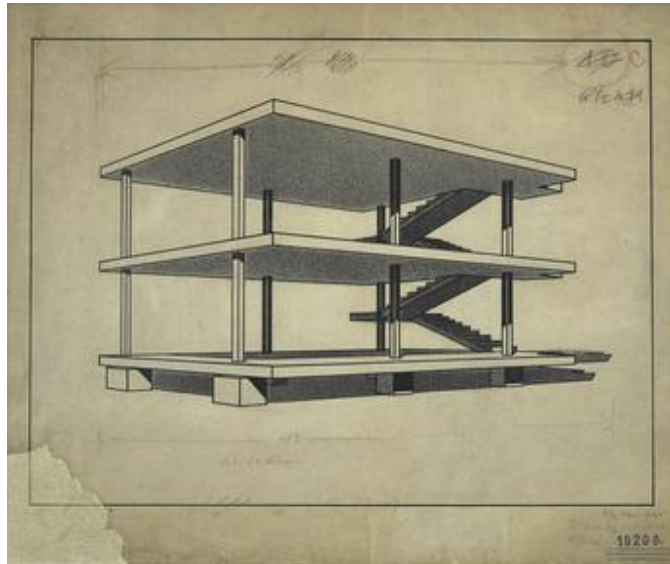
Performatyvumą galima sieti su elementais, priklausančiais praktikos dimensijai. Performatyvūs veiksmai praktiškai įgyvendinami inicijuojant naujas reikšmes ar medijas, įgyjant savitą vertę, tačiau tuo pačiu metu yra ribojami veiksmus atliekančiojo galimybių amplitudės. Bet kuriuo atveju, veiksmas reikalauja poveikio, be kurio intervencijos į pasaulį būtų sunkiai suvokiamos kaip neginčijami faktai. Todėl performatyvumas ir praktika yra neatsiejami tarsi dvi medaliaus pusės. Performatyvumas nenurodo jokių naujų krypčių praktikai, tačiau praktikos atsiskleidžia būtent performatyvumo dimensijoje.

Pasak Dieterio Mersh, performatyvumas apibrėžia praktikos būdą pagal metodą, kuriuo praktika įveikminama ir realizuojama. Veiksmas performatyvumu yra formuojamas išgaunant ir renkant praktikos realizacijos proceso momentinio poveikio informaciją, procesą vertinant kaip naujus faktus. O performatyvumas architektūroje atsiskleidžia kaip praktikavimo charakteristikų rinkinys, talpinantis akimirkos medialumą – sąmoningą žaismą tarp tyčinio (suplanuoto) ar netyčinio (nesuplanuoto), taip pat pagal modališkumą (angl. *modality*), priklausomą nuo specifinių aplinkybių ir ribų, bei materialumo bei laikinumo duetą, nusakantį virsmo realybe momentą ir įkontekstinimą¹⁵⁰.

Pavyzdžiui, architektūroje sąveikaujančių elementų sąrašą papildžius ne tik gyvąja gamta, bet ir gravitacija, galima stebėti erdvinės sąveikos sampratos kaitą. Mūsų akis pripratusi prie architektūros, kokią matome, vartojame ir suvokiame jau ilgą laiką, ir nepastebime nenuginčijamos gravitacijos įtakos. Kolonos, kapiteliai, kontraforsai, piliastrai, arkbutanai, sijos, santvaros, trosai, sienos, – tai architektūriniai elementai, atsiradę ne dėl geresnių pastato estetinių savybių ar siekio patogiau gyventi, o yra ne kas kita, kaip įrenginiai, padedantys nugalėti žemės traukos jėgą. Todėl namą galima įvardyti kaip antigravitacinę

¹⁵⁰ Dieter Mersh, „The „Power“ of the Performative“, in: Sophie Wolfrum, Sophie; Nikolai Frhr. V. Brandis *Performative Urbanism. Generating and Designing Urban Space*, 2015, p. 40.

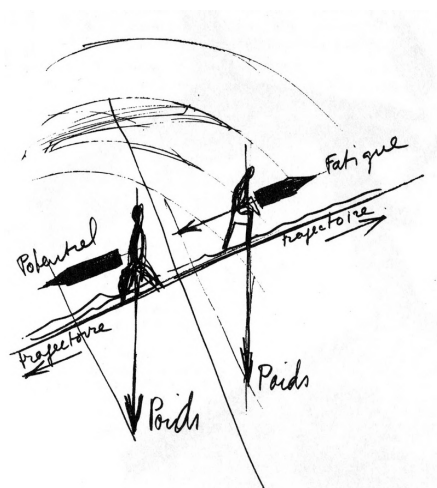
mašiną gyventi, papildant garsiąją Le Corbusier frazę „Namas – tai mašina gyventi“ (*A house is a machine for living in*). Įsivaizduokime, – jeigu žemėje neegzistuotų gravitacija, – koku dideliu antigravitacinių konstrukcijų balastu namas galėtų atsikratyti? Namui nereiktų nei pamatų, nei stogo, nei visų minėtų antigravitacinių įrenginių, o būtų pasitenkinama vidaus erdvę nuo išorės atibojančiu atitvaru, atstojančiu sienas, stogą ir grindis.



31. Le Corbusier. „Dom-Ino namas“, 1914–1915.
Į pateiktą namo koncepciją galima žvelgti kaip į architektūrinę antigravitacinę mašiną.

Gravitacijos kaip erdvę organizuojančios jėgos tema nesvetima Paulio Virilio (1932–2008) bei Claude'o Parent'o (1923–2016) dueto tekstuose ir kūriniuose. Viena iš interviu svorį ir gravitaciją jie įvardija kaip esminius elementus, organizuojančius žmogaus percepciją. Viršaus ir apačios supratimas, susijęs su žemės gravitacija, yra tik vienas iš aplinkos matymo būdų. Struktūros bei joje esančio žmogaus santykis su horizontu pasikeičia horizontalioms plokštumoms tapus nuožulniosiomis ir atsisakius vertikalių. Gravitacija pradeda nebeveikti aplinkos suvokime taip, kaip esame įpratę. Pasak Virilio, stovint ant nuožulniosios plokštumos pozicijos nestabilumas keičia santykį su aplinka. Įvedus į santykį su aplinka trečiąją – įžambiąją – dimensiją, erdvė ir svoris pasikeičia. Žmogus visada būna priešinimosi būsenoje: judant žemyn greitėja, judant aukštyn lėtėja, nepaisant to, jog judantis kūnas sveria tiek pat¹⁵¹. Tokia santykio su aplinka koncepcija leidžia permąstyti nestabilumo viziją, stebėjimo perspektyvai esant stabiliai.

¹⁵¹ Virilio live: *Selected Interviews*, John Armitage (ed.), 2001, p. 52–53.



32. Claude Parent. Įstrižinės funkcijos diagrama, 1964.



33. Claude Parent. Prancūzijos paviljonas Venecijos architektūros bienalėje, 1970.

Paulio Virilio idėjų išeities tašku galima įvardyti žmogų ir jo percepciją, tačiau įžambioji dimensija destabilizuoja ir decentralizuoja žmogaus dominavimą erdviniuose santykiuose. Gravitacija tampa vienu iš lygiaverčių santykio dedamųjų, aktyviai dalyvaujančių dialoge tarp žmogaus ir erdvės. Tuo tarpu įžambioji plokštuma – kaip tarpinis būvis tarp vertikalios kilimo ašies ir amžinai horizontalios plokštumos – „patenkina visas būtinas sąlygas naujai urbanistinei tvarkai pasiekti ir, maža to, leidžia visiškai perrašyti architektūros žodyną“¹⁵².

Paulis Virilio ir Claude'as Parent'as, įsteigę „Architecture Principe“ grupę, teorines idėjas pavertė praktika tyrinėdami specifinius erdvinius režimus ir jų poveikį žmogui. Įvairiose studijose ir eskizuose duetas kūrė įžambiosios architektūros vizijas, analizuojančias nuožulniųjų plokštumų dinamikos formuojamas erdvines struktūras ir jų santykį su žmogumi. Realio įžambiosios architektūros objektu turėjo tapti projektas, pavadinimu „Pendular Destabilizer“ (liet. švytuoklinis destabilizatorius). Keletą mėnesių 1968-ųjų pradžioje Paulis Virilio ir Claude'as Parent'as ruošėsi pastatyti natūralaus dydžio eksperimentinį modelį – dvigubą įžambią struktūrą, iškeltą dvylika metrų virš žemės ir izoliuotą nuo likusio pasaulio, turėjusią nustatyti, kokie įžambiųjų plokštumų kampai geriausiai tinka įvairioms gyvenamosioms erdvėms. Jiedu ketino patys jame gyventi vieną mėnesį, o prijungti prie kūno

¹⁵² Ištraukos iš „Architecture Principe“ (1966), Paul Virilio ir Claude Parent. Prieiga internetu: <<http://artnews.lt/israukos-architecture-principe-1966-paul-virilio-ir-claude-parent-38181>>.

elektrodai turėjo leisti medikams juos stebėti, fiksuoti jų sveikatos ir elgsenos pokyčius. Tikslas buvo išbandyti gyvenimą nuožulniose plokštumose ir patyrinėti to padarinius psichikai ir kūnui. Deja, eksperimento įgyvendinti nepavyko.



34. Claude Parent, Paul Virilio. „Švytuoklinis destabilizatorius“, 1986.

Tačiau po beveik 50 metų Paulio Virilio ir Claude'o Parent'o idėjos dalinai materializavosi Alexo Schwederio (g. 1970) ir Ward Shelley (g. 1950) kūrinuose. Schwederis į savo darbus žvelgia kitokiu kampu ir juos laiko „architektūros ir performanso praktikos sąjunga, tarsi energijos mainais, gebančiais paveikti vienas kitą“¹⁵³. Jungdamas architektūrą ir performansą duetas įgyvendino nemažai projektų, kuriuose tiek architektūra, tiek žmogaus kūnas yra aktyvūs ir lygiaverčiai sugyvenimo performanso veikėjai, kūnišku egzistavimu darantys įtaką vienas kito elgsenai. Skirtingai nuo tradicinės architektūros rolės, konstruojančios funkcinę programą ir nusakančios gyventojui, kur eiti, miegoti, praustis, valgyti ar bendrauti, dueto kuriami architektūros ir performanso junginiai spekuliuoja derybomis grįsta erdvinio sugyvenimo praktika. Pasak Alexo Schwederio, „turime atsikratyti įpročio apie architektūrą mąstyti kaip apie apibrėžiančią, o matyti ją kaip ieškojimą ir atradimą“¹⁵⁴.

¹⁵³ *Le JournalSpéciale'Zn°04. Questions Critical to the Built Environment*, 2011, p.103.

¹⁵⁴ *Ibid.*, p.104.

Iškeltomis idėjomis galima įsitikinti pusiausvyra ir balansu grįstoje instaliacijoje „Stability“, apgyvendintose ir ratu besisukančiose struktūrose „In orbit“ arba „My turn“. Tačiau sekimas Paulio Virilio idėjomis labiausiai atsiskleidžia 2016 metais realizuotame projekte „ReActor“. Kūrinio „Pendular Destabilizer“ įkvėpti, Alexas Schwederis ir Ward Shelley įrengė lakoniškų formų paviljoną, balansuojantį gamtinėje aplinkoje ant vienos kolonos. Tai plokščio stogo, juodos spalvos karkaso ir įstiklintų plokštumų struktūra – besisukanti kaip kompas rodyklė ir balansuojanti tarsi gravitacinės sūpuoklės – sklendžianti 2 metrų aukštyje virš žemės lygio.



35. Alex Schweder, Ward Shelley. „In orbit“, 2014.

Name-instaliacijoje kūrėjų duetas gyveno beveik dvi savaites, panašiai kaip ir Paulis Virilio planavo gyventi „Pendular Destabilizer“ instaliacijoje. Struktūra, prieš įžengiant žmogui, buvo idealiai subalansuota ir galėjo suktis judinama tik vėjo. Tačiau apsigyvenus dviem gyventojams namas tapo svarstyklėmis, reaguojančiomis į kiekvieną gyventojų judesį. Dėl įdiegtos kinetinės technologijos namas gebėjo reaguoti į gyventojų judėjimą erdvėje ir keisti posvyrio kampą horizonto atžvilgiu, transformuojantis į nuožulniąją plokštumą. Tačiau kartu pastatas tapo tarpininku ir neverbaliniu komunikatoriumi ne tik tarp dviejų viduje esančių gyventojų, bet ir vėjo, darančio įtaką namo sukimosi greičiui, gravitacijos, kuriančios

nestabilumo jausmą, lauko temperatūros, nulemiančios atidarytų langų kiekį, paros laiko, priverčiančio naudoti dirbtinį apšvietimą, ir daugelio kitų besikeičiančių veiksnių. Instaliacija tapo architektūriniu fenomenu, nuolatos balansuojančia dinamine sistema, prisitaikančia ir besitransformuojančia platesniame nei žmogaus ir architektūros santykių lauke, o dinamiškumas suteikė galimybę matyti instaliaciją kintamos ekosistemos kontekste. Kaip ir kituose Alexo Schwederio kūriniuose, projekte „ReActor“ vienu svarbiausių elementų yra judėjimas, balansas, sąryšis, veiksmas ir atoveiksmis. Tačiau įvairių jėgų veikiamą, nenuspėjama struktūros dinamika ir netikėti pusiausvyros netolygumai kuria iš anksto nenumatytas situacijas, veiksmus bei atoveiksmius, nulemiančius papildomas namo gyventojų pastangas sugyventi su nenuspėjamomis aplinkybėmis, – decentralizuoja žmogų architektūroje. „ReActor“ projektu kuriamos sąlygos jungia intra-aktyvius santykius į fenomeną, apimančią di namikos, jėgos, erdvės ir laiko dimensijas.



36. Alex Schweder, Ward Shelley. „ReActor“, 2016.

Žmonių ir ne žmonių santykio, hibridinių ekosistemų ir tinklų tema kuriančio architekto ir menininko Tomáso Saraceno (g. 1973) dalyje darbų taip pat galima įžvelgti nuolatinio judėjimo, transformacijos ir intra-akcijos apraiškų. 2012 metais realizuotoje „On Space Time Foam“ instaliacijoje susipina žmogaus, kaip nuolatos besikeičiančioje erdvėje ir laike sklendžiančios būtybės, ir gravitacijos, levitacijos, nuolatinio judėjimo temos. Instaliaciją sudaro keli sluoksniai permatomų plevėsuojančių membranų, gebančių išlaikyti žmogų 24 metrų aukštyje. Sklendžiančios membranos, skirtingas oro slėgis ir žmogaus judėjimas

instaliacijos paviršiais kuria reaktyvią, dinaminę erdvę, nuolatos keičiančią savo formą. Instaliacija įkūnija skraidančios biosferos viziją, talpinančią glaudų oro srautų, žmogaus ir membranos ryšį, nuolatinę interakciją ir poveikį vienas kitam. Tai erdvinė dinaminė ekosistema, gyvuojanti dėl masės, temperatūros, slėgio, oro judėjimo, gravitacijos, vibracijos ir pagreičio sąveikos. Instaliacija, įkvėpta kosmologijos, kvantinės fizikos ir pasaulio evoliucijos teorijų, pozicionuoja žmogų plačioje erdvės ir laiko dimensijoje. Kartu nuolatinis judėjimas, masių sąveika ir judančiųjų vektoriai geba formuoti specifines erdvines sąlygas ir laike išsidėsčiusius kaitos naratyvus. Pasak Saraceno, instaliacija veikia kaip erdvinė programinė įranga, „mechanizmas, pakibęs erdvėje ir laike, kuriantis fizinius santykius, potyrius ir judesius, veikiančius čia ir dabar“¹⁵⁵.

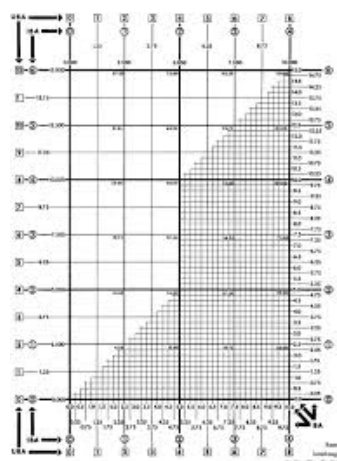


37. Tomás Saraceno. „On Space Time Foam“, 2012.

Tačiau ne tik fizikiniais dėsniais grįstos dinaminės sistemos – tokios kaip gravitacija, pagreitis ar masė – žvelgiant iš ontologinės perspektyvos dalyvauja architektūros fenomene, decentralizuojančiame žmogiškąją erdvės matų sistemą. Kultūrinis paveldas ar mokslo sukurtos metodologijos taip pat geba kurti erdvinius scenarijus, nubrėžiančius santykių skalės ribas. Pavyzdžiui, jau minėtasis Ernstas Neufertas praeito amžiaus viduryje „sustandartino“ tuo metu naudotas įvairių matmenų plytas, nustatydamas joms 125 x 240 x

¹⁵⁵ Prieiga internetu: <www.tribune.com/report/2012/12/tomas-saraceno-e-la-relativita-di-einstein/>.

90 milimetrų matmenis, tebenaudojamus ir dabartinių plytų gamyboje. Neufertas to siekė, kad plytų mūras sinchronizuotųsi su oktametrine matų sistema, anksčiau taikyta besiformuojančioje masinėje namų statyboje. Sistema, kaip ir plytų žingsnis, buvo grįsta metriniais matais, kurioje keturios standartinės oktametrinės plytos su papildoma vieno centimetro storio siūle sudarė vieną metrą. Tokia oktametrinė sistema leido kambarių dydžius matuoti ne metrais, žmogaus ūgiais ar žingsniais, bet plytomis. Negana to, oktametrinė sistema mūrą jungė ne tik su plieno gamyklose liejamų metalo gaminių dydžiais, bet ir su medžio pramonėje gaminamų statybinių elementų išmatavimais. Todėl konkrečius namų aukščio, ilgio, pločio parametrus padiktuodavo sinchronizuota matų sistema, leidžianti sklandžiai integruoti įvairias statybos medžiagas ir technologijas, klaidos galimybę sumažinant iki minimumo. Ir žmogaus anatomijos, socialinio elgesio bei kultūrinio aktyvumo diversifikacija turėjo paklusti standartizuotos oktametrinės sistemos viršenybei.



38. Ernst Neufert. Oktametrinė matų sistema, XX a. pr.

Kaip priešpriešą visuotinai priimtai, efektyvumo bei racionalumo kriterijais grįstai matų sistamai, paklūstančiai antropocentiškai ergonomikai, galima paminėti menininkų, poetų, architektų ir filosofų dueto Shusaku Arakawa (1936–2010) ir Madeline Gins (1941–2014) kūrinius ir teorines prielaidas. Be meninės ir rašymo praktikos, duetas yra sukūręs keletą išskirtinių žmogaus kaip organizmo ir aplinkos, elgsenos ir erdvės santykius permąstančių architektūrinių realizacijų. 1987 metais dueto įkurtas „Reversible Destiny Foundation“ veikė kaip architektūrinė laboratorija, kurioje buvo tyrinėjami apibrėžti ir neapibrėžti kūno santykiai su aplinka. Remdamiesi filosofinėmis prieigomis, Arakawa ir Gins savo darbuose diskutavo procedūrinės, arba antirutininės, architektūros, žmogaus (ne)mirtingumo, „čia ir dabar“ santykio su aplinka temomis.



39. Shusaku Arakawa, Madeline Gins. „Bioscleave House“, 2008.

Pirmajame 1999–2008 metais Niujorke realizuotame individualiame name, pavadinimu „Bioscleave House“, išskleidžiama visa paletė filosofinių ir konceptualiųjų architektūros klausimų. Namas siūlo radikalų sugyvenimo būdą, gyventoją pastatantį į nuolatinę dezorientacijos ir disbalanso būseną. „Bioscleave House“ interjere įrengtos nuožulniosios grindys su iškilusių kalnelių raštu kuria neįprastus erdvinis potyrius, atliepiančius „posthumanistinį santykio tarp kūno, aplinkos ir technologijos performulavimą“¹⁵⁶. Netolygiai kylantis / besileidžiantis grindų paviršius sąlygoja nestabilią kūno pusiausvyrą, o laisvas langų išdėstymas dezorientuoja erdvėje. Tokie sprendiniai pasirinkti tendencingai, kritikuoju ir permąstant tik žmogui pritaikytos ir paklūstančios erdvės sampratą. Dinaminės sąlygos, sukurtos dizaino, išplanavimo ir medžiagiškumo sprendiniais, įgyvendina „procedūrinės architektūros“ kaip „interaktyvios kasdieninio gyvenimo laboratorijos“¹⁵⁷ viziją, kurioje „architektūrinis materialumas, architektūrinė erdvė ir kūniškoji erdvė jungiami kaip įkūnyta savivoka“¹⁵⁸. Grindys ir sienos sąmoningai įrengti kaip nenuspėjami interjero elementai, jais siekiant išlaikyti gyventoją nuolatinėje parengtyje ir nuolatinėse derybose – net ir atliekant

¹⁵⁶ Ariane Lourie Harrison, *Architectural Theories of the Environment: Posthuman Territory*, 2013, p. 80.

¹⁵⁷ Prieiga internetu: <www.reversibledestiny.org/architecture/bioscleave-house-lifespan-extending-villa>.

¹⁵⁸ Ariane Lourie Harrison, *Architectural Theories of the Environment: Posthuman Territory*, 2013, p. 82.

pačius paprasčiausius kasdieninius darbus. Tokia kūno parengtis ir iššūkį keliantys potyriai, pasak Arakawa ir Gins, „įgalina nuolatos per(si)formuoti kūną“¹⁵⁹.

Savo knygoje *Architectural Body* (2002) duetas nusako performatyviai dinamišką fizinio ir konceptualaus architektūriškumo sąveiką. Užuoť mačius statišką konstrukciją, į architektūrą siūloma žvelgti kaip į „nestabilaus buvimo erdvėje formavimą“¹⁶⁰. Autorių suformuoti terminai – „bioscleave“, „procedūrinė architektūra“, „architektūrinis kūnas“ – suriša ir apibrėžia jautrų santykį tarp žmogaus ir aplinkos, architektūrą pasitelkiant kaip mediatorių. Kaip Ariane Lourie Harrison pažymi, terminas „bioscleave“ pakeičia „biosferos“ terminą. Žodis „cleave“ veikia kaip autoantonimas, tuo pačiu metu talpinantis ir kontrastingus jungimo, ir ardymo impulsus. O „bioscleave“ gali būti suprantamas kaip besitęsiantis prisitaikymas tarp organizmo ir aplinkos¹⁶¹.



40. Shusaku Arakawa, Madeline Gins. „Bioscleave House“, 2008.

Tad galima išskirti du pagrindinius Arakawa ir Gins kūrybos principus, realizuotus „Bioscleave House“ projekte. Pirmiausia – tai performatyvumo teorijoms artima nestabilumo, prisitaikymo ir persiformavimo koncepcijos, realizuotos erdvės formavimo ir architektūrinių elementų dizaino sprendiniais. Pastatas ir jo interjeras formuoti kaip specifinės erdvinės sąlygos, kuriose turi galimybę skleisti neįprasti ir iš anksto nenumatyti veiklos scenarijai,

¹⁵⁹ Prieiga internetu: <www.reversibledestiny.org/architecture/bioscleave-house-lifespan-extending-villa>.

¹⁶⁰ Shusaku Arakawa, Madeline Gins, *Architectural Body*, 2002, p. 23.

¹⁶¹ Ariane Lourie Harrison, *Architectural Theories of the Environment: Posthuman Territory*, 2013, p. 82.

darantys poveikį kūno, sąveikos ir funkcijos transformacijoms. Kitas svarbus aspektas – architektūrinėmis priemonėmis kuriamos sąlygos, decentralizuojančios žmogų kaip erdvę užvaldantį elementą. Architektūrinė erdvė ir jos savybės veikia kaip lygiavertis dalyvis ir aktyvus santykio tarp žmogaus, aplinkos ir technologijos lėmėjas. Destabilizuojanti aplinka priverčia žmogų erdvėje pasijusti tik vienu iš ekosistemos elementų, ji įgalina aplinkoje įžvelgti daugiau supančių ir tiesioginėje „čia ir dabar“ interakcijoje dalyvaujančių oponentų.

Panašių į šį pavyzdžių galima būtų rasti ne vieną. Nors labai norėtume tikėti, jog architektūra tarnauja žmogui ir yra kuriama remiantis tik kūno proporcijomis, atliepianti žmogaus funkcinius, kultūrinius, socialinius poreikius ir lūkesčius, iš tikrųjų ji begėdiškai statiška, lėta, nerangi ir savanaudiška momentinė erdvinio reprezentatyvumo forma. Žmogaus ir architektūros santykių žmogus yra judrus, lankstus ir besikeičiantis elementas, gebantis keisti ne tik savo kūno formas, bet ir įpročius, mąstymą, veiklas ar judėjimo trajektorijas. Žmogus, prisitaikydamas prie architektūrinių esamybių, paklūsta su žmogumi nesusijusių veiksmų nulemtiems erdviniams režimams ir ilgainiui su tokiais režimais susigyvena. Apverčiant antropocentrišką architektūros matų sistemą galima daryti išvadą, jog architektūra, stovėdama šimtus metų ir pragyvendama ne vieną žmonių kartą, talpinanti platų gamtinių ir dirbtinių erdviniuose santykiuose dalyvaujančių elementų spektrą, pati tampa mato vienetu, visomis savo materialiosiomis ir nematerialiosiomis savybėmis matuojančiu žmogų, pastarąjį transformuojant į architektūros reprezentaciją. Tai galima iliustruoti šmaikščiu Bruce McLean performansu, pavadinimu „Pose Work for Plinths“.



41. Bruce McLean. „Pose Work for Plinths“, 1971.

4. Skyriaus išvados

Architektūra, kaip kūrybinės raiškos priemonė, lyginant su kitomis meno sritimis yra santykinai suvaržyta ir talpinanti nemažai kriterijų, ribojančių kūrybinę laisvę. Nepaisant to, realizuotoje architektūroje galima užčiuopti performatyvumo apraiškų, nors pastarosios ir sudaro santykinai nedidelę dalį bendrame architektūros fenomene. Kinetinė, adaptyvi, judanti, transformuojama, interaktyvi, dinaminė, virtuali ar reaktyvi architektūra, dažniausiai suvokiamos kaip gretimos arba tapačios performatyviai architektūrai, ir įgyvendina nuolatinės kaitos, persiformavimo, procesiškumo ar rekontekstualizavimo aspektus. Tačiau performatyvumas gali sleistis ir gana statiškoje architektūroje, akcentą perkeldamas į suvokėjo santykio su supančia aplinka artikuliaciją. Tokiam santykiui kurti naudojamos naratyvinio judėjimo erdvėje, potyrio arba kultūrinio, technologinio, gamtinio, mokslinio kontekstų slinkčių sąlygojamos virtualios jėgos, stimuliuojančios suvokėjo potyrio spektrą. Šiame santykiuje išskylančios patyriminės sąveikos neretai turi didesnę įtaką vartotojo pasąmonei ir joje gimstančioms architektūrinėms performatyvumo plėtotėms, fizinėje aplinkoje artikuliuojant tik minimaliomis, virtualiai idėjai išreikšti reikalingomis erdvinėmis nuorodomis.

Performatyvumo architektūroje apraiškos didžiąja dalimi siejamos su žmogumi ir jo keliamais poreikiais (klimato kontrolė, erdvės transformacija skirtingoms funkcijoms, potyrio stimuliacija ir pan.). Tačiau architektūros negalime vertinti tik per patogumo žmogui prizmę, nes pati architektūra turi daugybę į save orientuotų savybių, nepasiduodančių antropocentriškai architektūros matavimo matricai. Matuodami aplinką savimi, pastebime, kontroliuojame ir sureikšminame tik mums svarbias aplinkos savybes. Taip pat neverta suabsoliutinti suformuotos architektūrinio mąstymo prieigos, teigiančios, jog erdvinį režimą, gyvenimo būdą ar kultūrinės pasekmės žmogui sąlygoja tik architektūra.

Galima išskirti du svarbius elementus, pastūmėjančius permąstyti architektūros kaip performatyvios erdvinės praktikos ribas. Tai, pirmiausia, antropocentriška architektūros suvokimo, kūrybos ir vartosenos prieiga. Žmogų, kaip pagrindinę architektūros priežastį, galima vertinti ir teigiamai, ir neigiamai. Ilgus metus žmogus kūrė gyvenamąją ir kitokios paskirties architektūrą, atitikusią jo pragmatinius, funkcinius, kultūrinius ar socialinius poreikius. Tačiau XIX–XX a. įvykęs progresas sutelkė žmonijos rankose įrankius, padedančius kardinaliai keisti ir paveikti savo aplinką. Palaipsniui nedidelio mastelio architektūrinių erdvių kūrimas transformavosi į didelio masto poveikį aplinkai, ir antropocentriška (angl. *human-*

centered), arba vartotojo centriška (angl. *user-centered*), aplinkos formavimo ideologija, vyravusi iki XX a. 8-ojo dešimtmečio, buvo pradėta keisti posthumanistinėmis, ne žmogaus, arba daugiau nei žmogaus, ideologijomis, įskaitant tinklo (angl. *actor-network*), naujojo materializmo, į objektą orientuotos ontologijos ar transhumanizmo teorijomis. Naujai permąstant supančią aplinką, ją sudarančius elementus ir procesus, žmogaus kaip centrinės erdvės ir architektūros figūros pozicija decentralizuota įtraukiant vis daugiau aplinkoje dalyvaujančių elementų-agentų. Būtent platesnis aplinkos suvokimas – apimant didesnį procesų, elementų ir sąveikų lauką – padėjo pradėti žmogų suvokti tik kaip vieną iš aplinkos sudėtinių dalių, tiek bendrai, tiek architektūros kontekste. Architektūra, kurios fenomene dalyvauja gyvūnai, augalai, gravitacija, pagreitis, matematiniai modeliai ir kitokie nežmogiškieji elementai, geba kurti ir formuoti naujas, dar nežinomas postparametrines, postindustrines, postantropocenesines arba posthumanistines erdvines praktikas.

Kitas svarbus elementas – plati aplinkos fenomene dalyvaujančiųjų agentų lauko sąveika. Performatyvumą įvardijome kaip virsmą, transformaciją, mutaciją, radikaliai atvirą laikinumą, derybas, konfrontaciją, vienas kito destrukciją ir reformulavimą intra-akcijos būdu. Tai nusako „čia ir dabar“ vykstančią santykių ekologiją, kuri nesiremia reprezentacijomis ir iš anksto numatytomis mąstymo schemomis. Norint į santykių ekologiją įtraukti kuo daugiau elementų, sustambintos, apibendrintos, susistemintos aplinkos matymo reprezentacijos susiaurina santykių plėtotės galimybes, nepastebint reprezentacijose nedalyvaujančių elementų gausos. Esant dideliame santykiuose dalyvaujančių elementų kiekiui, svarbūs besitransformuojančio tinklo principu veikiantys „trumpo nuotolio“, „čia ir dabar“ santykiai, Karen Barad įvardyti intra-akcija. Todėl į architektūrą galima žvelgti kaip į žmogaus, gamtos ir technologijos abipusių represijų / simbiozių, kovos / sugyvenimo lauką, – nuolatinę konfrontaciją ir derybas tarp to, kas yra ir gali būti, įtraukiant platų santykiuose veikiančių dalyvių spektrą. Permąstant ir reformuluojant žmogaus ir vėjo, vėjo ir sienos, sienos ir paparčio, paparčio ir sunkiųjų dalelių, sunkiųjų dalelių ir gravitacijos, gravitacijos ir žmogaus, žmogaus ir kt. santykius ir perkeltiant juos į architektūrą, ji tampa fenomenu, plėtojančiu intra-aktyvų vyksmą ir tapsmą nuolatiniame apibrėžčių perbraižymo performanse.

III SKYRIUS.

ARCHITEKTŪRA IR ERDVINĖS PRAKTIKOS

Pirmame skyriuje nagrinėjome performatyvumo sampratą ir išgryninome pagrindinius performatyvumą apibrėžiančius elementus teoriniame lauke. Antrame skyriuje ieškojome performatyvumo apraiškų realizuotuose architektūrinuose pavyzdžiuose ir nagrinėjome juos siekdami atskleisti, kaip performatyvumas skleidžiasi įvairiuose architektūros sluoksniuose. Tačiau kartu buvo konstatuota, jog architektūra dažniausiai suvokiama kaip racionalumo, efektyvumo ir praktiškumo principais grįsta praktika, žengianti žmogaus inicijuotų problemų sprendimo keliu. Ši prieiga siaurina architektūros sampratos ir realizacijos galimybių lauką, pastarąją daugiausiai suvokiant kaip funkcijas ar užduotis atliekančią discipliną, įskaitant estetinius, socialinius ar kultūrinius aspektus.

Tokios įžvalgos dėsningai veda prie siekio plėsti architektūrinės praktikos ribas, kaupiant žinojimo, patyrimo ir manipuliavimo erdvėje įrankių arsenalą. Jungiant performatyvumo teorines žinias ir architektūrą, pastarąją galima įvardyti erdvine praktika, besiremiančia ne tik funkcijos ir racionalumo principais. Erdvės sąvoka dažnai sutinkama meno, dizaino, filosofijos, fizikos, biologijos, astrofizikos, lingvistikos ir daugelyje kitų veiklos sričių, todėl trečiame skyriuje į architektūrą siekiama žvelgti kaip į sudėtinę platesnio praktikos lauko dalį, kurio plotis ir mastelis gali varijuoti tarp mikro- ir makroerdvių. Platesnis matymo horizontas architektūros diskursą papildo ne tik reprezentatyviai trimis dimensijoms apibrėžiama erdvė, bet ir joje egzistuojančių elementų-agentų spektru – nuo įvairių gyvybės formų iki žmogui plika akimi nepastebimų fizikinių reiškinių. Todėl skyriuje problemiška svarstoma apie erdvinę praktiką, decentralizuojančią architektūrą (panašiai, kaip buvo aptariamas žmogaus decentralizavimas architektūroje), siekiant ją pamatyti kaip erdvinės ekosistemos dalį.

Erdvinės praktikos kontekstas papildomas performatyvumo aspektu, – įrankiu nusistovėjusių erdvės praktikavimo ir formavimo algoritmų kritikai. Skyriuje į architektūrą pažvelgiama ne iš sociokultūrinio žiūros taško, bet kaip į ontologijos sampratą grįstą sąlygų dizainą. Performatyvumas erdvinėje praktikoje atskleidžiamas kaip įrankis kurti atvirus, „čia ir

dabar“ vykstančius erdvinius procesus ir situacijas, neturinčias iš anksto numatytų vertinimo kriterijų ar veiklos scenarijų.

Performatyvumo samprata grįstoje erdvinėje praktikoje neapibrėžtos architektūros plėtotės nurodo slinktį architektūros procesiškumo link, atskleidžiamo paskutinėje skyriaus dalyje. Kintamumą ir dinamiką architektūroje įgyvendinančių medžiagiškumų analizė plėtoja erdvinio praktikavimo, balansuojančio tarp kūrybos ir destrukcijos, tarp plėtos ir nykimo, metodikas, įgyvendinančias dinamine santykių ekologija grįstą kritinę erdvinę praktiką.

1. Kritinė erdvinė praktika

Kritinės erdvinės praktikos (angl. *Critical Spatial Practice*) sąvoką suformulavo meno kritikė ir architektūros teoretikė, istorikė, architektė Jane Rendell, meno bei architektūros sandūroje kritinę erdvinę praktiką įvardijusi kaip „specifinę praktiką, kuri vienu metu yra ir kritinė, ir erdvinė“¹⁶². Tačiau ne tik Jane Rendell tyrinėja kritiškumo dimensiją erdvinėse praktikose. Pavyzdžiui, Nikolaus Hirsch, Markusas Miessenas ar Nicholas Brownas dalį tekstų skiria kritinės erdvinės praktikos tyrimui, kreipdami didesnę dėmesį socialinėms, kultūrinėms, etinėms, ekonominėms, politinėms ir estetinėms erdvinio praktikavimo problemoms. Pasak jų, kritiškumo temos neišvengia ir architektai, menininkai, aktyvistai, miesto planuotojai ar kitų profesijų atstovai, savo kūrinuose bei veiklose oponuojantys nusistovėjusioms erdvinio praktikavimo ideologijoms.

Prieš aptariant kritinę erdvinę praktiką, pirmiausia svarbu apibūdinti erdvinę praktiką. Pastaroji apibrėžiama kaip praktika, nusakanti naujas tarpdisciplininių praktikų formas, atkreipiančias dėmesį į intensyvią šiuolaikinio miesto, teritorijų ir erdvių santykių politiką. Erdvinė praktika apima tiek kritinę erdvių santykių analizę, tiek įvairių formų intervencines strategijas¹⁶³. Erdvinės praktikos terminą įvardijo Henri Lefebvre'as, apibūdinamas ją kaip platesnę praktikos, pavaldžios socialinei praktikai, koncepciją, įtraukiančią bet kokias socialinės praktikos formas, – įskaitant ir revoliucines, ir reformuojančias. Todėl erdvinės

¹⁶² Jane Rendell, *Art and Architecture: A Place Between*, 2006, p. 12.

¹⁶³ Andreas Mueller, „Spatial Practices – Dutch Artistic Research Event # 3“, *MaHKUzine, Journal of Artistic Research* (6), 2009, p. 5.

praktikos nužymi bet kokią praktiką, metančią iššūkį ir keičiančią egzistuojančias erdvės formas, remiantis prielaida, jog erdvė yra produktas, formuojamas joje veikiančių konfliktiškų jėgų¹⁶⁴. Disertacijos kontekste erdvinė praktika siejama su architektūrine praktika, išlaikant panašius erdvinės praktikos veikimo metodus, taktikas ir strategijas, tačiau taikant jas mažesniu – architektūriniu – masteliu, daugiau dėmesio skiriant ontologinei erdvinių santykių ekologijai.

Kalbant apie kritinę erdvinę praktiką, terminą suformulavusi Jane Rendell pastarosios principų siūlo ieškoti diskursuose „tarp teorijos ir praktikos, tarp meno ir architektūros“¹⁶⁵. Tokia erdvinė praktika peržengia architektūros bei meno ribas ir įtraukia socialinius, estetinius, viešumo ir privatumo aspektus. Dėmesys skiriamas ne tik kritikos, bet ir erdvės svarbai, išryškinant specifinius erdvinius aspektus nagrinėjant tarpdisciplininę architektūros ir meno sąveiką. Pasak Rendell, meno lauke kritinę erdvinę praktiką galima įvardyti kaip „kontekstualų, įvietintą meną už galerijos ribų, architektūroje – kaip architektūrinę urbanistinę koncepciją, miesto intervenciją“.¹⁶⁶ Todėl nenuostabu, jog kritinė erdvinė praktika labiausiai skleidžiasi meno viešosiose erdvėse pavidalu. Tam yra visos sąlygos vesti derybas su plačia kultūrine aplinka, interpretuoti nusistovėjusią socialinių santykių ekologiją, konfrontuoti su politinėmis struktūromis ar kelti etinius ir estetinius klausimus. Tačiau tiek menininkai, tiek ir architektai tokiose praktikose manipuliuoja erdve, todėl erdvė tampa įvietinto meno kūrėjus, menininkus, architektus ar kūrybines grupes vienijančiu elementu, gebančiu jungti tarpdisciplininės praktikoms. Kritinė erdvinė praktika veikia ir kaip architektūrinė, ir kaip meninė praktika: architektai gali veikti kaip menininkai, o menininkai, kaip architektai. Kritinė erdvinė praktika tampa architektūros plėtote, o architektūra tampa kritinės erdvinės praktikos dalis.

Jane Rendell atskleidama tarpdisciplininį meno viešosiose erdvėse veiklos spektrą, pastarąjį kartu ir kritikuoja esantį per daug nuosaičių bei sistemišką, siūlydama „menui viešosiose erdvėse įsitraukti į aktyvių objektų ir erdvių kūrimą, kurie mus provokuotų, neleistų lengvai susivokti, ir verstų permąstyti supantį mus pasaulį“¹⁶⁷. Didžiąją dalį meno viešosiose erdvėse, ypač architektūros kontekste, galima vertinti kaip politiškai korektiškomis

¹⁶⁴ Henri Lefebvre, *The Production of Space*, 1991, p. 8–9.

¹⁶⁵ Jane Rendell, *Art and Architecture: A Place Between*, 2006, p. 11.

¹⁶⁶ *Ibid.*, p. 20.

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 8.

praktikomis, iš kurių tikimasi, jog aprėps įvairias saugumo, universalaus dizaino, lygiateisiškumo ir kitokias humaniškas sąlygas.

Tačiau menas viešosiose erdvėse alternatyviuose kontekstuose ir situacijose gali perimti kritinę funkciją, ir įgalinti kūrinius kvestionuoti sąlygas, kuriose patys yra realizuoti. Toks meno viešosiose erdvėse tipas yra „krišškai angažuotas, veikia santykyje su dominuojančiomis ideologijomis, bet kartu jas ir kritikuoja.“¹⁶⁸ Tai menas, tyrinėjantis specifinius disciplinos procesus, ir atkreipiantis dėmesį į platesnį socialinių ir politinių problemų lauką, ką Jane įvardina kritine erdvine praktika.

Skirtingai nei Jane Rendell, kuri kritinę praktiką nagrinėja siekiant atskleisti metodologijas, įgalinančias rasti naujiems erdviniams fenomenams santykyje tarp meno ir architektūros, teoretikas Markusas Miessenas, tyrinėdamas kritinę erdvinę praktiką, akcentuoja socialinę-politinę dimensiją erdvėje. Kartu su Nikolaus Hirschas nagrinėja kritines erdvines praktikas architektūros diskurse, neretai priartėjančiame prie meninių veiklų, bendruomeninių projektų ar dalyvaujamųjų praktikų. Siekdami apibrėžti kritinės erdvinės praktikos sąvoką Miessenas ir Hirschas remiasi įvairių sričių atstovų (architektų, urbanistų, teoretikų, kuratorių, menininkų, kritikų, rašytojų, choreografų, filosofų, istorikų), dirbančių ir mąstančių apie erdvę nuomone. Pavyzdžiui, menininkas Babak Golkaras teigia, kad „pati iš savęs erdvė neturi reikšmės. Tik kuomet ji yra užimta (pavyzdžiui, sužymėta arba suregistruota), naudojama (pavyzdžiui, užstatyta arba užimta) ir kontekstualizuota (pavyzdžiui, susieta su funkcija) išskyla reikšmė. Todėl erdvė veikia pagal tam tikras taisykles, arba dėsnius“¹⁶⁹. Meno istorikas Lars Bang Larsen įžvelgia kritinės erdvinės praktikos ir kibernetikos sąsajas. Pasak Norberto Wienerio, kibernetika yra „gyvūnų ir mašinos kontrolės ir komunikacijos mokslinis tyrimas“¹⁷⁰. Lars Bang Larsen spekuliuodamas mašinų ir tinklų logikos esamybę, veikiančią skaitmeniniame mieste, pabrėžia, jog turime teisę kelti šių sistemų veiklos teisėtumo klausimus, „kuriant sistemos trukdžius iš vidaus, taip keičiant sistemos praeitį ir ateitį“¹⁷¹. Tuo tarpu architektams kritikos klausimas yra sudėtingesnis ir

¹⁶⁸ *Ibid.*, p. 16.

¹⁶⁹ *Critical Spacial Practice 1, What Is Critical Spatial Practice?*, Nikolaus Hirsch, Markus Miessen (eds.), 2012, p. 51.

¹⁷⁰ Norbert Wiener, *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, 1948.

¹⁷¹ *Critical Spacial Practice 1, What Is Critical Spatial Practice?*, Nikolaus Hirsch, Markus Miessen (eds.), 2012, p. 76

mažiau aktyvus „sociopolinių manevrų, ekonominės realybės ir kliento lūkesčių“ kontekste¹⁷². Pasak Neeraj Bhatia, tokia situacija „neišvengiamai dalina (architektūros) bendruomenę į tą, kuri paaukvoja kritiškumą vardan pastato realizacijos ir į tuos, kurių kritiniai projektai lieka tik ant popieriaus, kuriame pasaulis plačiąja prasme transformuojasi į fantaziją“¹⁷³. Šiuos pasisakymus vainikuoja menininkės ir rašytojos Patricia Reed svarstymais apie kritiškumą. Pasak jos, „estetinėje praktikoje kritiškumas redukuotas iki diagnostikos, apribotos klausimu – *kas (tai) yra (which is)*, vietoje klausimo – *kas (tai) galėtų būti (what could be)*“¹⁷⁴. Remdamasi Michel Foucault, Judith Butler ir mėgindama renovuoti nusistovėjusį kritikos, kaip privilegijuoto teisėjo suvokimą ji teigia, jog „kritikos menas yra lygus sąlygų sukūrimui kitoms gyvenimo praktikoms atsirasti“¹⁷⁵. Kritikai siūloma imtis iniciatyvos kurti alternatyvias aplinkybes nebūtinai vizualiai matomomis poveikį generuojančiomis priemonėmis.

Nejučia nuo erdvinės praktikos teorijos priartėjome prie kritinės teorijos, radikalizuojančios erdvinę praktiką. Pasak Raimond Geuss, kritinė teorija yra žinojimo forma, besiskirianti nuo gamtos mokslų tuo, kad kritinė teorija yra daugiau svarstanti ir atliepanti, nei objektyvizuojanti. Kritinė praktika siekia apšviesti ir išlaisvinti formuluojant kritiką normatyviniam požiūriui. Kritinė teorija nesiekia nei įrodyti išsikeltą hipotezę, nei atrasti specifinę metodologiją ar problemos sprendimą. Vietoje to, įvairiais būdais kritinė teorija siūlo savirefleksinį mąstymo būdą, siekiantį keisti pasaulį, arba bent jau artimąją aplinką. „Kritinė teorija yra svarstanti, suteikianti agentams pamatinį žinojimą, įgalinantį produkuoti apšvietą ir išlaisvinimą.“¹⁷⁶

Kitaip tariant, kritinės erdvinės praktikos sampratoje kritiškumas, greta savirefleksiško, pasitelkiamas kaip priemonė radikalizuoti erdvines praktikas. Jeigu erdvinėse praktikose daugiau kreipiamas dėmesys į erdvės percepciją, produkciją bei potyrius kasdieniniame gyvenime, siekiant permąstyti alternatyvius santykius erdvėje, tuomet kritinėje erdvinėje praktikoje akcentas dedamas ant susiklosčiusių politinių, kultūrinių ar socialinių santykių kritikos, pasitelkiant realiai įgyvendintas praktikas pasirinktose erdvėse,

¹⁷² *Ibid.*, p. 24.

¹⁷³ *Idem.*

¹⁷⁴ *Critical Spacial Practice 1, What Is Critical Spatial Practice?*, Nikolaus Hirsch, Markus Miessen (eds.), 2012, p. 111.

¹⁷⁵ *Ibid.*

¹⁷⁶ Raymond Geuss, *The Idea of Critical Theory: Habermas and the Frankfurt School*, 1981, p. 2.

kaip priemonės kelti kritinius klausimus. Tokiuose projektuose siekiama judėti nuo objektais grįstos, link procesu grįstos meninės veiklos, akcentuojant kritiškos praktikos pobūdį.

Tokiai svarstančiai ir transformuojamai pozicijai antrina ir Jane Rendell, kritinę erdvinę praktiką apibrėždama ne kaip dvinarį arba-arba mąstymą, bet kaip procesišką „daugianarę vienas kito apibrėžtį.“¹⁷⁷ Pavyzdžiui, menininkas Mariano Pensotti projekte „Station“ (liet. stotis) pakvietė keturis rašytojus stebėti geležinkelio stoties erdvę iš subjektyviai pasirinktų perspektyvų. Rašytojai realiu laiku rašė tai, ką matė geležinkelio stotyje: vykstančius veiksmus, subjektyvius pastebėjimus, istorinę su vieta susijusią informaciją, išgalvotas istorijas ir pan. Visa tai, kas rašoma kompiuteriuose buvo transliuojama keturiose projekcijose įvairiose stoties vietose.

Taip pat, kaip ir stoties vaizdo stebėjimo kameros anonimiškai stebinčios visus žmogaus judesius, kiekvienas rašytojas spontaniškus veiksmus viešojoje erdvėje vertė naratyvais, pasakojančiais tai, kas vyko, ar galėjo vykti žmonių galvose greta judraus stoties gyvenimo.



42. Mariano Pensotti. „Station“, 2011.

¹⁷⁷ Jane Rendell, *Art and Architecture: A Place Between*, 2006, p. 25.

Projekto stebėtojai ir atsitiktiniai praeiviai tapo aktyvia pasakojimo apie juos pačius dalimi. Žvilgtelėjimas į ekraną išduodavo, jog jie tapo veikėjais išgalvotoje realybėje. Dalindamiesi su stotį stebinčiais rašytojais buvimu laike ir erdvėje, veikėjai įgijo galimybę paveikti kuriamą fikciją ir tapti kolektyvinės virtualios ir apčiuopiamos daugianarės realybės dalimi.

Tokiais principais, siekiančiais atverti įvairialypį erdvinės situacijos spektrą grindžiamos kritinės erdvinės praktikos, manipuliuojančios intervencija, destabilizacija, destrukcija ir kitokiomis panašiomis dekontekstualizuojančiomis priemonėmis. Kitaip tariant, tai taikomoji praktinė kritika, pasitelkianti realius veiksmus, realiose erdvinėse situacijose, ir sukurianti vakuumą dar nežinomiems kultūriniais, socialiniams ar politiniams reiškiniams kurtis. Tai įsiterpiančios praktikos, kurios tuo pačiu metu veikia ir kaip kuriančios ir kaip griauinančios, siekiant transformuoti egzistuojančius kontekstus. Praktikos, kurios izoliuoja ir perorganizuoja fragmentus erdvėje, ir tokiu būdu kuria naujus fenomenus.

Destabilizaciją, šoką, nestabilumą ar intervenciją esamoje situacijoje galima įvardinti kaip metodines priemones, įgyvendinančias kritiškumo dimensiją erdvinėje praktikoje. Nors ir projekte „Station“ intervencija į esamą erdvę nėra drastiška, tačiau pastebimai paveikia ir pakeičia esamą aplinką. Panašios intervencijos į erdves, naudoja „neteisingus“ medžiagiškumus ir raiškos kalbą, siekiant išstumti dominuojančias reikšmes erdvėje ir sutrikdyti esamus kontekstus. Tokie konstruktai kuria vizualines, garsines, ir taktilines aplinkas, kuriose įsitraukimo į kūrinį patirtis gali sukelti šoką, tačiau laikui bėgant šokas pradeda įsitraukti į subtilesnes erdvinės daugiaprasmybes. Transformacija veikia dialektiškai, pakeičiant esamą erdvės istoriją alternatyvia samprata, transformuojant dabarties realybę, ir suteikiant galimybę skleisti naujiems ateities fragmentams¹⁷⁸.

Pavyzdžiui, „šokas sukuria momentą, kuomet įprastos mąstymo schemos ir kasdieninis gyvenimas sustoja, ir sukuria galimybę naujoms schemoms atsirasti“¹⁷⁹. Montažo ar asambliažo taktikos taip pat gali sukurti tokias situacijas. Montažą galima laikyti progresyvia praktikos forma, gebančia sutrikdyti kontekstą, kuriame ji pati veikia. Montažas, yra kaip alegorija, fragmentų asambliažas, sudarantis unikalų estetinio proceso montažą, neturintį aišrios sintezės ar reikšmės vieningumo. Vienas iš montažą nusakančių savybių – „meno

¹⁷⁸ Jane Rendell, *Art and Architecture: A Place Between*, 2006, p. 99.

¹⁷⁹ *Ibid.*, p. 90.

kūrinio, arba intervencijos atsisakymas pateikti aiškiai artikuliuotą ir susintetintą reikšmę, kas sukelia šoką žiūrovui“¹⁸⁰. Tai, kuria atviros konstrukcijos sąlygas, arba sąlygų estetiką, kuri kviečia žiūrovą dalyvauti kūrinio kūrime. Santykio mene, jeigu jį galima būtų taip įvardinti, meno kūrinys veikia kaip dalinis objektas, santykio su kitu platforma. Tokiam požiūriui antrina ir Bourriard, akcentuodamas „formas, kuri netalpina kūrėjo pirmumo prieš žiūrovą, bet veda atvirų santykių derybas, kurios nėra išspręstos iš anksto“ svarbą¹⁸¹.

Teorinės montažo prieigos kritinės erdvinės praktikos kontekste permąstomos ir aktualizuojamos projekte, pavadinimu „Plokštuma“. Pirminis projekto uždavinys – minimaliomis priemonėmis sumodeliuoti kritinę erdvinę praktiką, veikiančią realiomis sąlygomis mastelyje 1:1. Be abejonės, realizuojant kritinės erdvinės praktikos projektą, pirmiausiai reikalinga erdvė. Erdvės, kuri būtų vieša, prieinama visuomenei ir, geriausia, talpinanti savyje socialinį, politinį, institucinį ar estetinį kontekstą. Tarkime, tai nedidelė galerijos erdvė, turinti lubas, sienas, grindis ir kitą infrastruktūrą. Galerija, akivaizdu, nėra miesto erdvė, tačiau vieša ir skirta visuomenei, aktyviai dalyvaujanti žmonių gyvenime.

Pavyzdžiui, tai „Titaniko“ galerijos erdvė, 2017 metų doktorantų parodos metu, kuomet 300 kv. m. plote įvairiais būdais bando išsitemti apie 20 doktorantų. Fiziškai pačios galerijos erdvė niekuo neypatinga – tai beveik tradicinis „baltasis kubas“ su pilkomis grindimis, specialiu galerijiniu apšvietimu, turi langą, keletą durų, ir kolonas. Galerija pirmame aukšte, tad į ją paprasta patekti iš lauko, ir yra galimybė į vidų žvelgti per langą. Tačiau tai ne tik fizinėmis priemonėmis atskirta lauko erdvės dalis, sukurianti tinkamas klimatinės sąlygas eksponuoti meno kūriniams, bet ir savyje talpinanti aiškų kontekstą. Visų pirma tai galerija. Išgirdus žodį galerija, daugumai susikuria aiškus, ne per vienerius metus sociokultūriškai suformuotas elgsenos ir santykio su erdve scenarijus. Antra – tai Vilniaus dailės akademijos, didžiausios Lietuvoje meno ugdymo institucijos įsteigta galerija. Tad be fizinių formantų, erdvę papildo ne tik galerinis, bet ir institucinis erdvės režimą nusakantis paveldas. Trečia, tai doktorantų parodos renginys, kuriame kiekvienas doktorantas gavo 1,6 x 1,8 metro kartono plokštumą, ant kurios turi išeksponuoti atliekamą tyrimą, ir kuria gali laisvai disponuoti erdvėje. Šiuo atveju galerijos tikrai negalime vertinti neutraliu „baltuoju kubu“, kaip ir parodos – laisvu renginio

¹⁸⁰ Peter Bürger, *Theory of the Avant-Garde*, 1984, p. 79, 80.

¹⁸¹ Nicolas Bourriard, *Relational Aesthetics*, 1998, p. 58.

formatu. Pradinėje – neutralioje studijoje – erdvėje jau dalyvauja ir ją formuoja ne vienas identifiкуotas agentas, neskaitant kitų žmogiškosios ir nežmogiškosios prigimties agentų.

Taigi erdvę ir kontekstą kritinės erdvės praktikos eksperimentui jau turime. Reikalingas kitas sudėtinis elementas – intervencija, arba kitaip erdvę trikdantis ir keičiantis objektas ir / arba veiksmas. Intervencijos objektu tebūnie ta pati plokštuma, kurią gavo ir kiekvienas parodoje dalyvaujantis doktorantas. Pasak parodos kuratoriaus, plokštuma, tai „doktoranto ekspoziciją apribojantis elementas“, „tam tikras standartas, kurį bus galima kūrybiškai interpretuoti – išsikišti už jo, perlipti, apdėlioti aplink“, kabinti ant sienos, erdvėje, guldyti ant grindų, arba naudoti kaip stalą.



43. Mindaugas Reklaitis. „Plokštuma“, 2017.

Instaliacijos kuriama situacija nėra išskirtinė – 1,6 metro pločio ir 1,8 metro ilgio kartono plokštė pakabinta horizontaliai 1,4 metro aukštyje nepaveikia supančios aplinkos drastiškai ir radikaliai. Tačiau dėl plokštumos pozicijos erdvėje galima buvo stebėti atsirandančias mikro įtampas santykyje tarp žmogaus, erdvės, objekto ir konteksto.

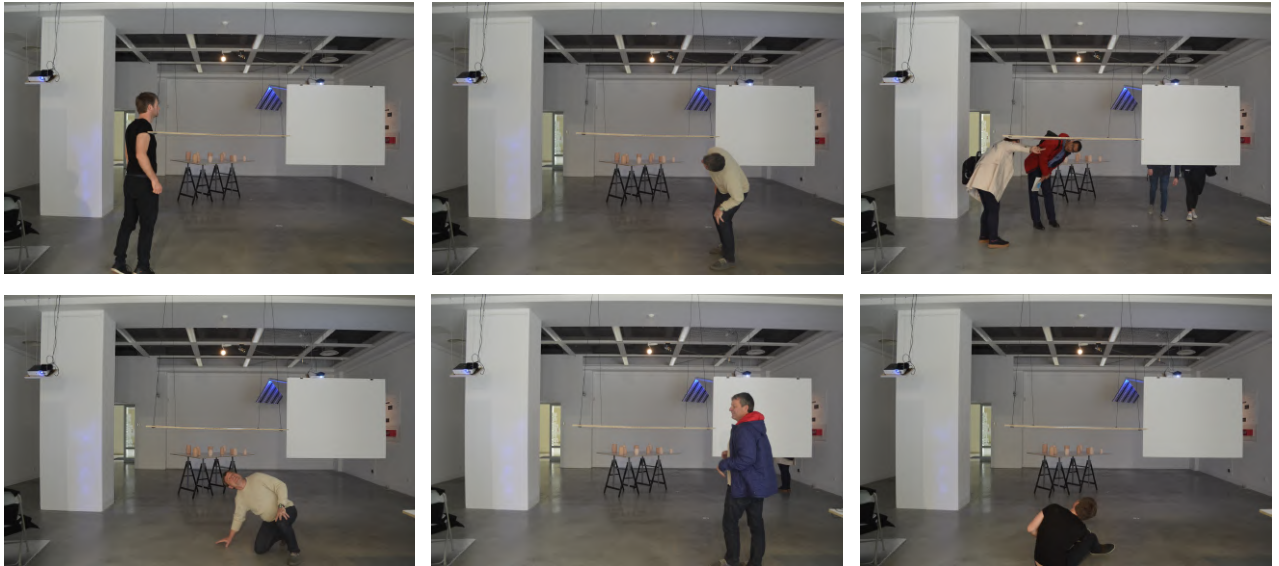
Svarbi aplinkybė ta, jog plokštuma pakabinta galerijoje, parodos metu. Galerija, jos lankymas, eksponatų stebėjimas ir pristatymas savaime kuria daugumai lengvai identifiкуojamą, neretai susakralintą, erdvinį režimą. Dažniausiai parodų lankytojai parodose elgiasi santūriai, lėtai vaikšto, netriukšmauja ir nieko neliečia, jeigu nėra aiškiai iškomunikuota priešingai. Kitaip tariant, lankytojas erdvinį santykį su galerijoje esančiais objektais kuria bene vieninteliu įrankiu – kojomis, kontoliuojančiomis prie kurio eksponuojamo objekto prieinama

pirmiausiai, koku greičiu vaikstoma ir kiek laiko užtrunkama apžiūrint eksponatą.

Eksponuojami objektai dažniausiai seka okulocentristinį naratyvo formavimo principą ir organizuojami erdvėje taip, kad būtų apžiūrimi patogiausiu būdu, vizualiai derėtų tarpusavyje, turėtų gerą apšvietumą ir kitas tinkamas vizualines sąlygas. Todėl bendras parodos erdvės organizavimas išskirtinai paklūsta žmogaus poreikiams, siekiant formuoti kuo sklandesnį santykį tarp žiūrovo ir eksponuojamo objekto, pasitelkiant ir pavergiant visas fizines ir virtualias, stabilias ir dinamines, surežisuotas ir atsitiktines erdvinio režimo formavimo priemones.

Todėl plokštuma, kabanti 1,4 metrų aukštyje, inicijuoja antropocentriškai organizuotos erdvinės tvarkos disbalansą ir komunkuoja aiškaus objekto vartosenos naratyvo trūkumą. Plokštuma nėra patogi apžvelgti nei iš viršaus nei iš apačios. Viršutinėje plokštumos pusėje projektuojama videomedžiaga, o apatinėje – tekstas, naudojami kaip atraktoriai, sutelkiantys žmogaus dėmesį į tam tikrą erdvės tašką. Dėmesio koncentracija ir antižmogiškas erdvinis režimas kuria situaciją, kuorioje žiūrovas turi įdėti pastangų ir pasistiebtį, norint pamatyti projektuojamą videomedžiagą plokštumos viršutinėje pusėje, arba pritūpti, siekiant perskaityti tekstą apatinėje pusėje. Instaliacijos kuriama situacija informuoja žiūrovą, jog ne eksponuojama videomedžiaga, ar pateikiamas tekstas yra esminiai šio mikro erdvinio eksperimento objektai, bet santykio tarp žiūrovo ir objekto permąstymas ekspozicinėje erdvėje, siekiant sudaryti sąlygas „čia ir dabar“ besikuriančioms erdvinėms adaptacijoms, nepaklūstančioms iš anksto numatytiems instituciniams santykių naratyvams. Intenciją galima lengvai identifikuoti perskaičius plokštumos apačioje pateiktą tekstą:

„Jeigu skaitote šį tekstą, vadinasi esate pasilenkęs, pritūpęs, pasukęs galvą arba kitaip nejprastai elgiatės erdvėje, skirtoje stebėti meno kūrinius. Tai atliekate dėl to, jog šis tekstas parašytas ant plokštumos, kuri kybo nepatogioje skaitymui pozicijoje. Plokštuma su tekstu ir tendencingai parinkta jos padėtis erdvėje veikia kaip **aplinkybė**, gebanti manipuliuoti jūsų elgseną. Pasak **performatyvumo** teorijos, šią situaciją galima įvardinti erdvės **intervencija**, inicijuojančią stebėtojo sąveiką su **situacija**, kuorioje kuriasi nauja realybė.“



44. Mindaugas Reklaitis. „Plokštuma“, 2017. Objektas kaip intervencija į erdvę ir žmogaus elgseną.

Šioje paprastoje instaliacijoje pateikiamos informacijos, erdvinės objekto orientacijos, žmogaus elgsenos ir „nieko neliesti“ elgesio protokolo galerijoje visuma kuria unikalią žmogaus, erdvės ir infrastruktūros sąveikos choreografiją, kaip performatyvų erdvinės praktikos fenomeną. Tačiau ne tik plokštuma, dėl savo pozicijos erdvėje gali kritikuoti esamą situaciją, bet ir žmogus, pažvelgęs iš platesnės perspektyvos bei peržengęs iš anksto numatytus elgsenos scenarijus, gali paveikti plokštumos diktuojamus režimus, ir formuoti, performuoti, transformuoti erdvinius santykius tarp savęs ir erdvėje esančių elementų. Plokštumos pakabinimo sistema leidžia keisti jos padėtį erdvėje ir apžiūrimą objektą pakelti, nuleisti, pakreipti ar pasukti. Taip santykio choreografija virsta nuolatinėmis fenomene dalyvaujančių agentų derybomis, prisimatavimais ir adaptacijomis, „čia ir dabar“ perbraižančiais vienas kito neapibrėžtumus nuolatinėje santykių kaitos ekologijoje. Tai atskleidžiama antroje teksto ant plokštumos dalyje:

„Tačiau jeigu nepasidavėte plokštumos diktuojamam **erdviniam režimui** ir peržengęs pasyvaus stebėtojo ribą, paėmėte plokštumą į rankas, pakėlėte jos kampą ar kitaip ją paveikėte – sukūrėte naują santykį su plokštuma ir jos formuojama erdve, kaip asmeninę architektūrinės **erdvės praktiką**. Tapote aktyvus situacijos veikėjas ir išreiškėte erdvės kritiką pasitelkiant elementariausią **interaktyvumo** formą – fizinį poveikį. Taip esamą erdvę transformavote į žmogaus-erdvės-infrastruktūros dialogo platformą.“



45. Mindaugas Reklaitis. „Plokštuma“, 2017. Objektas kaip derybos su erdve ir žmogaus elgsena.

Instaliacijos veikimo principas paprastas ir nekuriantis drastiškos invazijos į aplinką, tačiau įgalinantis erdvės ir santykio, tarp erdvinio fenomeno agentų, formavimo įrankius, plečiančius erdvinės praktikos galimybių amplitudę. Decentralizuota erdvės vartotojo-žmogaus pozicija atveria būdą į erdvę žvelgti kaip į daugiasluoksnią, įvairių elementų santykių ekologiją. Erdvinis režimas, turintis iš anksto nustatytas galimybių amplitudes, virsta mažiau nuspėjamu galimybių lauku, platforma, savo erdve, forma, ir architektūrine raiška aplink save kuriančia naujus jėgų srautus, įsiliejančius į esamą įtampų matricą. Visa tai išbaigia privalomų kritinės erdvinės praktikos elementų gamą, pridedant paskutį dedamąjį – kritiškumą. Kritiškumas pasiekiamas specifinio plokštumos pozicionavimo erdvėje ir savyje talpinamų savybių deriniu. Jeigu tai būtų, tarkime, miško erdvė, tokia plokštuma vargu ar turėtų pastebimai didelę fizinę, politinę ar socialinę įtaką, pavyzdžiui, ten augančioms kerpėms, gyvenančioms lapėms arba vaikštančioms grybautojams. Tačiau galerijos erdvėje tokia plokštuma geba realizuoti poveikį aplinkai. Būtent poveikis bei pokytis ir yra kritinės praktikos pagrindiniai siekliai, atveriantis naujas perspektyvas ateities plėtotėms.

Galima išskirti keletą esminių projekto sąsajų su kritine erdvine praktika. Visų pirma, tai intervencija į esamą kontekstą. Nors tai ir labai mažo mastelio, drastiškai nedisonuojanti su supančia aplinka mikro intervencija, vis dėlto tai pastebimą poveikį aplinkai darantis objektas. Taip pat tai instaliacija, naudojanti erdvę kaip pagrindinę raiškos priemonę ir kritinį įrankį. Horizontaliai pakabinta plokštuma erdvę dalina į dvi dalis, kurių išsidėstymas galerijos atžvilgiu kuria neįprastą erdvių organizaciją. Nepatogi žmogui stebėti ekspozicinės plokštumos pozicija persvarsto okulocentristinį erdvės organizavimo principą, kritikuoja vartotojo, kaip centrinės

projektavimo figūros (angl. *user-centered design*) metodologiją. Kartu plokštuma geba veikti interaktyviai, ir vien tik dėl savo pozicijos erdvėje koreguoti žiūrovo judesius, bei kurti alternatyvią muziejinę choreografiją. Ir galų gale plokštuma kritikuoja perdėtai naratyvinę, pagal aiškų scenarijų suorganizuotą, teatrališkai scenografinę galerijoje vykstančios parodos erdvės reprezentaciją, kuri diskriminuoja žiūrovo, kaip aktyviai veikiančio erdvėje agento potencialą savitai sąveikauti su supančia aplinka. Tai sociokultūriškai suformuotas erdvinis režimas, kurį tokios objekto savybės, kaip galimybė būti judinamu, transformuojamu ar dislokuojamu, geba pakeisti į erdvinio dialogo platformą, kuriančią nenusipėjamus ateities scenarijus.

Apibendrinant galima teigti, jog aptartose kritinės erdvinės praktikos teorinėse įžvalgose egzistuoja nuomonių skirtumų, tačiau nėra sunku išgryninti pagrindinius tikslus bei priemones. Pirmiausia, tai tarpdisciplininė praktika, kuri kelias disciplinas sujungia bendram tikslui, o erdvę pasitelkia kaip vienijantį elementą. Kartu tai ir diskursinė praktika, nagrinėjanti architektūros, urbanistikos, meno ar kitų disciplinų paribius, kaip ir erdvių, socialinių ar politinių režimų ribas. Kitaip tariant, kritinė erdvinė praktika yra taikomoji kritika, realiu veiksmu erdvėje sukelianti poveikį ir pokytį aplinkai. Tai ne verbaline forma išreiškta kritinė nuomonė, ne verbaliai paveikianti aplinką ir ne verbaliai gaunanti reakciją arba grįžtamąjį ryšį. Kritinę erdvinę praktiką galima lyginti su kritiniu dizainu, kuris taip pat remiasi kritine teorija, ir meta iššūkį kasdieninio gyvenimo objektų vartojimo suvokimui, priverčiant permąstyti ir stebėtis socialiniais, kultūriniais ar etiniais kanonais. Tačiau skirtingai nei architektūros, kritinio dizaino pagrindinė raiškos priemonė – dizaino gaminy.

Kritinę erdvinę praktiką galima perfrazuoti į radikalizuotą erdvinę praktiką, kurioje išryškinamas ir akcentuojamas daugumai erdvių praktikų būdingas kritiškas ir alternatyvus požiūris į nusistovėjusią tvarką. Tam pasitelkiamos destabilizuojančios, dekonstruojančios, šoko, nestabilumo ar intervencijos esamoje situacijoje priemonės, siekiant išstumti dominuojančias reikšmes ir sutrikdyti esamus kontekstus. Galima įžvelgti kritinėje erdvinėje praktikoje artikuliuojamų destabilizacijos, intervencijos, šoko metodų sąsajas su performatyvia (pavyzdžiui, neapykantos) kalba, kuri taip pat geba kurti destruktines ir pažeidžiančias situacijas. Tad radikali intervencijos priemonė sąlygoja momentus, kuomet įprastos mąstymo schemas ir kasdieninis gyvenimas sustoja, ir sukuria galimybę naujoms schemoms atsirasti. Todėl intervencija, lygiai taip pat kaip ir performatyvus pasakymas, turi neapibrėžtą

perspektyvą plėtoti įvairiais scenarijais ir formomis. Iš esmės tai yra sąlygos, naujoms sąlygoms ir reiškiniams rasti. Tai kontekstą trikdanti praktika, kuriame ji pati veikia, panašiai kaip ir performatyvi kalba, gebanti ne tik dalyvauti realybėje, bet ir ją (pa)veikti.

Kartu kritinė erdvinė praktika siekia aprėpti dvi kraštutines santykio su aplinka išraiškas – kasdienines veiklas, plėtojančias nusistovėjusias tvarkas ir kūrybines praktikas, kurios siekia priešintis ir dekonstruoti aplinkas. Tai įsiterpiančios praktikos, kurios tuo pačiu metu veikia ir kaip kuriančios ir kaip griauančios. Panašiai ir kaip performatyvus kalbėjimo aktas, negali būti vertinamas nei kaip teisingas ir klaidingas pasakymas. Intervencija, kaip kontrastinga tuo pačiu metu ir griauianti ir kurianti jėga, laikui bėgant pradeda įtraukti į subtilesnes erdvinės daugiaprasmybes, sukuriant erdvės iš anksto nenumatytiems reiškiniams rasti.

Destabilizuota ir dekonstruota situacija sudaro galimybę egzistuoti unikaliai, neturinčiai aiškos proceso sintezės ir reikšmės vieningumo estetikai. Tai tarsi performatyvi neapibrėžtumų ekologija, dramatiškai ir nenusipėjamai (per / re / de) konstruojanti reikšmes, ir sudaranti sąlygas naujai realybei rasti. Kritinės erdvinės praktikos intervencija atsisako pateikti aiškiai artikuliuotą ir susintetintą reikšmę, ir kuria atviros konstrukcijos sąlygas, kuriose kiekvienas elementas turi galimybę veikti kaip agentas ir dalyvauti iš anksto nesuplanuotose atvirų santykių derybose. Santykiai, jų formavimas ir įgalinimas tarp erdvėje dalyvaujančių agentų užima svarbią vietą materialiosiose praktikose, siekiant išprovokuoti galimus fenomenus, kaip prieštarą reprezentacijoms.

Šioje vietoje galima prisiminti performatyvumo sąvoką, kurią iš kalbos filosofijos pozicijos nagrinėjo John Austin atskyręs performansą nuo performatyvumo. Pasak jo, performansas suvokiamas kaip nuoroda į veiksmą arba akto atlikimą, kuris žymi tam tikrą egzistuojančią reikšmę duotose sąlygose. Kai tuo tarpu performatyvumas apibrėžiamas kaip situacija, kurioje kuriasi nauja realybė¹⁸².

Tokie apibūdinimai itin artimai susiję su veiksmu, išreikštu pokyčio bei transformacijos pavidalu. Iš esmės kritinės erdvinės praktikos galutinis siekis siejamas su poveikiu ir egzistuojančių kontekstų transformacija. Vienais iš pagrindinių performatyvaus akto variklių galima įvardinti virsmą, transformaciją arba mutaciją, kas yra neatsiejama veiksmo dalis. Kritinė erdvinė praktika yra grįsta procesu, atliekančiu tam tikrą poveikį (veiksmą) aplinkai,

¹⁸² *Performative Urbanism. Generating and Designing Urban Space*, Nikolai Brandis, Sophie Wolfrum (eds.), 2015, p. 13.

užuot kūrus objektus. Veiksmo vektorius materialia ir nematerialia forma realizuoja erdvinę praktiką erdvėje.

Akivaizdu, jog konceptualiam ir praktiniam lygmenyje galima įžvelgti nemažai sąsajų tarp performatyvumo teorijos ir kritinės erdvinės praktikos. Abu jie kalba apie terpės, situacijos arba sąlygų kūrimą, kaip aplinkybes naujiems reiškiniams atsirasti. Kritinės erdvinės praktikos veikimo metodus galima grįsti performatyvumo teorija, kaip ir performatyvumą galima apibrėžti kritinėmis erdvinėmis praktikomis, o riba tarp šių dviejų teorinių prieigų ilgainiui išnyksta, veiklos metodai tampa panašūs, persikloja ir neretai papildo vienas kitą.

Tačiau realūs kritinės erdvinės praktikos modeliai atskleidė, jog didinant kontekstinio lauko mastelį, žvelgiant iš ontologinės perspektyvos, ir koncentruojantis į procesus vykstančius „čia ir dabar“ – šokas, destrukcija ir kitos kritinėje erdvinėje praktikoje ir performatyvumo teorijoje minimos priemonės gali būti vertinamos ne kaip drastiška invazija į kontekstą, bet kaip vietinės reikšmės įvykiai. Pavyzdžiui, intervencijų, sukeliančių šoką kiekį padidintus iki begalybės, visa tai, kartu su daugybe kitų procesų pavirsta į nuolatinę elementų sąveiką, grįstą kaita ir poveikiu. Tad kritika ideologijoms, reprezentacijoms, schemoms ar specifiniams kontekstams tampa trumpalaikėmis pokyčio reprezentacijomis, realizuojančiomis nuolatos vykstančios kaitos fragmentus. Todėl kritinėse erdvinėse praktikose akcentą galima kelti nuo intervencijos, link poveikio ir pokyčio – realizuoto santykio ir kaitos proceso, kurį Karen Barad įvardino intra-akcija, įgalinančią kurti fenomenus. Tad kyla klausimas, ar santykiais ir intra-akcija grįsti fenomenai gali būti realizuojami architektūroje? Ar nuolatinė transformacija bei mutacija kritinėje erdvinėje praktikoje gali egzistuoti ne tik virtualioje dimensijoje? Ar kaita ir procesas gali padėti iš pagrindų persvarstyti architektūrą, jai keliamus iššūkius ir jos sukeliamus padarinius?

Kitas svarbus klausimas – permąstyti kas dalyvauja kritinės erdvinės praktikos kuriamuose santykiuose. Pirmiausia galima išskirti du pagrindinius elementus – erdvę ir žmogų. Erdvė dažniausiai suvokiama ne tik kaip fizinė erdvė, pavyzdžiui, galerijos baltasis kubas, bet kartu ir kaip kontekstas – kultūriškai, politiškai ar socialiai nužymėta teritorija. Tuo tarpu žmogus veikia ir kaip erdvės vartotojas, ir kaip konteksto mato vienetą, atskaitos taškas. Todėl galima sutikti su Raimond Geuss mintimi, jog kritinė erdvinė praktika veikia daugiau kaip savirefleksinis mąstymo būdas, siekiant pakeisti pasaulį, arba bent jau suvokti kokiame pasaulyje egzistuoja, veikia ir gali veikti žmogus. Tačiau vertėtų neapsiriboti savirefleksija tik sociokultūriniame lauke, sprendžiant galimybę veikti, vertinti bei kontroliuoti ir

kitas, ne tik žmogui būdingas ir rūpimas problemas. Yra platesnis laukas sudedamųjų erdvinės praktikos dalių, kurias galima įvardinti agentais, ir kurie gali būti įtraukti į kritinę erdvinę praktiką lygiaverčiai erdvei, žmogui, ir žmogaus iškeltoms kritinėms problemoms. Platesnė erdvinės praktikos dalyvių-agentų imtis, ir lygiavertis pastarųjų tarpusavio santykių pozicionavimas naikina žmogaus, kaip vienintelio teisę į erdvę turinčio agento dominavimą, ir sudaro galimybę erdviškai veikti žmogiškos ir nežmogiškos prigimties elementams bei sistemoms. Tokiu atveju verta persvarstyti kuo tampa kritinė erdvinė praktika, o kartu ir architektūra, kuomet žmogus nėra pagrindinė figūra, dėl kurios kuriamos erdvės ir realizuojamos architektūrinės struktūros? Kokia architektūrinė estetika gimsta, kuomet sprendžiami nežmogiškos prigimties probleminiai klausimai? Ir galų gale kiek ir kokių agentų gali dalyvauti kritinėse erdvinėse praktikose?

2. Sąlygų dizainas

Pasak Jane Rendell, kritinė erdvinė praktika, tai praktika, „kuri įsiterpia į erdvę tam, kad ją kritikuotų“¹⁸³. Todėl kritinę erdvinę praktiką gretinant su architektūra, pastarąją galima suvokti kaip invaziją ar intervenciją į esamą kontekstą. Atmetus architektūrai būdingą prieraišumą žmogui, funkcijai ir iš to kylančias naratyvu grįstas praktikas, architektūrių invaziją galima modeliuoti kaip erdvinių situacijų arba sąlygų kūrimą, kuriose susipina erdvinės diferenciacijos ir dinaminės įtampos tarp įvairių erdvėje dalyvaujančių elementų. Panašiai kaip elektros fenomene, elektrostatiškai arba chemiškai sukurtas potencialų skirtumas, tarsi vakuumas ir perteklius verčia judėti elektringąsias daleles, taip ir architektūrinės erdvės formavimo priemonės, įsiterpia į egzistuojančią aplinką ir kuria erdvinius potencialų skirtumus, gebančius sutelkti ar išskaidyti įvairių savybių, tankumo, intensyvumo elementus, skirtinguose trimatės dimensijos taškuose. Vien tik siena, membrana, skliautas, ar kita architektūrinė detalė gali paveikti erdvės vientisumą ir kurti skirtybes elementų organizacijoje. Architektūrinė raiška gali paveikti esamos, ir formuoti naujos erdvės savybes, transformuojant ją į dinamišką, monotonišką, intensyvėjančią, dezorientuojančią, virtualią ar neapibrėžtą aplinką. Kitaip

¹⁸³ Jane Rendell, *Constellations (or the reassertion of time into critical spatial practice)*, 2009, p. 2.

tariant, verta atkreipti dėmesį į architektūrą kaip vieną iš agentų erdvinėje ekosistemoje, kurio egzistavimas gali paveikti ir paveikia kitus elementus tiek nuosaikiai sistemiškai, tiek intensyviai drastiškai, tiek savirefleksiškai dinamiškai.

Žvelgiant tik iš architektūros perspektyvos, bet koks architektūrinis reiškinys yra intervencija į egzistuojančią erdvinę ekosistemą. Kritinės architektūros galimybes paveikti aplinką galima lyginti su performatyvumo kontekste nagrinėta neapykantos kalba, gebančia kurti situacijas, kuriose potencialus kalbos adresatas tampa pažeidžiamas. Radikalizuotos architektūrinės raiškos priemonės įterptos į esamą erdvinę sistemą gali paveikti ją destruktiviai ir pažeisti aplinkos *status quo*. Tačiau būti pažeidžiamu tokiose aplinkybėse reiškia būti atviru nenusipėjamai ateičiai ir nežinoti kada bei kur bus sukurta dezorientacija. Todėl architektūrinės intervencijos turi potencialą veikti kaip įrankis ateities nežinomumo aplinkybėms kurti, ir sudaryti sąlygas konkrečiam apibrėžimo neturintiems reiškiniams ir sąveikoms gimti. Tokio pobūdžio intervencija nėra paprasta kontekstuali situacija, kurią galima apibūdinti aiškiomis erdvinėmis ir veiksmo ribomis. Šiuo atveju erdvės formavimas veikia kaip procesas, metantis iššūkį nusistovėjusioms aplinkybėms. Radikalizuotos ir proaktyvios architektūrinės raiškos priemonės gali veikti kaip destrukciją kuriantis įrankis, nutraukiantis vyraujančius galios ir kontrolės saitus bei sudarantis galimybes naujiems saitams rasti. Tokiu būdu architektūra turi potencialą atitolti nuo iš anksto numatytų naratyvų įgyvendinimo praktikos, ir tapti platesnę erdvių įvykių plėtotę įgalinančia platforma.

Tačiau architektūra, kaip kritinė erdvinė praktika, negali būti izoliuota ir veikti laboratorinėmis sąlygomis, veiksmė dalyvaujant tik keliems elementams. Architektūros inicijuoti ir iššūkį aplinkybėms keliantys veiksmai erdvėje kartojasi ir vyksta nuolatos, kaip intra-akcija, įtraukiant platesnį agentų skaičių. Įvairūs erdvės formavimo reiškiniai ir procesai tampa nuolatinio rekontekstualizavimu, kuomet veiksmu keičiamas kontekstas, kuriame keičiasi ir kaitą inicijavusysis. Pats erdvės formavimo veiksmas gali varijuoti nuo drastiškos invazijos formos iki nuosaikaus įsiliejimo į aplinką. Tačiau vien tik tai, kad erdvės formavimo elementas egzistuoja, kaip performatyvios erdvinės praktikos dalyvis, keičia nusistovėjusį kontekstą, o dalyvio galimybė veikti – praplečia kaitos, nenusipėjamumo ir dalyvių amplitudę. Tad į santykinai statiškų erdvės formantų (architektūros) ir juos supančių nesuskaičiuojamų kiekių kitų elementų (gyvūnas, vėjas, šiluma, gravitacija, žmogus, medžiaga, laikas ir pan.) visumą galima žvelgti kaip į nuolatinį, besikartojantį persiformavimą, peržiūrėjimą, perversinimą, prisimatavimą vienas kito atžvilgiu, arba pasak Judith Butler, „neapibrėžtą siekį įveikti savo

paties neapibrėžtumą“¹⁸⁴. Jeigu architektūrą vertiname kaip intervenciją į aplinką, kaip kritišką praktiką, ir kaip būdą kurti naujas erdvines realybes, kyla klausimas ar architektūriniai fenomenai turi tokias savybes ir geba realizuoti šiuos performatyviuos tikslus? Ar žmogui nesant pagrindinei erdvę organizuojančiai figūrai kritinę erdvinę praktiką, o kartu ir architektūrą, galima įvardinti sąlygų dizainu? Ir kokių priemonių bei taktikų reikia, kad architektūra būtų atpažįstama kaip sąlygų dizainas?

Šie klausimai permąstomi ir aktualizuojami projekte „Šviesovaizdis“, eksperimentiškai realizuojant sąlygų dizaino teorines prielaidas. Panašiai kaip ir projekte „Plokštuma“, projekte siekiama minimaliomis priemonėmis praktiškai įgyvendinti sąlygų dizaino realizaciją masteliu 1:1. Eksperimento pradžiai reikalinga erdvė – maksimaliai neutrali, neturinti ryškaus institucinio ar erdvinio režimo užnugario, ir kurios mastelis didesnis nei anksčiau tyrinėtų erdvių. Šiam tikslui labiausiai tinka lauko gamtiška erdvė. Nors tai ir nėra visiškai neutrali aplinka, tačiau ryškaus politinio, socialinio ir kultūrinio konteksto gamtinėje erdvėje galima įžvelgti mažiau. Santykinai neutrali aplinka sufleravo ir mažiau drastiškų architektūrinių intervencijų pobūdį. Todėl projekte kartu buvo keltas ir minimaliausių erdvės formavimo priemonių, erdvės kūrybos ne „kietąja“ (sienos, stogas) architektūra įmanomumo klausimas. Siekta įsitikinti, ar erdvės praktika gali egzistuoti be materialiosios architektūros, tik paremta virtualumu, pojūčiais, suvokimu ir santykiais tarp erdvėje dalyvaujančių elementų.

Architektūrinė erdvė ir jos žmogiškasis suvokimas per matymą yra artimai susiję su šviesa. Tamsoje erdvė yra sunkiai nusakoma ir gali atrodyti beribė, labai maža arba įvairių formų. Todėl projekte „Šviesovaizdis“ sąlygos erdvinėms plėtotėms rasti buvo kuriamos manipuliuojant šviesa, kaip santykinai minimaliu elementariuoju architektūriniu vienetu. Panašiai, kaip ir architektas Rem Koolhaas, kuruodamas 2014 metų Venecijos architektūros bienalę, pavadinimu „Fundamentals“ siekė revizuoti dažnai nepastebimus, tačiau visiems gerai žinomus architektūrinius elementus, naudojamus architektūroje, ir koncentruojantis į kiekvieno elemento istoriją, siekė architektūrą atskleisti kaip pirmųjų ir modernių komponentų amalgamaciją, bei atrasti nenusipėjamas komponentų istorijas ir savybes¹⁸⁵. Taip ir instaliacijos „Šviesovaizdis“ atveju siekiama tyrinėti šviesą kaip fundamentalų erdvės formavimo agentą.

¹⁸⁴ Athena Athanasiou, Judith Butler, *Dispossession: The Performative in the Political*, 1997, p. 101.

¹⁸⁵ Rem Koolhaas, *Fundamentals. Architecture not architects. Fundamentals Catalogue*, 2014, p. 17.

Pagrindinis intervencijos, o kartu ir salygų dizaino įrankis – šviesa – eksperimentą transformavo į šviesos instaliaciją. Tai automatizuota šviestuvų sistema, susidedanti iš stačiakampio reguliariu tinklu išdėstytų 17 šviestuvų gamtinėje aplinkoje. Kiekvienas šviestuvas valdomas analoginiu sensoriumi reaguoja į priartėjusio žmogaus judesį, ir geba įjungti bei išjungti šviesą greta žmogaus. Šviestuvų sistema, pasitelkdama primityvaus interaktyvumo veikimo principą, kuria šviesos pėdsaką, kaip atsaką į judantį žmogų. Instaliacija suformuoja žmogaus, erdvės bei automatizuotos infrastruktūros santykio galimybę, ir atskleidžia susintetintose priežasties ir pasekmės aplinkybėse atsiveriančias erdvinės praktikos kuriančias galimybes bei pasekmes. Instaliacija erdvę transformuoja į žmogaus–erdvės–infrastruktūros dialogo platformą, inicijuojančią nenusipėjimą architektūrinę, choreografinę, funkcinę, erdvinę, kraštovaizdinę bei jutiminę estetiką.



46. Mindaugas Reklaitis. „Šviesovaizdis“, 2016.

Reaguojanti į žmogaus judesį instaliacija kuria laike išsidėsčiusius skirtingus erdvėvaizdžius, kintamas šviesos architektūros formas ir nesibaigiančius erdvinius derinius tarp instaliacijose elementų. Gamtinėje, santykinai neturinčioje erdvės ribų aplinkoje, montažo principu įterptas infrastruktūros sluoksnis – reguliariai išdėstyti šviestuvai – veikia kaip nuoroda į interjero architektūrą. Tačiau kartu tai minimaliausia inžinerinė sistema, leidžianti sukurti dirbtinę šviesą ir nužymėti eksperimento erdvės kontūrus.



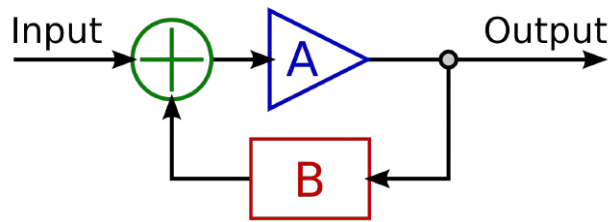
47. Mindaugas Reklaitis. „Šviesovaizdis“, 2016. Žmogaus ir mechanizmo derybos erdvėje.

Į projektą galima žvelgti kaip į performatyvumo teorija grįstą kritinę erdvinę praktiką realiomis sąlygomis. Kartu instaliacija veikia kaip specifinės aplinkybės kuriantis sluoksnis, įterptas į erdvę ir sudarantis sąlygas naujoms realybėms atsirasti. Tai „minkštųjų“ priemonių intervencija į esamą, niekuo neišsiskiriančią erdvinę struktūrą, iš esmės ją transformuojant į eksperimentavimo platformą. Automatizuotos apšvietimo infrastruktūros kuriamos sąlygos veikia kaip konkrečios vietos kritika, siekiant išsiaiškinti situacijos potencialą, ir kaip minėjo Patricia Reed, atsakyti į klausimą *kas tai galėtų būti?*, vietoje klausimo *kas tai yra?* Pasyviąją poziciją užimanti kritika šiuo atveju tampa aktyviu veikėju, ir erdvę pakeičia taip, kad stabili struktūra virstų į nuolat kintamą derybų lauką, procesą, apjungiantį priežasties ir pasekmės ciklą ir savarankiškai besivystantį reiškinį.

Toks procesas turi panašumų su kibernetikos teorija, kurią Norbert Wiener apibūdino kaip „gyvūnų ir mašinos kontrolės ir komunikacijos mokslinis tyrimas“¹⁸⁶. Kibernetika funkcionuoja tuomet, kai nagrinėjama sistema veikia uždame signalo cikle, įvardinamame priežasties pasekmės ryšiu, kuomet sistemos veiksmas generuoja aplinkos pokytį, kuris įvairiais pavidalais atsispindėdamas sistemoje (grįžtamasis ryšys) inicijuoja pačios sistemos pokytį¹⁸⁷.

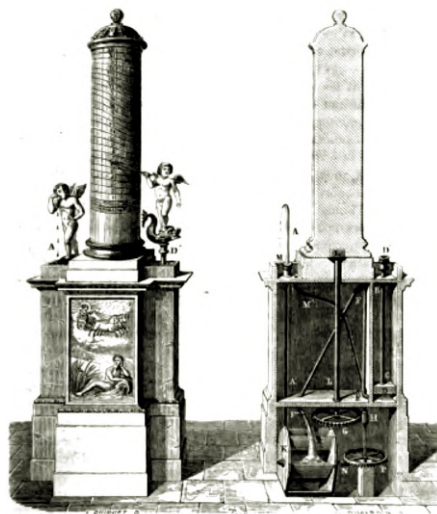
¹⁸⁶ Norbert Wiener, *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, 1948.

¹⁸⁷ Prieiga internetu: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics#cite_note-Kelly-3>.



48. Paprastasis grįžtamojo ryšio modelis.

Pirmasis kibernetikos teorija besiremiantis dirbtinis automatiškai besireguliuojantis įrenginys, nereikalaujantis jokio išorinio įsikišimo tarp grįžtamojo ryšio ir mechanizmų kontrolės yra dar III a. prieš Kristų graikų mechaniko Ctesibius ištobulintas vandens laikrodis. Nors šio laikrodžio sistema, matuojanti laiką, galėjo veikti autonomiškai, vis tik patį įrenginį turėjo kažkas suprojektuoti. Todėl instaliaciją „Šviesovaizdis“ galima įvardinti erdviniu šviesotamsos Ctesibiaus laikrodžiu, autonomiška situacijų platforma ar performatyvių sąlygų generatoriumi, inicijuotu žmogaus, kaip kūrejo ir erdvės įsibrovėlio pastangomis.



49. Claude Perrault. Ctesibius vandens laikrodis, XVII a.

Automatizuotos šviestuvų sistemos sukurtos aplinkybės pavertė paprastą erdvę į infrastruktūros, žmogaus ir erdvės komunikacinę platformą. Kitaip tariant, tai sąlygos, kurios sudarė galimybę skleisti nenuspėjamiems veiksmų scenarijams. Pavyzdžiui, vaikai, supratę šviestuvų veikimo principą bėgiojo po visą teritoriją įžiebdami visus šviestuvus. Kiti, atvirkščiai, sustingdavo, ir laukdavo, kol visos šviesos užges. Treti pasinerdavo į prisiminimų erdvę, atpažinę šviestuvų dizainą. Vyrams dažniausiai rūpėjo „išspręsti“ instaliacijos veikimo principą,

moterims tai buvo tik šviestuvai, jaunimui – tinkamas apšvietimas asmenukei. Instaliacijoje buvo keletas neveikiančių šviestuvų, ir pastarieji buvo patys populiariausi. Žmonės prie jų atliko įvairiausius choreografinius triukus – šokinėjo, mojavė, lingavo, tupinėjo ir t. t. Visa tai kūrė nenutrūkstamą kolektyvinį performansą, savotišką žmonių judėjimo šviesos dinamikos šokį, estetines žmogaus ir mechanizmo derybas erdvėje.

Automatizuota apšvietimo infrastruktūra, pasitelkusi sensorius sudaro galimybę būti tiesiogiai valdoma žmogaus ir paklusniai reaguoti į žmogaus poreikius. Judant erdvėje pasąmoningai arba turint konkrečias intencijas galima kontroliuoti šviesa kuriamos erdvės konfigūraciją. Tačiau laikui bėgant ir stebint instaliaciją tampa akivaizdu, jog žmogus ir sistema tarsi susikeičia vaidmenimis. Vietoje to, kad žmogus tendencingai valdytų šviesą, ir kurtų aplink save erdvę, sistema pradeda valdyti žmogų – keisti įprastus elgsenos algoritmus ir priversti atlikti iš anksto nesuplanuotus veiksmus. Jeigu nebūtų šviestuvų, sensorių ir kitos infrastruktūros, žmogus šiose konkrečiose laiko ir erdvės koordinatėse elgtųsi kitaip. Tai būtų įprasta miško erdvė, su keletu medžių, kiek nelygiu reljefu ir dangumi virš medžių. Tačiau nenuspėjamam žmogaus elgesiui „programuoti“ užtenka primityviu interaktyvumo principu veikiančios apšvietimo sistemos, gebančios kelti klausimą: kas ką valdo?

Kartu instaliacija, kaip mini kritinės erdvinės praktikos eksperimentas, veikia ir savirefeksiškai. Infrastruktūrinėmis priemonėmis sukurtos sąlygos manipuliuoja santykiais tarp žmogaus ir sistemos. Iš pirmo žvilgsnio hierarchiška sąveika, iškelianti žmogų kaip erdvę kontroliuojantį ir inicijuojantį agentą, ilgainiui transformuojasi į lygiavertį sistemos ir žmogaus derybų lauką. Taip į erdvės fenomeną įtraukiamas nežmogiškasis agentas – reaktyviai veikianti sistema, neskaitant kitų tuo pačiu metu fenomene dalyvavusių sistemų, kaip mikrofloros, oro temperatūros, geometrijos, gravitacijos ir t. t. Tokiu būdu instaliacijos sukurta situacija praplėtė erdvės fenomene dalyvaujančių lygiaverčių agentų kiekį. Ir galima tik pritarti Danny Hillis išreikštai minčiai, jog „mes mažiau pergyvensime dėl nenuspėjamų gamtos jėgų nei dėl nenuspėjamos mūsų pačių sukurtų konstrukcijų veiklos“¹⁸⁸, prisiminus kiek daug automatizuotų sistemų mus supa, pradedant analoginėmis ir baigiant skaitmeninėmis sistemomis.

¹⁸⁸ Danny Hillis, „The Enlightenment is Dead, Long Live the Entanglement“, in: *Journal of Design and Science*, 2016. Prieiga internetu: <<http://jods.mitpress.mit.edu/pub/enlightenment-to-entanglement>>.



50. Mindaugas Reklaitis. „Šviesovaizdis“, 2016.

Instaliacija skirtingų savybių erdvinių telkčių pagalba geba kurti dinamines įtampas, kuriose dalyvauja ne tik su architektūrinės erdvės formavimu tiesiogiai susijusių dedamųjų spektras. Erdvinės diferenciacijos ir dinaminės įtampos, kuriamos nematerialiosiomis priemonėmis supina architektūrą ir ne architektūrą į nuolatos besikeičiantį, persiformuojantį ir atsinaujinantį performatyvų erdvinį-praktinį fenomeną. Šviesos pagalba kuriama architektūra tapo ne tik erdvės formavimo disciplina, bet ir agentu, turinčiu galimybę veikti daugiasluoksniame, plataus spektro kontekste, įskaitant žmogų, nežmogų, technologiją, sistemas ar gretimybes. Taip iš vienprasmiško veikimo principo, pasitelkiančio tik erdvines formavimo priemones ir sekant funkciniais poreikiais, architektūra instaliacijoje tapo performatyviu daugiaprasmišku aktu, kuriame tuo pačiu metu veikė keletas veiksnių – akto dalyvių-agentų, nulėmusių akto kuriamą specifinį poveikį aplinkai, arba kitaip – erdvinės praktikos fenomeną.

„Šviesovaizdžio“ atveju specifinės sąlygos erdvėje kuriamos inžinerinės sistemos pagalba, kuri tapo lygiaverčiu agentu erdvinės praktikos fenomene, ir panaikino žmogaus, dominuojančio agento, poziciją. Erdvė virto lygiaverčių elementų derybų lauku, o instaliacija – specifinių sąlygų dizaino išdava. Pirminis projekto siekis ištirti žmogaus įtaką erdvei atskleidė nežmogiškųjų agentų poveikį žmogui ir erdvę sudarančių elementų sąveiką. Tačiau kaip galima būtų radikalizuoti sąlygų dizaine dalyvaujančių agentų lygiavertiškumą? Kokių erdvinės praktikos fenomenų galima tikėtis pirminiu sąlygų dizaino išeities tašku pasirinkus sistemiškumą ir nežmogiškųjų elementų sąveiką? Ir kokią poziciją tokioje praktikoje užimtų žmogus?

„Šviesovaizdžio“ projekto kontekste iškilę probleminiai klausimai veikia kaip atspirties taškai instaliacijai, pavadinimu „ON / OFF“. Tai interaktyvi ir automatizuota šviesos instaliacija¹⁸⁹, kurios pirminis siekis – sujungti miesto veiksmą su galerijos interjero erdve. Jeigu „Šviesovaizdžio“ projekto atveju šviesa pasiliaujama kaip erdvę kuriančiu elementu, šioje instaliacijoje šviesa atlieka komunikatoriaus, santykio įveiksmintojo bei sistemų tarpininko vaidmenį. Kartu tai instaliacija, kuri gali veikti autonomiškai be žmogaus įsikišimo, ir nėra dedikuota žmogiškosioms problemoms spręsti.

Paprastai apibūdinant, „ON / OFF“ instaliacija, tai patalpos apšvietimo sistema, valdoma pastato išorėje įrengtų analoginių judesio daviklių, reaguojančių į greta esančios gatvės judėjimą ir sukurianti epizodišką apšvietimą viduje. Instaliacija veikia kaip automatizuota infrastruktūra, funkcionuojanti primityviausiu „ON / OFF“ režimu ir savarankiškai kurianti specifines sąlygas interjere.



51. Mindaugas Reklaitis. „ON / OFF“, 2017. Vaizdas iš gatvės.

Nors ir projektas skirtas nagrinėti ir nežmogiškųjų agentų sąveiką erdvėje, pirmiausia galima aptarti instaliacijos, kaip sąlygų dizaino ampluą. Dizainą šiuo atveju galima įvardinti kaip būdą planuoti ir organizuoti žmogaus aplinką. Ir žmogus instaliacijoje veikia kaip vienas iš erdvės sudedamųjų elementų, santykį su aplinka kuriantis montažo principu. Galerijoje esantis žmogus beveik negali paveikti šviesos instaliacijos kuriamų sąlygų. Tačiau nereguliarus apšvietimas patalpoje per ilgesnį laiko tarpą pradeda veikti viduje esančių žmonių elgseną. Žmogaus veiksmai tokioje automatizuotoje erdvėje susiskirsto į kelias fazes: įprastos fazės,

¹⁸⁹ „1. šviesos, šildymo, elektros ir kt. prietaisų įrengimas pastatuose; 2. patys įrengti prietaisai“, žr. *Tarptautinių žodžių žodynas*.

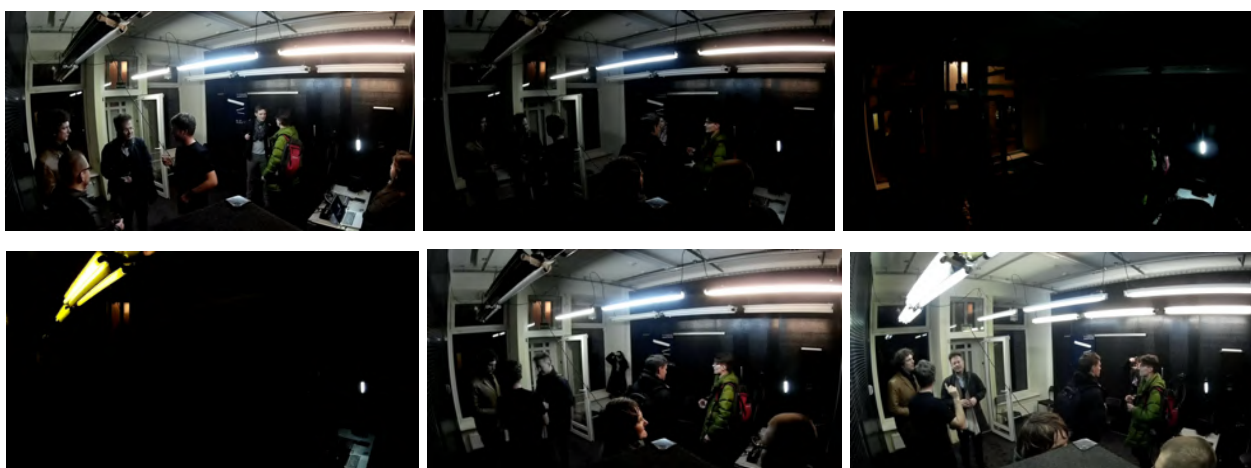
kuomet degant šviesai įmanoma atlikti suplanuotus veiksmus netrukdomai, neįprastos fazės, kuomet užgesus šviesai tenka modifikuoti atliekamų veiksmų seką ir nenuspėjamą laiko tarpą laukti, kol bus galima pratęsti veiklą, ir trečios – tarpinės fazės, kuomet nesinchroniškas šviestuvų darbas sukuria kelių sekundžių distanciją, per kurią galima pasiruošti būsimai erdvinio režimo fazei. Tokiose sąlygose žmogaus veikla pasidalina į veiksnius ir neveiksnius laikotarpius, kas kelias sekundes keičiantis veiklai. Tačiau laikui bėgant paaiškėja, kad tamsi patalpos fazė turi ir pranašumų, sukurianti galimybę atlikti veiksmus, kurių nebūtų įmanoma atlikti šviesoje. Kartu tamsos fazė priverčia įjungti kitas sensorines žmogaus savybes ir atlikti veiksmus, kuriems nėra būtina šviesa. Nors ir iš pradžių gali pasirodyti, jog žmogaus elgsena tokioje aplinkoje susiskirsto į ON ir OFF fazes, tačiau ilgainiui išryškėja ON ir kitaip ON fazės, arba staigi veiksmų, atlikimo greičio ir siektinų rezultatų kaita laike ir erdvėje.



52. Mindaugas Reklaitis. „ON / OFF“, 2017. Skirtingi šviesos režimai.

Technologiškai vertinant instaliacija nėra ypatinga. Tai paprasčiausia automatizuotai veikianti sistema tam tikru ritmu įjungianti ir išjungianti apšvietimą patalpoje. Tačiau norint gyventi įprastinį žmogiškąjį gyvenimą tokiomis sąlygomis aplinkybės pastebimai pasikeičia, visą veiklą skirstant į skirtingas fazes. Po tam tikro laiko tarpo, žmogus interjere pradeda veikti dviguba ar triguba veiksmų seka vienu metu, mašiniškai reaguojant į besikeičiančias aplinkos savybes ir priimant interjere kuriamo erdvės režimo diktuojamas sąlygas. Žmogiškieji gyvensenos ritmai ilgainiui sinchronizuoja į vientisą mašinos ir žmogaus darinį. Laike išsidėstęs veiklos išsiplėtimų ir susitraukimų ritmas, veikia kaip specifinis erdvinis režimas, keičiantis žmogaus elgsenos ypatumus. Žmogus būna priverstas taikytis su nereguliarumu ir nenuspėjamumu aplinkoje, nuolatos jaustis išbalansuotu, pažeidžiamu ir atviru nenuspėjamos ateities plėtotėms. Žmogus tampa savotišku kyborgu, sinchronizuotai veikiančiu žmogaus ir kintamo režimo junginiu, į erdvinę praktiką įtraukiančiu sąjungos kuriamus nenuspėjamumo tęsinius. Nuolatos balansuojant tarp galimo ir realaus, instaliacijoje nenuspėjamumas tampa konstanta, decentralizuojanti žmogaus, kaip erdvės valdytojo, ir aplinkos, kaip erdvinio režimo pozicijas.

Tokia santykinai antihumanistiška pozicija instaliacijoje veikia kaip atnaujinta socialinių santykių galimybių teorija erdvėje, kurią žvelgiant iš architektūrinės perspektyvos galima interpretuoti „kaip atskiriančią procesus ir praktikas nuo funkcijos sąryšių su socialine ir technologine kaita“¹⁹⁰. Tai radikali teorinė prieiga, patraukianti žmogų, kaip subjektą iš centrinės pozicijos, ir įtraukianti architektūrą į erdvinę praktiką, kaip sąlygų dizainą. Nors ir nedidele apimtimi, instaliacija atlieka antihumanistinę erdvės, kaip „proceso be subjekto“ analizę, identifikuojančią nuasmenintas erdvėje veikiančias jėgas, sujaukiančias „efemeršką ir trumpalaikę egzistencijos dimensiją, troškimus ir įsitikinimus, nusakančius subjektyvumą, ir materialiąsias produkcijos transformacijos sąlygas“¹⁹¹. Tad interjeras veikia kaip erdvinės sąlygos, neturinčios aiškiai išreikštos hierarchijos, linijškumo ir funkcinų schemų. Tokiu atveju santykis, dinaminė sistema ir takumo daugialypiškumas tampa stabilium faktoriumi, organizuojančiu erdvinę praktiką, pastarąją suvokiant kaip fenomeną, priklausančią platesnei ir neapibrėžtai visumai. Nei žmogus, nei erdvė, nei judėjimas, nei laikas, nei technologija tokiame montaže neužima dominuojančios pozicijos, ir erdvinė praktika tampa santykių bei derybų lauku. Todėl interjeras, kaip uždaro erdvinio režimo sistema instaliacijos pagalba transformuotas į atvirus, neapibrėžto scenarijaus tęsinius, įtraukiančius žmogaus, aplinkos ir mašinos santykių gimstančius fenomenus.



53. Mindaugas Reklaitis. „ON/OFF“, 2017. Erdviniai režimai.

¹⁹⁰ Daniel Barber, „Is it Simple to be an Anti-humanist in Architecture?“, in: *Thresholds* 30, 2005, p. 67.

¹⁹¹ Jason Read, *The Micro-politics of Capitol: Marx and the Pre-history of the Present*, 2003, p. 11.

Be žmogaus dalyvavimo ir jo pozicionavimo erdvėje ne ką mažiau instaliacijoje svarbus santykio, tarp nežmogiškųjų elementų klausimas. Šviestuvai kuria ne tik nereguliarus ir nenuspėjamus šviesos režimus erdvėje, bet veikia ir kaip komunikatoriai, jungiantys erdvės išorę ir vidų. Miesto judėjimo pulsas ir kaita, greta esančioje gatvėje sensorių pagalba kontroliuoja viduje esančių šviesos režimą, ir kuria miesto judėjimo ritmo, technologijos ir erdvinių sąlygų koliažą. Atskiri elementai, instaliacijos pagalba sugretinti ir įveiksminti komunikacijai, geba trinti skirtybės ribas ir kurti sistemą be vidaus ir išorės, kaip vieningą virtualią cirkuliuojančią substanciją. Intervencija į esamą tvarką išplėtė erdvinę praktiką už vidinės erdvės ribų, ir įtraukė platesnį fenomene dalyvaujančių agentų spektrą. Nedalyvaujant žmogui instaliacija netapo klaidinga ar neveikianti erdvinė praktika. Išorės kaita, infrastruktūros funkcionavimas ir sąlygų kūrimas interjere, gali funkcionuoti savarankiškai kaip atskirų nežmogiškų sistemų sąveika, be žmogaus įsikišimo ir be siekio antropocentriškiems poreikiams tenkinti. Nepastovumas ir kaita, nuolatinis komunikavimas tapo vienintele konstanta, jungianti išorę, vidų, technologiją, šviesą, erdvę, ar garsą. Instaliacijoje įgyvendinta tarpsisteminė sąveika, erdvinės praktikos fenomene sudaro sąlygas tarpusavio derybose dalyvauti nežmogiškosios sistemoms, galinčioms aprėpti oro judėjimo srautus, temperatūrinius režimus, dienos ir nakties ritmą, gyvūnų veiklą ar kitus aplinkos elementus.

Apibendrinant aptartas teorines prielaidas ir įgyvendintus praktinius bandinius galima teigti, jog architektūra, pasikliaudama fizinės erdvės formavimo priemonėmis, įgalinančioms įvairaus lygmens intervencijas esamoje aplinkoje, geba inicijuoti nuolatinį dekontekstualizavimą, pervertinimą, derybas ar persiformavimą tarp erdvėje esančių agentų. Tai galima įvardinti sąlygų dizainu, kuriančiu erdvę naujoms realybėms rasti, naujiems kontekstams arba nekontekstams susidaryti. Masteliu 1:1 įgyvendintos instaliacijos atskleidė, jog sąlygų dizainą galima atpažinti kaip performatyviais santykiais grįstą platformą, arba sceną, įgalinančią fenomene dalyvaujančių agentų derybas, konfrontaciją arba vienas kito destrukciją. Tokia platforma sąlygoja sunkiai nuspėjamus ir iš anksto nežinomus poveikio bei sąveikų scenarijus tiek akto dalyvių atžvilgiu, tiek aplinkai, kurioje vyksta aktas. Kaip teko įsitikinti, sąlygų dizainas kuria nekontroliuojamą kontrolę ir kontroliuojamą nekontrolę agentų sąveikai. Inicijuoja ne formas, artefaktus ar apibrėžtis, bet santykius ir iš jų kylančius procesus bei galimybes, kaip terpę gimti iš anksto nepažintiems architektūriniais fenomenams.

Sąlygų dizainą galima apibrėžti ir kaip nelineinį erdvės formavimo būdą, nelineinę sistemą, „kuri negali būti paaiškinama pasitelkiant jos atskirų dalių suvokimu, todėl, kad šių dalių pirminė būseną reprezentuoja interakcijos tarp dalių savybės.“¹⁹² Nelineinės sistemos yra žinomos pirmiausia dėl jų gebėjimo keistis laike neapibrėžtais būdais, nuolatos susidurti su naujomis savybėmis, formomis ir schemomis. Tai struktūrinis nepriklausomumas esamiems kontekstams, kuriuose atsiranda galimybė performatyviui aktui. Kitaip tariant, tai kritiška konteksto pervertinimo akto jėga intervencijos pavidalu, kuomet po santykinai destruktivaus akto pradeda veikti daugybė kitų performatyvių jėgų, neturinčių aiškių apibrėžčių, kryptų ir veikiančių ne pagal išankstinę erdvinės ekosistemos schemą.

Jeigu į sąlygų dizainą žvelgiame kaip į performatyvumo metodais grįstą kritinę erdvinę praktiką, tuomet pastaroji pasitelkdamą intervenciją, destabilizaciją ar destrukciją, siekia paveikti ir transformuoti erdvę į santykių bei derybų platformą, atveriančią nenusipėjamą ir neapibrėžtą praktikų plėtrą erdvėje. Plėtra nėra susijusi su statiskumu, kaip ir poveikis nėra įmanomas be transformacijos ir veiksmo. Todėl nuolatinė kaita, judesys, vektorius, sąveika ir santykiai, atveriantys galimybes plėtoti nenusipėjamiems erdvinių praktikų scenarijams, realizuoja sąlygų dizainą, kaip nuolatinę transformaciją, intra-akcija ar sąveika grįstą erdvinį fenomeną architektūroje. Tai ne tik virtualioje erdvėje vykstantys fenomenai, bet ir praktiškai funkcionuojantys procesai.

Performatyvi sąlygų dizaino prieiga, kaip kritinė erdvinė praktika iš pagrindų persvarsto architektūrą, jai keliamus iššūkius ir sukeliamus padarinius. Pirmiausiai akcentą perkelia nuo architektūros suvokimo kaip objekto prie architektūros kaip veiksmo. Architektūrą, kaip erdvinę praktiką, formuoja ne objektų išdėstymas erdvėje, bet sąlygos veiksmui, kaitai ir sąveikoms. Tokia prieiga sudaro sąlygas iš anksto neapibrėžtoms, nelineinėms, nenaratyvinėms architektūros praktikoms skleisti. Sistemiškumo, politiškumo, priežasties– pasekmės, sociokultūriškumo ar funkcionalumo atminties neturinti architektūra tampa erdvine platforma deryboms, gebančia ne tik skleisti nenusipėjamus praktikų scenarijus, bet ir į procesus lygiaverčiai įtraukti platesnį agentų, arba erdvės fenomeno dalyvių kiekį bei spektrą. Tai esmingai keičia per ilgą laiką susiformavusį architektūros, kaip antropocentriškos veiklos suvokimą, decentralizuojant žmogaus, kaip pagrindinės figūros ampluą erdvėje. Architektūra tampa dinaminio gyvosios ir negyvosios gamtos bei technologijos montažu.

¹⁹² Sanford Kwinter, „Soft Systems“, in: Brian Boigon (ed.), *Culture Lab*, 1993, p. 212.

Tačiau jeigu sąlygų dizaino pagrindiniu tikslu laikytume kaitos, pokyčio ar dinamikos montažą, tuomet kyla klausimas ar gali egzistuoti sąlygų dizainas ne kaip intervencija, bet kaip veiksmas, kaita? Ar gali egzistuoti kaitos dizainas? Ir kokas estetiškes bei erdvines praktikas gali kurti kaita, kaip sąlygų dizainas, kaip dinaminė sąveikų architektūra?

3. Dinaminė santykių ekologija

Ankstesniame skyriuje nagrinėjome sąlygų dizainą, pasitelkiantį intervenciją, kaip vieną iš priemonių kurti specifines aplinkybes naujiems erdviniams fenomenams. Tačiau orientuojantis ne į sąlygų dizaino priemones, o į rezultatus, tampa akivaizdu, jog poveikis, pasiekiamas per pokytį yra esminis performatyvumą erdvinėje praktikoje išpildantis elementas. Tuo tarpu pokytis negali būti įmanomas be kaitos, plėtros, transformacijos, mutacijos ar be veiksmo. Žvelgiant ne tik į vienetinį pokyčio veiksmą, svarbu suvokti, jog transformacijos, mutacijos ar kaitos procesai gali vykti įvairiais masteliais, skirtingose dimensijose, ir išsitenkant daugialypėse laiko tėkmėse. Toks požiūris leidžia erdvines praktikas, atveriančias galimybę plėtotis nenusipėjamiems scenarijams, suvokti kaip nuolatinę kaitą, judesį, vektorius, sąveiką, arba kitaip – dinaminę santykių ekologiją.

Skirtingai nuo kalbos filosofijoje formuojamo performatyvumo aiškinimo, grindžiamo vienos medijos (objekto) poveikiu kitai (veiksmui), santykį ir veiksmą, vykstantį tarp objektų galima nagrinėti platesniame lauke, apimant ne tik kelių izoliuotų objektų sąveiką, bet įvairialypį ir daugybinį aplinkos poveikį objektui, ir objekto poveikį aplinkai. Todėl į aplinkos faktorių ir sąveikaujančių agentų skalę būtina įtraukti plačią elementų skalę, sąlygojančią bet kuriuo laiko momentu nuolatos naują, nepakartojamą situaciją. Apie nepakartojamumą mąstė ir Carlo Rovelli, teigdamas, jog „bet kuri konfigūracija yra ypatinga: bet kuri konfigūracija yra išskirtinė, jeigu atkreipiu dėmesį į visas detales, nes kiekviena konfigūracija turi kažką, kas ją apibūdina unikaliu būdu“¹⁹³. Tad jeigu atkreipiame dėmesį į platesnį elementų, dalyvaujančių architektūros fenomene spektrą, ir suvokiame laiko dimensiją, sąlygojančią nuolatinę spektro kaitą ir transformacijos kuriamą nepalaujamą naujumą, tuomet architektūrą galime suvokti ne

¹⁹³ Carlo Rovelli, *Laiko tvarka*, 2020, p. 41.

vien kaip žmogaus ir aplinkos santykį, bet kaip erdvinę praktiką, kurioje sąveika yra dominuojanti erdvės organizacija.

Nuolatinis pokytis ir poveikis veikia kaip neatsiejami elementai, realizuojantys išskirtines konfigūracijas. Pokytis negali įvykti be poveikio, o poveikis be pokyčio, kai tuo tarpu performatyvumas yra neatsiejamas nuo proceso ar veiksmo. Tai vienos medijos formato virtimas kita medija transformacijos procese, išsitenkančiame laiko dimensijoje. Todėl laikas tampa viena iš sąlygų poveikiui, pokyčiui ir performatyvumui skleisti. Pasak Sanfordo Kwinterio, „kiekvienas objektas keičiasi ir transformuojasi laike“¹⁹⁴ ir jo transformacija gali būti identifikuojama erdvinėje dimensijoje. Kiekvienas judesys transformacijos procese nuo įvykio iki objekto abstrahuoja ir įerdvina laiką materializacijos aktu. Laikas išreiškia save transformuojant materiją į nuolatos betampantį skirtingu procesą, kaip dingstį naujumui. Kaita vyksta tik dalyvaujant laiko dimensijai, ir naujumas neatsiranda be kaitos, kaip ir kaita be naujumo¹⁹⁵. Kitaip tariant, tai būdas įsitraukti ir dalyvauti kintančiame dabarties realybės procese.

Todėl kaita, išsitenkanti laike tampa esmine dinaminės santykių ekologijos ašimi, gebanti organizuoti ir aktualizuoti architektūrinius fenomenus ir erdvines praktikas. Laikas verčia architektūrines reprezentacijas į dinamišką erdvinę praktiką, kur laikas veikia kaip kaitą organizuojantis elementas. Carlo Rovelli pastebi: „Daiktai nuolat keičiasi ir *laiku* vadiname matą, šio daikto kismo atskaitomybę. [...] Laikas yra kismo matas.“¹⁹⁶ Todėl dinaminėje santykių ekologijoje laikas tampa esmine procesą ir kaitą organizuojančia dedamąja. Anksčiau aptarto žmogaus, ilgą laiką laikyto centrine figūra ir pagrindiniu mato vienetu architektūroje samprata dinaminės santykių ekologijos kontekste praranda pozicijas, užleidžiant vietą laikui, gebančiam organizuoti žmogaus ir nežmogaus santykius, pokyčius, poveikius ir dinامينius procesus nauja tvarka.

Jeigu laikas yra labai susijęs su judesiu ir kaita, tuomet pirmiausia reikėtų klausti ar kaita ir dinamika gali būti realizuota architektūroje. Nagrinėjome architektūros pavyzdžius, kuriuose įžvelgėme performatyvumo dimensiją tiek statiškuose, tiek dinamiškuose pastatuose. Pastarieji turi kinetines savybes, leidžiančias keisti savo formą, erdves, bei

¹⁹⁴ Sanford Kwinter, *Architectures of Time: Toward a Theory of the Event in Modernist Culture*, 2001, p.

4.

¹⁹⁵ *Ibid.*, p. 4–5.

¹⁹⁶ Carlo Rovelli, *Laiko tvarka*, 2020, p. 75.

aplinkos percepciją. Pati transformacija ir reakcija į aplinką tokiuose pastatuose dažniausiai seka funkcinius poreikius. Todėl šios transformacijos yra didžiąja dalimi skirtos žmogaus keliamiems poreikiams tenkinti, o pati transformacija turi aiškią kinetinę logiką, mechaninę apibrėžtį ir judesio amplitudę. Tad kyla klausimas: ar gali vykti transformacija architektūroje, grįsta ne antropocentriškos problematikos naratyvu? Ar laikas, būdamas kismo matu, gali tapti ir architektūros mato vienetu? Ar gali vykti neapibrėžta ir neįreiminta erdvinė transformacija? Ar įmanoma „kaita ... kaip judėjimo būdas, kaip materijos tėkmė per laiką“¹⁹⁷ architektūroje?

Norint aktualizuoti iškeltus klausimus praktinėje dimensijoje, verta pradėti nuo pamatinių architektūrą realizuojančių raiškos priemonių, tokių kaip medžiaga, permąstymu, kausiant kokias medžiagas naudojame architektūroje, kokios medžiagos yra architektūriškos ir kurios jau nebe architektūriškos. Medžiaga, talpinanti savyje unikalias savybes, nusako kokios erdvinės sąlygos gali būti realizuotos. Santykių su žmogumi ir kitomis jėgomis medžiaga pasiduoda įforminimui, ir kartu geba įgyvendinti įvairaus mastelio transformacijas. Pavyzdžiui, medžiagiškumai, kuriuos suvokiame, vartojame ir reprezentuojame oktanometrinėje medžiagų matų sistemoje, tarsi iš anksto nusako, kokie erdviniai scenarijai gali būti realizuojami ir praktikuojami. Tačiau koncentruojantis į „čia ir dabar“ vykstantį procesą, „čia ir dabar“ vykstančias mikro- ir makrosąveikas, medžiagiškumas, ir jo samprata bei praktika turi galimybę būti permąstyti platesniame diskursiniame ar tarpdisciplininiame kontekste. Pavyzdžiui, Sanfordas Kwitneris pastebi, jog „tapti minkštu ir tekančiu, reiškia momentiška atstatyti realų laiką, ir įsitraukti į pasaulio laukinį ir laisvą atsiskleidimą, per morfogenetines singularumo galimybes.“¹⁹⁸ Tai nurodo į laiką, kaip pagrindinį erdvės ir materijos formavimo būdą. O laikas yra neatsiejama judėjimo, mutacijos ir transformacijos dalis. Todėl laikas tampa organizuojanti tvarka, kuri gali pakeisti antropocentrišką architektūros sampratą, kartu pakeičiant ir medžiagiškumo praktikavimo bei reprezentavimo įpročius. Tokiu atveju „medžiagos tampa aktyvios mūsų dinaminės aplinkos formuotojos“¹⁹⁹, o

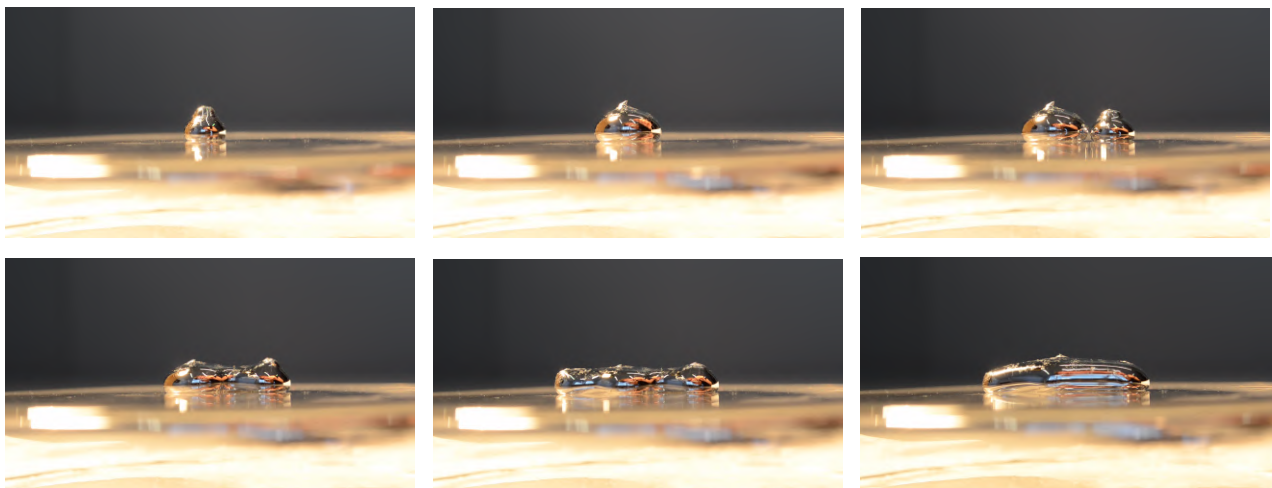
8. ¹⁹⁷ Sanford Kwitner, *Architectures of Time: Toward a Theory of the Event in Modernist Culture*, 2001, p.

¹⁹⁸ *Ibid.*, p. 31.

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 224.

„minkštosios sistemos iškyla iš vidinės savireguliacijos mechanizmų, visada sąveikaujančių su išorinėmis jėgomis ir poveikiais“²⁰⁰.

Galiausiai susiduriame su kausimu: ar egzistuoja medžiaga, galinti realizuoti dinaminę aplinką ir momentiška reaguoti į laike išsidėsčiusiais singuliarumo galimybes. Siekiant kurti, transformuoti, griauti ir perkurti formą bet kuriame laiko momente reikalinga medžiaga, gebanti lengvai keisti vidines ir išorines savybes, modifikuoti savo struktūriškumą, balansuoti tarp statiško ir dinaminio, transformuotis iš kieto į minkštą arba skystą būvį ir atvirkščiai. Kaip opoziciją stabilioms architektūrinėms medžiagoms galima nagrinėti, pavyzdžiui, skystus metalus. Aplinkoje egzistuoja visa paletė metalų, kurie gali lengvai keisti savo būseną iš skystos į kietą. Tai gyvsidabris, cezis, galis, rubidiumas, francis, kopernikiumas ar fleroviumas. Esminė šių metalų būsenos kaitos priežastis – temperatūra. Kiekvienas metalas turi unikalias savybes, nusakančias ne tik kokioje temperatūroje keičia savo būseną iš takios į stabilią, bet ir kokias medžiagas (garai, radioaktyvumas) išskiria į aplinką, kokią formą geba įgauti ir pan. Pavyzdžiui, galis iš kietos į skystą būseną virsta maždaug 30 laipsnių temperatūroje. Todėl santykinai „normaliose“ temperatūrinėse sąlygose lengvai manipuluojamas kietais ir skystais būviais. Medžiagos tektoniškumas, gebėjimas įgauti erdvines formas ar šilumos atidavimo savybės leidžia formuoti specifines, potencialiai kintamas erdvines struktūras.

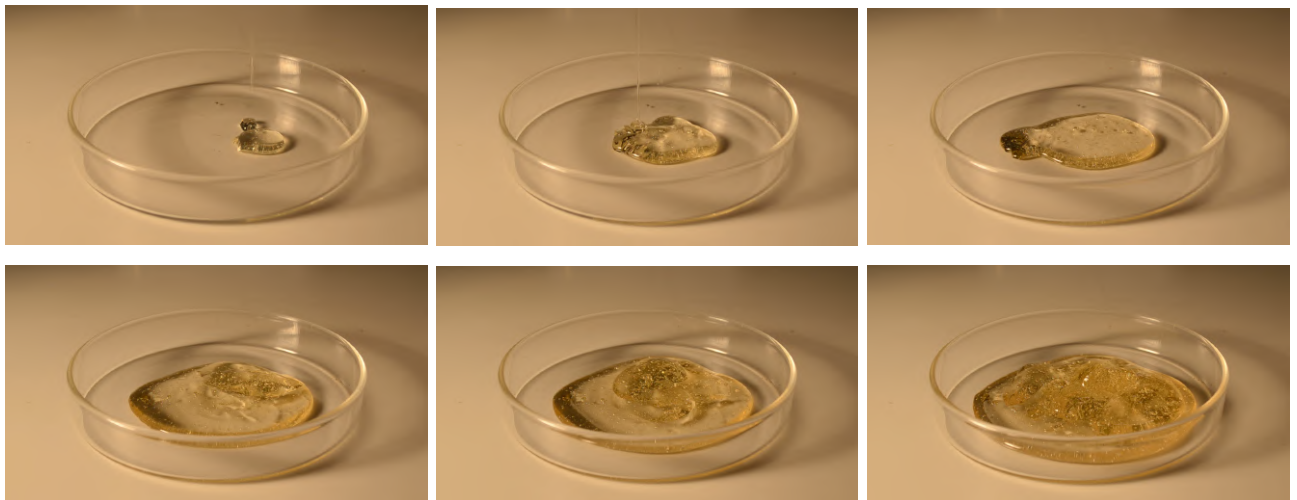


54. Mindaugas Reklaitis. Galio medžiagiškumo ir tektonikos tyrimas, 2019.

²⁰⁰ *Ibid.*, p. 218.

Kita potencialiai dinamiškas savybes turinti medžiagų grupė – įvairūs polimerai, arba kitaip – plastikai. Tai medžiagos nuo neilono, polikarbonato iki politetrafluoretileno. Šiuos plastikus įkaitinus nuo 60 laipsnių iki 600 laipsnių jie tampa minkštos konsistencijos ir gali būti lengvai formuojami, o atvėsus įgauna patvarios ir stabilios struktūros savybių. Skirtingai nei galis, net ir įkaitinus plastikai įgauna minkštą, formuojamą, bet ne skystą konsistenciją. Todėl plastikų kuriamos kintamo erdvinės struktūros išsitenka ilgesniame laike, o transformacijos procesai vyksta lėčiau.

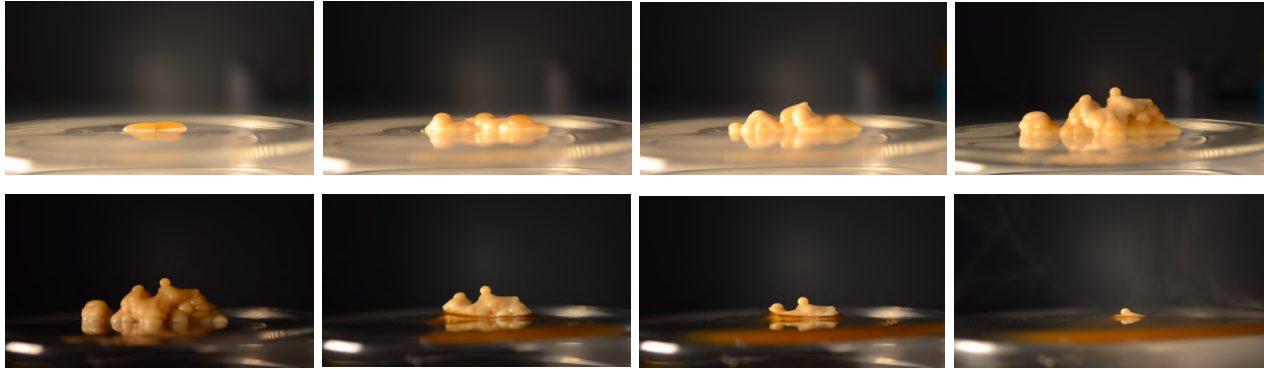
Kaip alternatyvą plastikams galima paminėti įvairius gelius. Pavyzdžiui, glicerino pagrindo gelis, kuris esant 100 laipsnių temperatūrai įgauna tirštai skystą konsistenciją. Net ir atvėsęs gelis netampa griežtai tvirtos konsistencijos, todėl gali būti transformuojamas ir toliau. Tektoninės gelio savybės leidžia kurti ir perkurti aptakas formas, o vidinės medžiagos ypatybės talpinančias savyje nestabilumą suteikia platesnę galimų manipuliacijų ir transformacijų amplitudę.



55. Midnaugas Reklaitis. Gelio medžiagiškumo ir tektonikos tyrimas, 2019.

Išvardintų medžiagų savybes apjungia dar viena medžiaga – vaškas arba parafinas. Šildant vašką jo struktūriškumas keičiasi palaipsniui, ir gali varijuoti nuo santykinai patvarios ir trapios medžiagos, iki formuojamos konsistencijos, ar net skysto, takaus būvio. Tokios medžiagiškumo būsenos kinta nuosekliai, tarp skirtingų struktūrinių būvių talpinant platų spektrą tarpinių būsenų. Pavyzdžiui, galis iš skystos konsistencijos virsta kieta struktūra homogeniškai – viso objekto tūryje iš karto. Todėl sunkiai įmanoma galio struktūra, kurioje viena dalis būtų kintama, o kita stabili. Vaško šilumos priėmimo, perdavimo ir atidavimo savybės leidžia deformuoti medžiagą lokaliai, kaip ir formuoti didesnes struktūras

nepažeidžiant esamų. Todėl vaškas pasiduoda lengvai struktūros statybai, transformacijai, deformacijai ir destrukcijai tiek lokaliu masteliu, tiek ir visam objektui iš karto. O kismo procesas gali vykti cikliškai, nuolatos perkuriant ir pernaudojant tą pačią medžiagą keičiant medžiagos būsenas.



56. Mindaugas Reklaitis. Vaško medžiagiškumo ir tektonikos tyrimas, 2019.

Šios medžiagos ir jų savybės kuria galimybę manipuluoti kintančiomis erdvinėmis struktūromis, reikšmingai realizuojant transformuojamumo, kintamumo arba morfogenezės idėjas architektūroje. Tai atveria galimybę praktiškai eksperimentuoti, manipuluoti ir realizuoti objektus, kurių atsiradimo negalima įsivaizduoti be objektus formuojančio proceso, nusidriekiančio laike, o įvairių faktorių veikiamą struktūrą suvokti kaip nuolat besikeičiančią materiją. Todėl pasitelkus dinamiką realizuojančias medžiagas laikas, gebantis kiekvienu momentu aktualizuoti kaitos fenomenus, verčia permąstyti architektūrą, o kartu ir erdvinę praktiką, kaip „čia ir dabar“ vykstančią realybę. Realybę, kuria galima įvardina kaip santykį tarp galimo ir realaus“²⁰¹. Todėl santykis tampa svarbus mąstant apie realybę laiko dimensijoje. Santykiai tarp reprezentacijos ir realybės, kritikos ir realybės, yra vieni pagrindinių faktorių, apibrėžiančių morfogenetinį modelį realybei skleisti galimybių lauke. Kwinteris naudoja iš gamtos mokslų pasiskolintą morfogenezės terminą nagrinėdamas formos atsiradimo ir evoliucijos problematiką, kaip galimą dizaino praktikos metodiką. Šiuo atveju galimumas priešinamas realumui, galimumą grindžiant ankstesnėmis realumo formomis, o realumą – galimybių realizacijos procesu. Taip morfogenetinio modelio schemeje laiko sąvoka

²⁰¹ *Ibid.*, p. 6.

transformuoja realybės aiškinimą į „pakartotą galimumo vaizdinį“, o galimybių sąvoką – „nekintančią vaizdinių saugyklą“²⁰².

Kitaip tariant, architektūrinę realybę galima aiškinti, kaip materijos, šiuo atveju galimumo vaizdinio, tėkmę laiku, pasitelkiant pasikartojamumą, kaip judėjimo ir transformacijos būdą. Laikas įgalina transformacijas, arba nuolatos tapimą kitu galimybe, todėl galimo ir realaus koncepcija morfogenetinės transformacijos režime charakterizuoja dinامينius ir neapibrėžtus procesus, jungiančius virtualius komponentus su realiais. Galimumą galima prilyginti virtualiajai realybei, kuri materializuojama apčiuopiamame pasaulyje aktualizacijos procesu. Tačiau morfogeneze, tai mechaninis virsmo procesas, išsidėstantis laike ir vykstantis „specifinėse, nepakartojamose sąlygose, arba mobilioje ir dinaminėje realybėje, sąlygojamai neužbaigtumo ir nestabilumo dėsniais“²⁰³.

Šioje vietoje galima prisiminti Judith Butler kalbos poveikio, kaip performatyvumo akto analizę. Nagrinėjant neapykantos kalbą, kaip būdą sukurti situaciją, kurioje potencialus neapykantos kalbos adresatas tampa pažeidžiamas. Šis pažeidžiamumas sukuria sąlygas ateities nuspėjamumui, dezorientaciją situacijoje, arba – nestabilumą. Tačiau kitaip nei Butler, Kwinter nestabilumą supranta ne kaip specifinių santykių kūrimą siekiant poveikio, bet kaip beribį galimybių lauką, paskatą naujumui, kūrybai, savirealizacijai rasti, išnaudojant nesuskaičiuojamą nuspėjamų santykių matricą.

Kitas svarbus kintamų medžiagų architektūroje panaudojimo aspektas – siekis ne tik įtraukti daugiau elementų, savybių ar veiksmų architektūros fenomene, bet ir permąstyti pačią architektūrą, pastarąją matant ne kaip objektą ar reprezentaciją, bet kaip santykius grįstą lauką, kaip besitransformuojantį procesą, kuriame galima įžvelgti vis smulkesnes architektūrines struktūras ir procesus. Pakartotinio skaidymo bei dalinimo būdu pasiektas molekulinis lygmuo deherarchizuoja ir dematerializuoja architektūrą, panaikina ribą tarp objekto ir aplinkos, ir apjungia fenomeną į vientisą galios santykius grįstą lauką. Tokio lauko esmė tampa sąveika, realizuojanti homogenišką dabartį virtualioje būsenoje, ir perkeltanti akcentą nuo objektiškumo ir reprezentacijų, link „tampant nuolatos kitu“²⁰⁴ proceso. Pasak Gilles’io Deleuze’o, „santykiai tarp jėgų, ar galios santykiai, yra paprasčiausiai virtualūs,

²⁰² *Ibid.*, p. 7.

²⁰³ *Ibid.*, p. 8.

²⁰⁴ Sanford Kwinter, *Architectures of Time: Toward a Theory of the Event in Modernist Culture*, 2001, p.

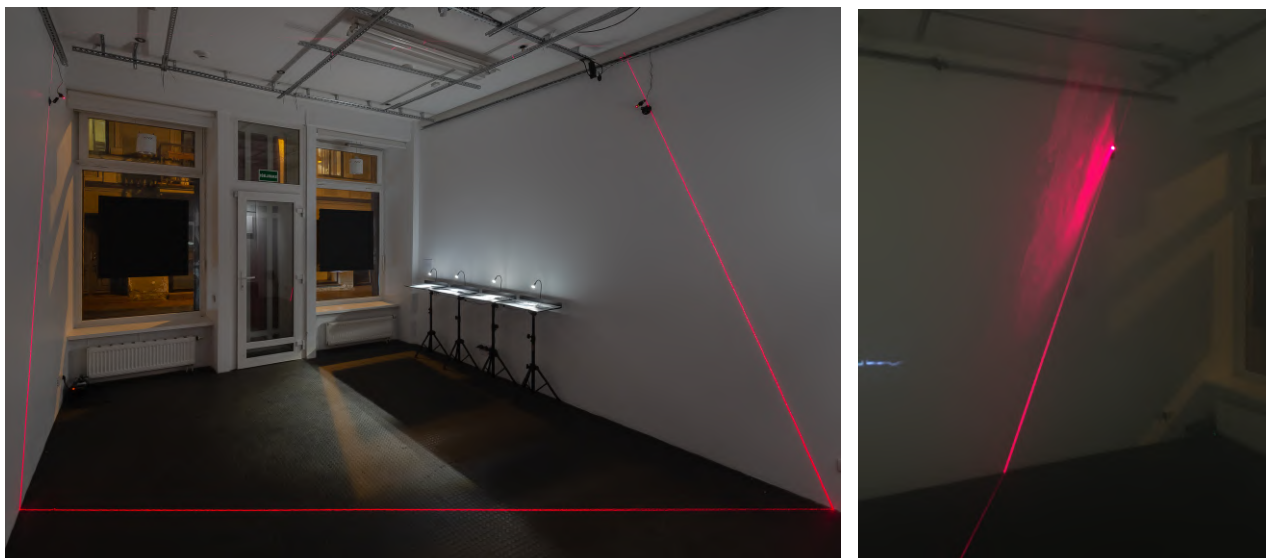
potencialūs, nestabilūs, nykstantys bei molekuliniai, ir yra apibrėžiami tik interakcijos kuriamomis galimybėmis²⁰⁵, kurios realizuojamos per praktiką. Kitaip tariant, tai homogeniška dabartis virtualioje būsenoje, besirealizuojančioje į tik ką tapusiu ar tuojau tapsiančiu realiu. Tai tarsi laukai, kurie, pasak Carlo Rovelli, reiškiasi grūdėta forma: elementariosiomis dalelėmis, fotonais ir gravitacijos kvantais, arba erdvės kvantais. „Šie elementarieji grūdėliai nėra panirę erdvėje: tai jie formuoja erdvę. Tiksliau – pasaulio erdviškumas yra šių grūdelių sąveikos tinklas. Grūdėliai gyvena ne laike: jie nepalijamamai sąveikauja vieni su kitais ir egzistuoja tik kaip nenutrūkstanti tarpusavio sąveika; šioji sąveika ir yra pasaulio vyksmas.“²⁰⁶

Galimybė modeliuoti grūdėtumą, molekiškumą bei homogeniškumą architektūrinėje erdvėje realizuojama instaliacijoje SPLIT. Instaliacijos išeities taškas – intra-aktyvūs architektūros būviai, kildinami iš kvantinės mechanikos mokslo, neretai tyrinėjančio ne tik mažiausių pasaulį sudarančių elementariųjų dalelių egzistavimą, bet ir jų savybes, įskaitant dualumo reiškinį. Skirtingai nei interaktyvumas, kuris apibūdina dviejų ar kelių objektų sąveiką, sugeneruojančią trečią objektą, intra-aktyvumas apibrėžia vieno reiškinio ar objekto egzistencijos įmanomumo pagrindinę sąlygą – dualumą, arba kitaip – neatsiejamą ir homogenišką dviejų ir daugiau būvių egzistenciją viename reiškinyje. Panašiai kaip šviesa, gebanti tuo pačiu metu egzistuoti ir kaip banga, ir kaip dalelė, taip ir mus supanti aplinka, pasaulis, erdvė, objektai, architektūra tuo pačiu metu geba egzistuoti įvairiais būviais mikro bei makro architektūrose ir jų santykiuose tarpusavyje. Viskas priklauso nuo to, į kokias daleles mes gebame ir norime dalinti pasaulį.

Šviesos pagalba į dvi dalis padalintoje galerijoje kuriamos sąlygos, kuriose erdvę galima suvokti ir kaip vieną ir kaip du objektus tuo pačiu metu. Šviesos ruožas brėžia skirtį tarp anksčiau neegzistavusių dviejų galerijos dalių ir inicijuoja jų sąveiką. Tačiau neapsiribojant lazerio šviesos ruožu kuriamos dviejų erdvių sistemos kombinacijos, galeriją virtualiai galima dalinti į nesuskaičiuojamą kiekį elementų, erdvę sudarančių grūdelių, nuolatos sąveikaujančių ir kuriančių tarp realybės ir virtualybės balansuojančią intra-aktyvią erdvinę praktiką. Todėl architektūrinius medžiagiškumus suvokiame ne kaip objektus erdvėje, o kaip daleles ar molekules, dalyvaujančias nuolatos vykstančioje homogeniškoje santykių ekologijoje.

²⁰⁵ Gilles Deleuze, Michel Foucault, *Intellectuals and Power*, 1972, p. 37.

²⁰⁶ Carlo Rovelli, *Laiko tvarka*, 2020, p. 139.



57. Mindaugas Reklaitis. „SPLIT“, 2020.

Remiantis tokiomis prielaidomis, galima įžvelgti sąsajas tarp procesiško medžiagiškumo, ar santykiams grįstos erdvinės praktikos architektūroje, bei Gilles’io Deleuze’o ir Félixo Guattari suformuluotos diagramos sampratos. Pasak jų, diagrama demonstruoja abstrakčias funkcijas, kurios sukuria sistemą: „Diagrama yra dinaminis, kintamas procesas, išskylantis tarp statiškų struktūrų. Kaip koncepcija, diagrama apibrėžia lanksčias, elastingas, nematerialias funkcijas prieš joms apsigyvenant galutinėje formoje. Diagramiškas procesas gali būti įsivaizduojamas kaip fizinis būvis ar sistema, kuri yra išskaidyta (atomizuota) į nematerialius abstrakcijos bruožus, ir performuota į kitą būvį ar sistemą.“²⁰⁷

Kitaip tariant, diagrama manipuliuoja beformiškumu, tėkmės srauto būsenomis, dinamiškumu, ir judėjimu link aktualizavimo: „diagrama leidžia žvilgtelti į būseną prieš pat susiformuojant objektui, kas sudaro formavimo procesą.“²⁰⁸ Todėl plastiškas medžiagiškumas ir jo fragmentacija iki molekulinio lygmens architektūroje kuria situaciją dinaminėms, morfogenetinėms, persiformavimais ir santykiams grįstoms erdvinėms praktikoms, kuriose manipuluojama akimirka prieš pat su(si)formuojant galutinei formai ar objektui, tačiau niekada taip ir nepasiekiant finalinės konstantos. Toks procesiškumas akcentą perkelia nuo reprezentatyvumo link intra-aktyviais santykiams grįstos praktikos. Išryškintas dialogas tarp išvaizdos ir tapimo veikia kaip „kritinė būseną vaizdinio reprezentacijai, kas nėra vaizdinys, arba

²⁰⁷ Jakub Zdebik , Deleuze and the Diagram. Aesthetic Threads in Visual Organization, p. 1.

²⁰⁸ *Ibid.*, p. 2.

tiksliu – teritorija tarp matomo ir artikuluojamo“. ²⁰⁹ Tokia strategija siekia užčiuopti nereprezentuojamo vaizdinį, nuolatos kintamą ir nepagaunamą teritoriją, kur vaizdiniai veikia ne kaip objektyvaus pasaulio reprezentacijos, bet kuria naujo tipo realybę. Pasak Gilles’io Deleuze’o ir Félixo Guattari, „diagramtiška arba abstrakti mašina nefunkcionuoja tam, kad reprezentuoti, ne tam kas yra realu, bet konstruoti realumą, kuris netrukus bus, naują realybės tipą“²¹⁰.

Kartu plastiškumas suteikia galimybę realizuoti ne linijiniais principais grįstą erdvinę praktiką, nuolatos priimant įvairius erdvinėje sąveikoje dalyvaujančius agentus į bendrą santykių ekologiją, užmezgančią tolimas įvairių dalių sąsajas bendradarbiavimo asambliaže. Tokia prieiga veikia kaip abstraktus jėgų santykių žemėlapis: kryptų, intensyvumų arba virtualybės žemėlapis, parodantis visas galimybes dar prieš tai, kai šios galimybės aktualizuojasi. Diagrama nėra tiksli ar reprezentatyvi, tačiau „nubrėžia jėgų santykius, kurie gali mesti iššūkį įvairiose situacijose“²¹¹. Todėl diagramos koncepciją galima lyginti su performatyvumo samprata, kurioje užčiuopiami iššūkio aplinkai, arba nestabilumo situacijų kūrimo principai, kuriantys ir perkuriantys erdvėje veikiančius santykius. Performatyvumas veikia panašiai kaip ir diagrama, nesiekianti sukurti aiškaus plano ar idėjos, orientuojantis ne į konkretų rezultatą, bet pasitelkiant nestabilumą kurti ar inicijuoti diagramas. Todėl kyla klausimas: jeigu į architektūros lauką įvedame plastišką ir kintamą medžiagiškumą erdvei kurti, ar architektūros fenomenas gali egzistuoti kaip diagrama? Ar kintamumas ir nuolatinis siekimas galutinės formos, santykiuose su kitais agentais gali būti realizuotas architektūroje? Ar gali procesas tapti architektūra, o architektūra procesu?

Plastiškumas architektūroje dažniausiai skleidžiasi virtualiai kūrybinėje ar formavimo stadijoje. Tačiau realiai veikiantys destruktivūs, naikinantys architektūrą procesai taip pat gali veikti performatyviai ir plastiškai. Pavyzdžiui, Japonijoje, dėl seisminių aplinkybių gyvenamojo namo vidutinis amžius – apie 30 metų. Tai reiškia, jog kiekvienas japonas namą perstato bent po vieną kartą per savo gyvenimą. Kaita architektūroje gali būti realizuota ne tik kinetiniais, bet ir destruktiviais procesais. Kūryba, arba statyba negali būti atsiejama nuo nykimo ar griovimo.

²⁰⁹ *Ibid.*, p. 139.

²¹⁰ Deleuze, Guattari, *A Thousand Plateaus*, p. 142.

²¹¹ Jakub Zdebik, *Deleuze and the Diagram. Aesthetic Threads in Visual Organization*, p. 7.

Pavyzdžiui, Paulis Virilio architektūrą apibūdina kaip „opoziciją destrukcijai“²¹². Architektūra nėra opozicija lietui, klimatui, ar gyvybei, bet ji turi pasipriešinti destrukcijai. Šios mintys Pauliui Virilio kilo dėl karo, pastūmėjusio jį susidomėti architektūra. Jis įžvelgė „(iš)nykimo estetiką“²¹³ destruktyvioje karo artilerijos galioje, naikinančioje erdvinius vietoženklis. Tad kintamumas, nuolatos balansuojantis tarp kūrimo ir destrukcijos, tarp plėtimosi ir nykimo gali kurti performatyviai diagramišką ir erdviškai realizuojamą estetiką.

Tačiau siekiant subalansuoti architektūrą kuriančias ir naikinančias jėgas, svarbu permąstyti ar namą būtų įmanoma perstatyti ne kas 30 metų, o kas mėnesį arba kas parą? Ar naujam namui galima pernaudoti esamo medžiagas? Ar tokia architektūra įgyvendintu derybas su savo vartotoju, bei kitais erdviniame fenomene dalyvaujančiais agentais, ir formuotų vienas kitą nuolatiniuose prisimatavimuose? Ar tokia infrastruktūra kurtų aplinką santykių ekologijai, įgyvendinančiai diagramišką ir performatyvią erdvinę praktiką?

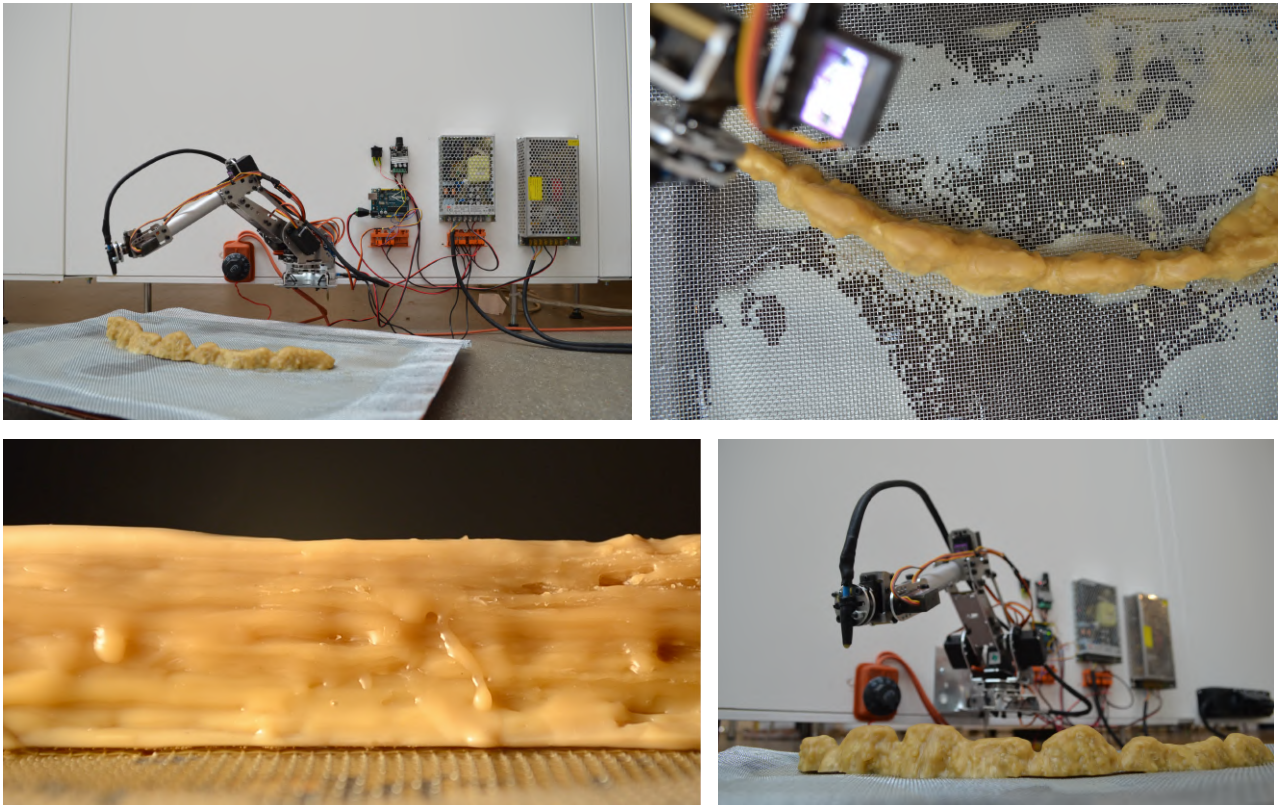
Tokie klausimai pastūmėja permąstyti konvencionalios architektūros sampratos ribas ir kartu su besivystančiomis technologijomis skatina žengti į diskursyvias architektūros dimensijas. Šiandieninės aplinkos stebėsenos, duomenų apdorojimo, 3d modeliavimo, 3d spausdinimo, medžiagų sintetinimo technologijos ne tik leidžia iš esmės pervertinti nusistovėjusias statybines infrastruktūros dogmas, bet ir eksperimentuoti fiziniomis bei virtualiomis architektūros tikrovėmis, balansuojančiomis tarp stabilaus ir dinamiško, tarp esamo ir galimo, atveriant naujas architektūros realizavimo praktikas. O aptartų plastiškų, dinamiškų medžiagų taikymas leidžia moduluoti adaptyvias architektūrines formas, kaip morfogenetines erdvines struktūras, jungiančias kintančių fizinių būvių medžiagas, žmogų, nežmogų ir supančią aplinką į vieną erdvinę ekosistemą.

Pasirinkus vašką, kaip medžiagą adaptyviai ir performatyviai architektūrai realizuoti, galima inicijuoti realiomis sąlygomis funkcionuojančias kintamas, arba procesiškas erdvines praktikas. Projekte, pavadintu „Morph“ siekiama praktiškai manipuluoti plastiškumu, jo gebėjimu judėti, kurti vidines skirtybes, absorbuoti, transformuoti ir keisti informacija su aplinka. Projekte įgyvendinamas 3d spausdinimo technologija paremtas įrenginys, gebantis realiu laiku

²¹² „PAUL VIRILIO AND THE OBLIQUE“, interviu su Enrique Limon, in: *Virilio live: Selected Interviews*, John Armitage (ed.), 2001, p. 63.

²¹³ „FROM MODERNISM TO HYPERMODERNISM AND BEYOND“, interviu su John Armitage, in: *Virilio live: Selected Interviews*, John Armitage (ed.), 2001, p. 38.

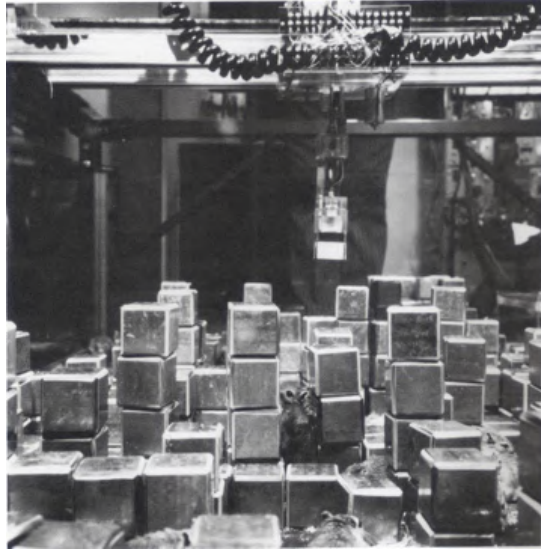
vykstančiu ciklišku procesu formuoti nuolat kintančios formos architektūrinės erdves. Į projektą galima žvelgti dvejopai – kaip į statybinę technologiją įkūnijantį inžinerinį įrenginį, arba kaip į kūrinį, spekuliatyvios architektūros tema, kuriuo siekiama plėsti tiek profesionaliosios tiek plačiosios visuomenės architektūros suvokimo ribas bei kurti įsivaizduojamus ateities erdvinės gyvensenos scenarijus. Ši kinetinė instaliacija, pasitelkdama plastiškus medžiagiškumus, siekia jungti performatyvią architektūrą ir dinامينius procesus, kaip erdvinio modeliavimo technologijos, informacijos, medžiagiškumo, algoritmo ir mechanikos sąveika grįstą įrenginį. Tokia sistemiškai veikiančių atskirų elementų bei procesų visuma leidžia realiu laiku vykstančiu ciklišku procesu formuoti nuolat kintančias architektūrinės formas ir morfogenetines erdves, kaip *tyrimą*, *kūrybą* ir *praktiką* viename fenomene.



58. Mindaugas Reklaitis. „Morph“, 2019.

Panašūs adaptyvios architektūros eksperimentai kibernetikos mokslo aušroje buvo įgyvendinami dar 1970 metais architekto Nicholas Negroponte įkurtos „Architecture Machine Group“ studijos sukurtuose projektuose. Pavyzdžiui, projekte „SEEK“ buvo sukurtas kompiuterio kontroliuojamos erdvės modelis, kuriame buvo apgyvendintos kelios smiltpelės. Modelio erdvė suformuota iš nedidelių kubų, išdėstytų tam tikra tvarka vienas ant kito. Gyvenančios modelyje smiltpelės išjudindavo kubus ir pakeisdavo jų išsidėstymo pozicijas, tuo

tarpu robotizuota ranka išjudintus kubelius grąžindavo į pirmines pozicijas arba su algoritmo pagalba nusprendavo, kaip pakoreguoti jų išdėstymą pagal smiltpelių gyvenimo įpročius. Taip tarp modelyje gyvenančių smiltpelių ir kompiuterinių algoritmų bei robotizuotos rankos pagalba transformuojamų erdvių vyko dialogas, kurio rezultatus buvo galima stebėti kaip dinamišką modelio architektūros estetiką.



59. Architecture Machine Group. „SEEK“, 1970.

Taip pat automatizuotos statybos, medžiagiškumo, tyrimo kaip spekuliacijos, fikcijos kaip praktikos klausimus savo meninėje-architektūrinėje praktikoje nagrinėja jau minėta „New Territories“ grupė tokiuose projektuose, kaip „MMYST“, „Beast, Human and Gods“ ar „ex-Timity“. Projekte „MMYST“ siekiama sukurti hibridinę architektūrą, derinančią žmogaus, paukščio ir „biotopijos“ sambūvį, realizuojamą pastate, skirtame lygiomis teisėmis gyventi žmogui ir paukščiui. Pastato struktūra formuojama pasitelkiant besitęsiančios morfologijos metodiką, morfogenetiškai išauginant namo tūrį referuojant į lavos išsiveržimą. Tik šiuo atveju išsiveržimą imituotų robotinė ranka, auginanti pastato kiautą iš biologiškai neutralios krachmolo ir lino plaušo masės. Plastiškai ir morfogenetiškai išauginta struktūra įkūnytų pusiausvyrą tarp gyvūno, augalo ir uolienos, o po dešimties metų nugriauta bei perdirbta – įgyvendintų laikinos erdvės okupacijos idėją.



60. New-Territories. „MMYST“, 2015.

Nors ir aptartuose pavyzdžiuose operuojama kintamumo, prisitaikymo ar morfogenezės temomis, vis dėlto tokie projektai turi aiškią galutinio rezultato, įgyvendinamo architektūrinėje išraiškoje logiką. Tuo tarpu projekte „Morph“, panašiai kaip diagramoje, laviruojančioje pirmyn ir atgal tarp formos ir materijos, turinio ir išraiškos, idėjos ir vaizdinio, reprezentacijos ir ne reprezentacijos, balansuojama tarp virtualumo ir realybės, tarp galimo ir realaus, vaizdinio ir tapsmo. Instaliacija veikia kaip įrankis, arba įrenginys, kuriantis situaciją ir galimybę spekuliuoti morfogenetinėmis architektūrinėmis erdvės tikrovėmis ir jų kūrimo(si) procesu. Projektas remiasi prielaida, jog pasitelkiant erdvių kūrimo algoritmus, sensorinę įrangą, arba paprasčiausius analoginius sąveikos būdus, atsiranda galimybė nuolatos (per)kurti adaptyvias architektūrines formas, kaip „reprezentaciją to, kas dar nėra savimi“²¹⁴. Šiuo atveju tai realizuojama statybinę medžiagą – vašką – paveikus nesudėtingais mechaniniais ir fizikiniais procesais – cirkuliacija bei temperatūra, disponuojama tos pačios medžiagos skirtingais būviais viename statybos cikle. Kietas ir statiškas medžiagos būvis tarnauja architektūrinės erdvės formavimui, o lakus ir dinamiškas – architektūrinės struktūros ardymui ir antriniam panaudojimui. Paulio Virilio minima destruktiviai veikianti artilerija pakeičiama destruktiviai vašką veikiančia šiluma, kuri vienkryptį formos atsiradimo procesą paverčia dvikrypčiu dialogu, balansuojančiu tarp takaus ir statiško, tarp abstrakcijos ir konkretumo, idėjos ir galutinio rezultato, matomo ir artikuliuojamo. Tai praktiškai realizuotos

²¹⁴ Peter Eisenman, *Written into the Void: Selected Writings, 1990–2004*, 2007, p. 88.

derybos tarp buvusios, esamos ir būsimos architektūrinės realybės, arba kitaip – derybos ne tik su greta esančiais agentais, bet ir laike išsidėsčiusios derybos su pačiu savimi.

Projekte realizuota technologija, medžiagiškumo potencialas ir sąveikos galimybė sukuria sąlygas skleistis laiko dimensijai, įgalinančiai kintamumą, procesiškumą ir laikiškumą erdvėje. Projekte laikas pradeda funkcionuoti kaip „grynos informacijos forma: tai, kas leidžia diferenciacijai ir morfogenezei būti įmanoma“²¹⁵. Tai metastabilumas, realizuojantis jėgų žaismą struktūroje, bet ne pačią struktūrą, parodant būsenas prieš formai įsikūnijant, bet ne pačią formą. Morph nėra struktūra, jis tik realizuoja jėgų tėkmę laiku, kaip glaudžią kuriamo kintamo erdvinio proceso organizaciją. Laikas, pasak Kwinterio, „nėra tik tai, per ką materija įgyja savo galimybes ir savybes, bet tik tai, kas gali būti realizuota materijoje, pagautoje išžengiant iš pačios savęs momentu“²¹⁶. Todėl Morfotronu realizuojama plėtra ir susitraukimas sąlygoja diferenciaciją, bei momentinių taškų individualizavimą laiko tėkmėje, kaip trukmės percepcijos estetiką.

Sumuojant performatyvumo teorijos ir ją papildančių ideologijų sampratą taikymą sąlygų dizainui, atskleidžiamą projekte Morph, galima prieiti išvadą, jog poveikis, pasiekiamas per pokytį yra esminis performatyvumą erdvinėje praktikoje išpildantis elementas. Todėl poveikis negali būti įmanomas be kaitos, plėtros, transformacijos, mutacijos ar veiksmo. Tai tarsi neatsiejamos dalys, vientisas kūnas, susidedantis iš dviejų ir daugiau dalių viename reiškinyje tuo pačiu metu. Laikas pokyčio ir poveikio sąveikoje tampa svarbiu organizuojančiu elementu, suteikiančiu galimybę egzistuoti dinamiškam veiksmui. Sąlygojama laiko diktuojamos tvarkos materija transformuojasi į nuolatos tampantį skirtingu procesą ir realizuoja nuolatinį naujumą. Laikas yra kismo matas, todėl dinaminėje santykių ekologijoje laikas tampa esmine procesą ir kaitą organizuojančia dedamąja. Įtraukiant laiko dimensiją į architektūrą, žmogaus, kaip centrinės figūros ir pagrindinio mato vieneto architektūroje samprata dinaminės santykių ekologijos kontekste praranda pozicijas ir užleidžia vietą laiko sąlygojamai kaitai, kaip pagrindiniam erdvinę praktiką formuojančiam elementui.

47. ²¹⁵ Sanford Kwinter, *Architectures of Time: Toward a Theory of the Event in Modernist Culture*, 2002, p.

²¹⁶ *Ibid.*, p. 48.

Nusistovėjusiame suvokime, architektūrą dažniausiai suprantame kaip stabilią erdvinę struktūrą. Tuo tarpu laikas pakeičia statišką požiūrį į objektus ir aplinką, o architektūrą įkūnijančios medžiagos tampa aktyvios mūsų dinaminės aplinkos formuotojos. Todėl medžiaga, netalpinanti savyje griežtai nusakytos logikos geba aktualizuoti formas ir erdves, jas transformuoti, ir įkūnyti savitą erdviškumo logiką laike. Transformuojamos medžiagos architektūroje suteikia galimybę manipuliuoti kintamomis erdvinėmis struktūromis ir realizuoja kintamumo, kaitos arba morfogenezės idėjas erdvinėje praktikoje. Materijos tėkmė laiku atveria galimumo vaizdinio estetiką, sąlygojamą neužbaigtumo ir nestabilumo dėsnių.

Ne tik laikas, bet ir materialumo suskaidymas iki molekulinio lygmens naikina ribą ir hierarchiją tarp objektų. Tokiu atveju materija ir jos kintamumas apsijungia į vientisą dinamišką erdvinį procesą. Panaikinus žmogaus / aplinkos, objekto / aplinkos, formos / idėjos, reprezentuojamo / nereprezentuojamo dualumus, besiadaptuojanti, homogeniška ir procesiška materija tampa esminiu artikuluojamu elementu erdvinėje praktikoje. Plastiškumas suteikia galimybę realizuoti ne linijiniais principais grįstą erdvinę praktiką, apjungiant erdvinėje sąveikoje dalyvaujančius agentus į bendrą santykių ekologiją.

Tuo tarpu destrukcija tampa vienu iš kintamos, nuolatos tampančios, dar nesančios savimi ar prisimatuojančios architektūros realizavimo įrankiu. Pasikliaujant ne tik morfogenetinius, kintamus, plastiškus formas ir erdvės kūrimo metodus, įvedus destrukcijos ir naikinimo procesus, realizuojamas nuolatinis balansas tarp statybos ir destrukcijos, tarp augimo ir nykimo, įgyvendinant kintamumo ir procesiškumo estetiką architektūroje.

4. Skyriaus išvados

Kritinę erdvinę praktiką galima įvardinti kaip diskursinę praktiką, nagrinėjančią architektūros, urbanistikos, meno ar kitų disciplinų paribius, akcentuojant kritiškumą ir alternatyvų požiūrį į nusistovėjusią tvarką. Tai taikomoji kritika, kuri realiu veiksmu erdvėje sukelia poveikį bei pokytį aplinkai, ir tuo pačiu metu veikia ir kaip kurianti ir kaip griauanti jėga.

Remiantis teorijos analize ir praktiniais bandymais galima apibendrintai teigti, jog kritinė erdvinė praktika pasitelkia destabilizuojančias, dekonstruojančias, šokiruojančias intervencijos esamoje situacijoje priemones, siekiant kritikuoti ir išstumti dominuojančias reikšmes erdvėje

bei sutrikdyti esamus kontekstus. Tačiau tokios intervencijos nepateikia aiškiai artikuliuotos ir susintetintos reikšmės, ir kuria atviros konstrukcijos sąlygas, kuriose kiekvienas erdvės elementas turi galimybę veikti kaip agentas ir dalyvauti iš anksto nesuplanuotose atvirų santykių derybose. Todėl kritinė erdvinė praktika siejama daugiau su veiksmu, pokyčiu bei transformacija, egzistuojančių kontekstų kaita, ir yra grindžiama ne objektais, o procesu.

Teoriniame ir praktiniame lygmenyse galima įžvelgti sąsajų tarp performatyvumo teorijos ir kritinės erdvinės praktikos. Abi prieigos kalba apie terpės, situacijos arba sąlygų kūrimą, kaip aplinkybes naujiems reiškiniams atsirasti. Kritinės erdvinės praktikos veikimo metodus galima grįsti performatyvumo teorija, kaip ir performatyvumą galima apibrėžti kritinėmis erdvinėmis praktikomis, o riba tarp šių dviejų teorinių prieigų nežymi, veiklos metodai panašūs, ir papildantys vienas kitą. Todėl performatyvumą erdvinėje praktikoje galima įvardinti kaip kritinį įrankį, erdvinę praktiką paverčiantį kritine erdvine praktika.

Kartu performatyvumas praplečia kritinės erdvinės praktikos ribas, ir intervencijos, destabilizacijos ar destrukcijos kuriamą kritiką pasirinktam objektui transformuoja į santykių bei derybų platformą, atveriančią nenusipėjamą ir neapibrėžtą praktikų plėtrą erdvėje. Šią platformą galima įvardinti sąlygų dizainu, kuriančiu erdvę naujoms realybėms, sąveikoms ir elementams rasti. Performatyviais santykiais grįstas sąlygų dizainas įgalina platesnę erdvinėje praktikoje dalyvaujančių agentų imtį. Didesnis erdvinėse derybose dalyvaujančių dalyvių skaičius ir lygiavertis tarpusavio santykių pozicionavimas mažina hierarchines agentų sąveikos struktūras, o kartu ir naikina žmogaus, kaip vienintelio teisę į erdvę turinčio agento dominavimą. Tokios prieigos taikomos architektūros kontekstui esmingai keičia per ilgą laiką susiformavusį architektūros, kaip antropocentriško fenomeno suvokimą, decentralizuojant žmogaus, kaip pagrindinės figūros ampluą erdvėje. Architektūra tampa diniminiu gyvosios ir negyvosios gamtos, technologijos montažu, o kartu ir erdvine platforma deryboms, permąstančia kas dalyvauja ir gali dalyvauti sąlygų dizaino kuriamuose santykiuose.

Tačiau svarbu paminėti tai, jog didinant konteksto mastelį ir žvelgiant į kritinę erdvinę praktiką iš platesnės ontologinės perspektyvos, šokas, destrukcija ir kiti kritinėje erdvinėje praktikoje ir performatyvumo teorijoje minimi metodai gali būti vertinami ne kaip drastiška invazija į kontekstą, bet kaip vietinės reikšmės įvykiai. Šoką sukeliančių intervencijų kiekį padidinus iki begalybės, kritinė erdvinė praktika virsta nuolatine elementų sąveika, grindžiama kaita ir poveikiu. Todėl akcentą galima kelti nuo intervencijos prie poveikio ir pokyčio – kaip realizuoto santykio ir kaitos proceso – kur kaita, judesys, vektorius ir santykiai atveria

galimybes plėtotis nenuspėjamiems erdvinių praktikų scenarijams, realizuoja dinaminę santykių ekologiją kaip nuolatine transformacija, intra-akcija ar sąveika grįstą erdvinį fenomeną architektūroje.

Dinaminėje santykių ekologijoje laikas tampa svarbiu organizuojančiu elementu, suteikiančiu galimybę egzistuoti veiksmui. Tokiu atveju laiko diktuojamos tvarkos veikiamą materiją transformuojama į nuolatinį tapsmo procesą ir realizuoja nuolatinį naujumą. Todėl laikas kaip kismo matas dinaminėje santykių ekologijoje tampa esmine procesą ir kaitą organizuojančia dedamąja.

Skyriuje pateikti kritinės erdvinės praktikos bandomieji modeliai masteliu 1:1 glaudžiai susieti su teoriniame lauke keliamomis koncepcijomis. Modeliai iš esmės atlieka dinaminės aplinkos, laiko tėkmės, sąveikų plėtros įmanomumo architektūroje tyrimą. Pasitelkiant medžiagas, netalpinančias savyje griežtai nusakytos struktūrinės logikos, aktualizuojamos formos ir erdvės realizuojančios savitą erdviškumo logiką laike. Realiai veikiantys modeliai, kaip aktyvios dinaminės aplinkos formuotojai, keičia statišką požiūrį į erdvėje esančius objektus, pačią aplinką ir iš pagrindų persvarsto architektūrą, nuo architektūros suvokimo kaip objekto akcentą perkeliant link architektūros kaip veiksmo.

BENDROSIOS IŠVADOS

Performatyvumo samprata neturi griežtų ribų, ir pastarosios ideologinių sąsajų galima atrasti skirtinguose kontekstuose. Performatyvumo teorija pirmiausia buvo įvardyta lingvistikos mokslo teoriniuose darbuose, nagrinėjant, kaip žodžio medija gali pavirsti poveikiu aplinkai. Ilgainiui performatyvumo sąvoka pradėta naudoti ir kitose srityse. Pavyzdžiui, socialiniame kontekste nagrinėjant lytiškumo ir kitoniškumo temas, kuomet į sampratą įtraukiamos dviprasmiškumo, destruktivumo, nestabilumo ar rekontekstualizavimo sąvokos, taikomos nedalomai performatyvumo akte veikiantiems keliems ir daugiau agentams. Ir, galų gale, performatyvumas yra tapęs svaria naujojo materializmo sudėtine dalimi, akcentuojančia sąveikos ir santykio svarbą, sąlygojančią nuolatinio matavimo(si) derybų reiškinio formuojamus fenomenus.

Kartu performatyvumo ideologijos apraiškų galima įžvelgti ir Sanfordo Kwinterio vystomoje minkštųjų, morfogenetinių, laiko dimensija grįstų sistemų teorijos kontekste. Arba posthumanistinėje ir antihumanistinėje teorijose. Taip pat Lefebvre'o, Foucault tekstuose ar Deleuze'o ir Guattari išvystytoje diagramos ir asambliažo koncepcijose. Todėl galima daryti išvadą, jog performatyvumo teorija nėra izoliuota ideologija, sprendžianti siauros apimties klausimus. Priešingai – tai viena svarbesnių XXI a. filosofinio mąstymo koncepcijų, kurios sąsajų, sąveikų ir integracijų galima užčiuopti įvairiose disciplinose. Performatyvaus mąstymo universalumas ir atvirumas leidžia koncepciją sėkmingai taikyti taip pat ir dizaino bei architektūros praktikos bei teorijos kontekstuose.

Integravus performatyvumo teorijos išvystytas mąstymo koncepcijas architektūroje, galima stebėti architektūrinės praktikos ir teorijos fokuso slinktį nuo objekto link proceso. Performatyvumo teorijoje akcentuojamas kintamumas, derybos, neapibrėžtumas ar sąveika sąlygoja aplinkos, kaip dinaminės sistemos sampratą. Tai galima stebėti performatyviais principais grįstoje architektūroje, kuomet architektūriniai elementai, erdvė, aplinka, žmogus, infrastruktūra, procesai ir t. t., žvelgiant iš kiekvieno elemento pozicijos tampa dinamišku, nuolatos kintančiu erdvinio fenomenu, kurį galima įvardinti dinamine santykių ekologija.

Dinamiškumas architektūros fenomene integruoja ne tik kinetines, kintamumo ar mobilumo savybes, bet į architektūrinę praktiką ir teoriją įtraukia laiko sampratą. Performatyvumo teorijoje akcentuojamas veiksmas, vektorius, arba kaita negali būti įsivaizduojami be procesus įgalinančios laiko dimensijos. Todėl laikas tampa pagrindine sąveikas, pokyčius ar poveikius organizuojančia jėga.

Procesiškumą įgyvendinančio laiko dominavimas erdviniame fenomene naikina per ilgą laiką istoriškai sukaupią sociokultūrinį erdvės vertinimo, praktikavimo ir formavimo suvokimą, dažniausiai grįstą hierarchiniais objekto ir subjekto, žmogaus ir aplinkos, gamtos ir kultūros santykiais. Todėl performatyviais principais grįstoje architektūroje laikas griauja nusistovėjusius hierarchinius modelius, ir decentralizuoja žmogaus, formos, erdvės, negyvosios gamtos, istorijos, kultūros, socialumo, politikos ar bet kurio kito erdviniame fenomene dalyvaujančio elemento dominavimą.

Netekusi hierarchijos architektūra tampa nuolatinėmis derybomis, sąveikomis ir kaita grįsta erdvine praktika, paneigiančia objekto ir subjekto skirtį. Tai paskatina į architektūros fenomeną žvelgti kaip į erdvines sąlygas, gebančias talpinti tam tikrą fenomene veikiančių agentų spektrą. Todėl architektūrą, kaip erdvinę praktiką, determinuojančiu veiksmu galima įvardinti unikalų derybose dalyvaujančių agentų rinkinį, aktualizuojantį erdvinį fenomeną specifiniu laiko momentu ir vietoje. Vieno pagrindinių probleminių klausimų architektūroje „kaip?“ transformacija link klausimo „kas?“ keičia architektūros, kaip erdvinės praktikos, kūrimo(si) išeities taško pozicijas, ir atveria galimybes mąstyti bei praktikuoti naujas erdvinio sambūvio formas.

BIBLIOGRAFIJA

Literatūros sąrašas

Arakawa Shusaku, Gins Madeline, *Architectural Body*, 2002.

Arnheim Rudolf, *The Dynamics of Architectural Form*, 1977.

Asefi Maziar, *Transformable and Kinetic Architectural Structures: Design, Evaluation and Application to Intelligent Architecture*, 2010.

Athanasiou Athena, Butler Judith, *Dispossession: The Performative in the Political*, 1997.

Austin John Langshaw, *How to Do Things with Words*, 1962.

Barad Karen, *Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, 2007.

Bourriaud Nicolas, *Relational Aesthetics*, 1998.

Bullivant Lucy, *Responsive Environment Architecture, Art and Design*, 2006.

Bürger Peter, *Theory of the Avant-Garde*, 1984.

Butler Judith, *Excitable Speech: A Politics of the Performative*, 1997.

Butler Judith, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, 1990.

Clark Roger H., William Zuk, *Kinetic architecture*, 1970.

de Certeau Michel, *The Practice of Everyday Life*, 1997.

Deleuze Gilles, Foucault Michel, *Intellectuals and Power*, 1972.

Deleuze Gilles, *Foucault*, 1988.

Eisenman Peter, *Written into the Void: Selected Writings, 1990–2004*, 2007.

Foucault Michel, *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*, 1972.

Geuss Raymond, *The Idea of Critical Theory: Habermas and the Frankfurt School*, 1981.

Harrison Ariane Lourie, *Architectural Theories of the Environment: Posthuman Territory*, 2013.

Hensel Michael, *Performance-Oriented Architecture: Rethinking Architectural Design and the Built Environment*, 2013.

Kolarevic Branko, Malkawi Ali, *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, 2005.

Koolhaas Rem, *Fundamentals. Architecture not architects. Fundamentals Catalogue*, 2014.

Kunzman Peter, Bukard Franz-Peter, Wiedmann Franz, *Filosofijos atlasas*, 1998.

Kwinter Sanford, *Architectures of Time: Toward a Theory of the Event in Modernist Culture*, 2002.

Le Corbusier, *Architektūros link*, 2019.

Lefebvre Henri, *The Production of Space*, 1991.

Lucas Raymond, *Research Methods for Architecture*, 2016.

Mallgrave Harry Francis, *From object to experience*, 2018.

Nuccetelli Susana (ed.), Seay Gary (Series ed.), *Philosophy of Language: The Central Topics*, 2008.

Pfeifer Laura, *The Planner's Guide to Tactical Urbanism*, 2013. Prieiga internetu:
<<https://reginaurbanecology.files.wordpress.com/2013/10/tuguide1.pdf>>.

Read Jason, *The Micro-politics of Capitol: Marx and the Pre-history of the Present*, 2003.

Rendell Jane, *Art and Architecture: A Place Between*, 2006.

Rendell Jane, *Constellations (or the reassertion of time into critical spatial practice)*, 2009.

Rossi Aldo, *The Architecture of the City*, 1982.

Rovelli Carlo, *Laiko tvarka*, 2020.

Wiener Norbert, *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, 1948.

Wierzbicki Madalina Nicoleta, *Topologies and Design Methods for Folding Kinetic Structures: Expanding the Architectural Paradigm*, 2014.

Wolfe Cary, *What is posthumanism?*, 2010.

Young Dudley, *Origins of the Sacred: The Ecstasies of Love and War*, 1991.

Zdebik Jakub, *Deleuze and the Diagram. Aesthetic Threads in Visual Organization*, 2012

Straipsnių rinkiniai

Architecture and Movement. The dynamic experience of buildings and landscapes, Peter Blundell Jones, Mark Meagher (eds.), 2015.

Critical Spacial Practice 1, What Is Critical Spatial Practice?, Nikolaus Hirsch, Markus Miessen (eds.), 2012.

Le JournalSpéciale'Zn°04. Questions Critical to the Built Environment, 2011.

Performative Urbanism. Generating and Designing Urban Space, Nikolai Brandis, Sophie Wolfrum (eds.), 2015.

Virilio live: Selected Interviews, John Armitage (ed.), 2001.

Straipsniai

„FROM MODERNISM TO HYPERMODERNISM AND BEYOND“, interviu su John Armitage, in: *Virilio live: Selected Interviews*, John Armitage (ed.), 2001.

„PAUL VIRILIO AND THE OBLIQUE“, interviu su Enrique Limon, in: *Virilio live: Selected Interviews*, John Armitage (ed.), 2001.

Andreas Mueller, „Spatial Practices – Dutch Artistic Research Event # 3“, *MaHKUzine, Journal of Artistic Research* (6), 2009.

Ariane Lourie Harrison, „The Parameters of the Posthuman“, in: *Digital Aptitudes*, 2012.

Cedric Price, „The Invisible Sandwich“, in: *Re:CP*, 2003.

Daniel Barber, „Is it Simple to be an Anti-humanist in Architecture?“, in: *Thresholds* 30, 2005.

Danny Hillis, „The Enlightenment is Dead, Long Live the Entanglement“, in: *Journal of Design and Science*, 2016. Prieiga internetu: <<http://jods.mitpress.mit.edu/pub/enlightenment-to-entanglement>>.

David Leatherbarrow, „Architecture's Unscripted Performance“, in: Branko Kolarevic, Ali Malkawi, *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, 2005.

Dieter Mersh, „The „Power“ of the Performative“, in: Sophie Wolfrum, Sophie; Nikolai Frhr. V. Brandis *Performative Urbanism. Generating and Designing Urban Space*, 2015.

François Roche, DSV, Sie.P. (François Roche, Gilles Desévéday, Stéphanie Lavaux, François Perrin), „Situation“, in: *Quaderns* 217, 1997.

Jan Cudzik, „Contemporary Approach Towards Responsive Architecture“, in: *5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts SGEM 2018*, 2018.

Jillian R. Cavanaugh, „Performativity“, 2015. Prieiga internetu: <www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0114.xml>.

Joichi Ito, „Can Design Advance Science, and Can Science Advance Design?“, in: *Journal of Design and Science*. Prieiga internetu: <<http://jods.mitpress.mit.edu/pub/designandscience>>.

Jonathan Bell, „Movement and change: surveying the dense utopian architecture of Cedric Price“. Prieiga internetu: <[www.wallpaper.com/architecture/projects-articles-and-talks-
cedric-price-works-1952-2003](http://www.wallpaper.com/architecture/projects-articles-and-talks/cedric-price-works-1952-2003)>.

Karen Barad, „Posthumanist Performativity. Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter“, in: *Signs* 28 (3), 2003.

Karen Barad, „Re(con)figuring Space, Time, and Matter“, in: Marianne DeKoven (ed.), *Feminist Locations: Global and Local, Theory and Practice*, 2001.

Kęstutis Lupeikis, Algimantas Mačiulis, „4D architektūros“, in: *Urbanistika ir architektūra* 35 (1), 2011, p. 31.

Laura Forlano, „Posthumanism and Design“, in: *The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 1 (3), 2017.

Lucy Bullivant, „BIX Matrix realities: united, Kunsthaus Graz, Austria“, in: *Architectural Design* 75 (1), 2005.

Mike Weinstock, „Terrain Vague: Interactive Space and the Houscape“, in: *Architectural Design* 75 (1), 2005.

Sanford Kwinter, „Soft Systems“, in: Brian Boigon (ed.), *Culture Lab*, 1993.

Stanley Mathews, „Cedric Price: From the „Brain Drain“ to the „Knowledge Economy““, in: *Architectural Design* 76 (1), 2006.

Kiti šaltiniai

„Cedric Price“, interview by Monica Pidgeon, MP3. Prieiga internetu: <[www.bd
online.co.uk/Journals/Builder_Group/Building_Design/05_April_2007/attachments/Price01.m
p3](http://www.bdonline.co.uk/Journals/Builder_Group/Building_Design/05_April_2007/attachments/Price01.mp3)>.

Ištraukos iš „Architecture Principe“ (1966), Paul Virilio ir Claude Parent. Prieiga internetu: <<http://artnews.lt/istraukos-architecture-principe-1966-paul-virilio-ir-claude-parent-38181>>.

Prieiga internetu: <<https://wordsmith.org/words/performative.html>>.

Prieiga internetu: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/performative>>.

Prieiga internetu:
<www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/performative?q=performative>.

Prieiga internetu: <www.tate.org.uk/art/art-terms/p/performativity>.

Prieiga internetu: <www.merriam-webster.com/dictionary/performative>.

Prieiga internetu: <<https://wordsmith.org/words/performative.html>>.

Prieiga internetu: <www.dictionary.com/browse/performative>.

Prieiga internetu: <www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199766567/obo-9780199766567-0114.xml>.

Prieiga internetu: <www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/feedback-space-astro-balloon-1969-revisited>.

Prieiga internetu: <www.archdaily.com/882963/aurora-place-renzo-piano-building-workshop>.

Prieiga internetu: <<https://en.wikiarquitectura.com/building/media-tic/>>.

Prieiga internetu: <www.dosu-arch.com>.

Prieiga internetu: <www.domusweb.it/en/architecture/2009/07/20/oma-transformer-in-seoul.html>.

Prieiga internetu: <www.uapcompany.com/studio/brisbane-airport>.

Prieiga internetu: <<https://biennalewiki.org/?encyclopedia=out-there-architecture-beyond-building>>.

Prieiga internetu: <https://lietuvi.lt/wiki/Ekologinė_niša>.

Prieiga internetu: <<https://dsrny.com/project/blur-building>>.

Prieiga internetu: <www.new-territories.com/roche%20cv2.htm>.

Prieiga internetu: <www.new-territories.com/hypnosisroom.htm>.

Prieiga internetu: <https://lt.wikipedia.org/wiki/Natūralusis_skaičius>.

Prieiga internetu: <https://lt.wikipedia.org/wiki/Elementarioji_dalėlė>.

Prieiga internetu: <<http://lkiis.lki.lt/dabartinis>>.

Prieiga internetu: <<https://en.wikipedia.org/wiki/Posthumanism>>.

Prieiga internetu: <<https://new-territories.com/lostinparis.htm>>.

Prieiga internetu: <<https://new-territories.com/lostinparis.htm>>.

Prieiga internetu: <www.artribune.com/report/2012/12/tomas-saraceno-e-la-relativita-di-einstein/>.

Prieiga internetu: <www.reversibledestiny.org/architecture/bioscleave-house-lifespan-extending-villa>.

Prieiga internetu: <www.reversibledestiny.org/architecture/bioscleave-house-lifespan-extending-villa>.

Prieiga internetu: <https://en.wikipedia.org/wiki/Cybernetics#cite_note-Kelly-3>.

ILIUSTRACIJŲ SĄRAŠAS

1. Mindaugas Reklaitis. „Kūrybinio proceso schema“, 2015. Autoriaus nuotrauka.
2. Coop Himmelb(l)au. „Astroballoon“, 1969. Nuotraukos autorius – Erwin Reichman. Prieiga internetu: <<https://www.e-flux.com/architecture/positions/194841/on-astroballoons-and-personal-bubbles/>>.
3. Coop Himmelb(l)au. „Astro Balloon 1969 Revisited“, 2008. Nuotraukos autorius – Bengt Stiller. Prieiga internetu: <https://grrrr.org/arts/projects/coop-astro_balloon/>.
4. Renzo Piano. „Aurora“ pastatas, 2000. Nuotraukos autorius – Martin Van der Wal. Prieiga internetu: <https://images.adsttc.com/media/images/5a00/6566/b22e/38ab/2500/07a6/large_jpg/Syd_C246.jpg?1509975387>.
5. Cloud 9. „Media-TIC“ pastatas, 2010. Prieiga internetu: <<https://architecturenow.co.nz/articles/media-tic-wins-world-building-of-the-year-2011/>>.
6. Jean Nouvel. Arabų pasaulio instituto pastatas, 1987. Prieiga internetu: <https://images.adsttc.com/media/images/5038/1c39/28ba/0d59/9b00/0f20/large_jpg/stringio.jpg?1414199385>.
7. Adeas. „Al-Bahar“ biurų pastatas, 2012. Prieiga internetu: <https://igsmag.com/wp-content/uploads/2017/09/al-bahar-towers-_360-of-410_-edit.jpg__1160x800_q85_crop_upscale.jpg>.
8. DO|SU Studio Architecture. „Bloom“, 2012. Prieiga internetu: <https://images.adsttc.com/media/images/55e5/7f82/07d3/0d75/4300/0882/large_jpg/bloom_img_10_dosu.jpg?1441103740>.
9. Cedric Price. „InterAction“ centras, 1972. Prieiga internetu: <<https://www.moma.org/collection/works/404717>>.
10. OMA. „Transformeris“, 2007. Prieiga internetu: <<https://www.oma.com/projects/prada-transformer>>.
11. Grimshaw. „Herman Miller“ gamykla, 1976. Prieiga internetu: <https://grimshaw.global/projects/gallery/?i=326&p=76001_N36_a3>.
12. NOX. „Freshwater“ paviljonas, 1997. Nuotraukos autorius – Lars Spuybroek. Prieiga internetu: <https://images.adsttc.com/media/images/57da/9ff0/e58e/ce9b/dd00/001d/large_jpg/NOX_01_h2o_2.jpg?1473945572>.
13. Carlo Ratti Associati. „Skaitmeninis vandens paviljonas“, 2008. Prieiga internetu: <<https://retaildesignblog.net/2013/11/05/digital-water-pavilion-by-carlo-ratti-associati-zaragoza-spain/>>.

14. Carlo Ratti Associati. „Skaitmeninis vandens paviljonas“ (fasadas), 2008. Prieiga internetu: <<https://retaildesignblog.net/2013/11/05/digital-water-pavilion-by-carlo-ratti-associati-zaragoza-spain/>>.
15. Studio INI. „Urban Imprint“, 2019. Nuotraukos autorius – Luke A Walker. Prieiga internetu: <<https://www.dezeen.com/2019/05/16/urban-imprint-studio-ini-ado-brooklyn-courtyard/>>.
16. Cantoni Crescenti. „Tunnel“, 2010. Prieiga internetu: <<https://www.cantoni-crescenti.com.br/tunnel-about> >.
17. UAP Studio ir Ned Kahn. Brisbane oro uosto pastatas, 2010. Prieiga internetu: <https://images.adsttc.com/media/images/5d54/1ad9/284d/d16c/1200/0065/large_jpg/header-profolio.jpg?1565792980>.
18. Peter Cook ir Colin Fournir. „Bix Matrix“ pastatas (Graco dailės muziejus), 2004. Prieiga internetu: <<https://kunstmuseum.com/wp-content/uploads/2019/12/Kunsthaus-Graz.jpg>>.
19. Michael Jantzen. „M-House“, 2000. Nuotraukos autorius – Michael Jantzen. Prieiga internetu: <<https://www.stirworld.com/see-features-m-house-by-michael-jantzen-is-an-example-in-prefabricated-modern-living#gallery-2>>.
20. Le Corbusier. „Villa Savoye“, 1931. Nuotraukos autorius – Thierry Allard. Prieiga internetu: <<https://blog.thal.art/wp-content/uploads/Ballade-architecturale-la-corbusier-Photographie-Thierry-Allard.jpg>>.
21. OMA. Nyderlandų ambasados pastatas Berlyne, 2003. Prieiga internetu: <<https://www.oma.com/projects/netherlands-embassy>>.
22. Elizabeth Diller, Ricardo Scofidio. „Blur building“, 2002. Prieiga internetu: <https://divisare-res.cloudinary.com/images/c_limit,f_auto,h_2000,q_auto,w_3000/v1/project_images/2261665/DSR_Blur_02/diller-scofidio-renfro-blur-building.jpg>.
23. Antonio Sant'Elia. „Stazione per treni e aerei“ („La Città Nuova“), 1913–1914. Prieiga internetu: <<https://www.tribune.com/wp-content/uploads/2013/04/220.jpg>>.
24. Kęstutis Lupeikis. Prokuratūros pastatas, 2008. Prieiga internetu: <<https://www.vilniusgo.lt/wp-content/uploads/2018/09/Lietuvos-generalines-prokuraturos-pastatas.jpg>>.
25. New-Territories. „Hypnosis chamber“, 2005. Nuotraukos autorius –. Prieiga internetu: <<https://www.new-territories.com/hypnosisroom.htm>>.
26. Leonardo da Vinci. Vitruvijaus žmogus, 1490. Prieiga internetu: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Da_Vinci_Vitruve_Luc_Viatour.jpg>.
27. Le Corbusier. „Le Modulor“, 1948. Prieiga internetu: <<https://www.flickr.com/photos/eager/5031911411>>.

28. Ernst Neufert. Žmogaus išmatavimų santykių schema, 1970. Autoriaus nuotrauka.

29. Thomas Young piešinys, rodantis sutampančių bangų interferencijos efektą (iš Thomas Young knygos Philosophical Transactions, 1803). Piešinys iliustruoja reprezentacijos nepatikimumą. Jeigu į iliustraciją pažvelgtume aštriu kampu iš kairiojo šono, galime aiškiai matyti pulsuojančią radialinę šviesių ir tamsių dėmių piešinį, kuris, žvelgiant įprastu statmenu kampu, nėra aiškiai matomas. Prieiga internetu:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/8/8a/Young_Diffraction.png>.

30. R&Sie(n). „I'm lost in Paris“, 2008. Prieiga internetu:

<https://images.adsttc.com/media/images/500f/16ab/28ba/0d0c/c700/1a43/large_jpg/stringio.jpg?1414016078>.

31. Le Corbusier. „Dom-Ino namas“, 1914–1915. Prieiga internetu:

<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/f/f3/Charles-Édouard_Jeanneret_%28Le_Corbusier%29%2C_1914-15%2C_Maison_Dom-Ino.jpg>.

32. Claude Parent. Įstrižinės funkcijos diagrama, 1964. Prieiga internetu:

<<https://www.artwort.com/wp-content/uploads/2017/10/Claude-Parent-la-funzione-obliqua-6.jpg>>.

33. Claude Parent. Prancūzijos paviljonas Venecijos architektūros bienalėje, 1970.

Prieiga internetu: <<https://www.artwort.com/2017/10/25/architettura/claude-parent/>>.

34. Claude Parent, Paul Virilio. „Švytuoklinis destabilizatorius“, 1986. Prieiga internetu:

<https://www.frac-centre.fr/gestion/public/upload/oeuvre/maxi/APRIN_001_01_30.jpg>.

35. Alex Schweder, Ward Shelley. „In orbit“, 2014. Prieiga internetu:

<http://www.alexschweder.com/wp-content/uploads/2017/03/In-Orbit_Double-Cyclops.jpg>.

36. Alex Schweder, Ward Shelley. „ReActor“, 2016. Prieiga internetu:

<<http://www.alexschweder.com/wp-content/uploads/2016/02/Dusk-brighter.jpg>>.

37. Tomás Saraceno. „On Space Time Foam“, 2012. Prieiga internetu:

<<https://studiotomassaraceno.org/on-space-time-foam/>>.

38. Ernst Neufert. Oktametrinė matų sistema, XX a. pr. Prieiga internetu:

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcSmxReZr-0oLa46SRL9gy_3XTaaKMeo0uNEPw&usqp=CAU>.

39. Shusaku Arakawa, Madeline Gins. „Bioscleave House“, 2008. Prieiga internetu:

<<https://static01.nyt.com/images/2019/08/18/t-magazine/18tmag-reversibledestiny-slide-M2YT/18tmag-reversibledestiny-slide-M2YT-superJumbo.jpg?quality=75&auto=webp&disable=upscale>>.

40. Shusaku Arakawa, Madeline Gins. „Bioscleave House“, 2008. Nuotraukos autorius

– Masatako Nakano. Prieiga internetu: <<http://insideinside.org/project/bioscleave-house-life-extending-villa/>>.

41. Bruce McLean. „Pose Work for Plinths“, 1971. Prieiga internetu: <http://www.tate.org.uk/art/images/work/T/T03/T03274_10.jpg>.
42. Mariano Pensotti. „Station“, 2011. Prieiga internetu: a <<https://www.redcat.org/sites/redcat.org/files/styles/redcat-carousel-large/public/event/associated-images/2013-08/pensotti01.jpg?itok=INCgYIzj>>, b <https://www.redcat.org/sites/redcat.org/files/styles/redcat-carousel-large/public/event/associated-images/2013-09/CIUDADES%20PARALELAS%20STATION%20BSAS1_assoc.jpg?itok=tMp9d-J5>, c <https://www.youtube.com/watch?time_continue=38&v=cviLt1uEOT0>, d <https://www.youtube.com/watch?time_continue=38&v=cviLt1uEOT0>.
43. Mindaugas Reklaitis. „Plokštuma“, 2017. Autoriaus nuotraukos.
44. Mindaugas Reklaitis. „Plokštuma“, 2017. Objektas kaip intervencija į erdvę ir žmogaus elgseną. Autoriaus nuotraukos.
45. Mindaugas Reklaitis. „Plokštuma“, 2017. Objektas kaip derybos su erdve ir žmogaus elgsena. Autoriaus nuotraukos.
46. Mindaugas Reklaitis. „Šviesovaizdis“, 2016. Autoriaus nuotrauka.
47. Mindaugas Reklaitis. „Šviesovaizdis“, 2016. Žmogaus ir mechanizmo derybos erdvėje. Autoriaus nuotraukos.
48. Paprastasis grįžtamojo ryšio modelis. Prieiga internetu: <<https://i.stack.imgur.com/LlgGP.png>>.
49. Claude Perrault. Ctesibius vandens laikrodis, XVII a. Prieiga internetu: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/fa/ARAGO_Francois_Astronomie_Populaire_T1_page_0067_Fig16-17.jpg>.
50. Mindaugas Reklaitis. „Šviesovaizdis“, 2016. Autoriaus nuotrauka.
51. Mindaugas Reklaitis. „ON / OFF“, 2017. Vaizdas iš gatvės. Autoriaus nuotraukos.
52. Mindaugas Reklaitis. „ON / OFF“, 2017. Skirtingi šviesos režimai. Autoriaus nuotraukos.
53. Mindaugas Reklaitis. „ON/OFF“, 2017. Erdviniai režimai. Autoriaus nuotraukos.
54. Mindaugas Reklaitis. Galio medžiagiškumo ir tektonikos tyrimas, 2019. Autoriaus nuotraukos.
55. Mindaugas Reklaitis. Gelio medžiagiškumo ir tektonikos tyrimas, 2019. Autoriaus nuotraukos.
56. Mindaugas Reklaitis. Vaško medžiagiškumo ir tektonikos tyrimas, 2019. Autoriaus nuotraukos.
57. Mindaugas Reklaitis. „SPLIT“, 2020. Nuotraukų autorius – Norbert Tukaj.

58. Mindaugas Reklaitis. „Morph“, 2019. Autoriaus nuotraukos.

59. Architecture Machine Group. „SEEK“, 1970. Prieiga internetu: <http://cyberneticzoo.com/wp-content/uploads/Seek-ArtandFuture-p3-x640.jpg>.

60. New-Territories. „MMYST“, 2015. Prieiga internetu: <http://www.new-territories.com/blog/wp-content/uploads/2015/09/1robot.jpg>.

PRIEDAI

Priedas Nr.1. Meno projekto kūrybinės dalies darbų katalogas

ŠVIESOVAIZDIS

Instaliacija, šviesų festivalis, Vilnius, 2016.

Šviesovaizdis – tai šviesos instaliacija, tirianti žmogaus, erdvės ir automatizuotos infrastruktūros santykį. Performatyvumo teorija grįsta instaliacija tiria susintetintomis priežasties ir pasekmės aplinkybėmis atsiveriančias erdvinės praktikos galimybes ir pasekmes. Tyrimo įrankiu pasirinktą automatizuotą sistemą sudaro 17 reguliariai išdėstytų šviestuvų, kurių kiekvienas valdomas analoginiu sensoriumi, reaguojančiu į priartėjusio žmogaus judesį. Šviestuvų sistema, pasitelkianti primityvaus interaktyvumo veikimo principą, kuria šviesos pėdsaką – kaip atsaką į judantį žmogų, ir esamą erdvę transformuoja į žmogaus–erdvės–infrastruktūros dialogo platformą, inicijuojančią nenuspėjamą architektūrinę, choreografinę, funkcinę, erdvinę, kraštovaizdinę ar jutiminę estetiką.



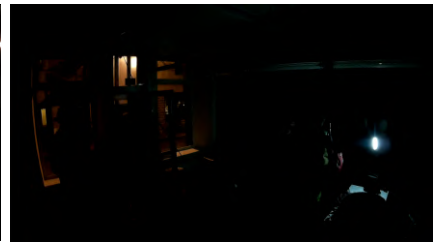
ON / OFF

Instaliacija, galerija „Nulinis laipsnis“, Vilnius, 2017.

ON / OFF – interaktyvi šviesos instaliacija²¹⁷, jungianti miesto veiksmą ir galerijos interjero erdvę. Tai patalpos apšvietimo sistema, valdoma greta galerijos įrengtų analoginių judesio daviklių ir inicijuojanti nereguliary apšvietimą viduje. Instaliacija veikia kaip savarankiška automatizuota infrastruktūra, primityviausiu įjungimo / išjungimo režimu kurianti specifines sąlygas interjere.

Laike išsidėsčiusi tamsos ir šviesos kaita veikia kaip specifinis erdvinis režimas, keičiantis žmogaus elgsenos interjere ypatumus. Besitaikantis su nereguliarumu ir nenuspėjamumu aplinkoje, nuolatos jaučiantis išbalansuotu, pažeidžiamu ir atviru nenuspėjamos ateities plėtotėms, žmogus tampa savotišku kyborgu – sinchronizuotai veikiančiu žmogaus ir kintamo režimo junginiu. Instaliacijoje nenuspėjamumas tampa konstanta, decentralizuojančia žmogaus, kaip erdvės valdytojo, ir aplinkos, kaip erdvinio režimo, pozicijas.

²¹⁷ „1. Šviesos, šildymo, elektros ir kt. prietaisų įrengimas pastatuose; 2. patys įrengti prietaisai“, žr. *Tarptautinių žodžių žodynas*.



Placetime_sonos: 41°54'N 12°30'E / 17.04.01-30

Instaliacija, „Sound Corner“ ekspozicinė erdvė Auditorium Parco dell Musica komplekse, Roma, Italija, 2017. Instaliacijos bendraautorius – Tomas Grunskis.

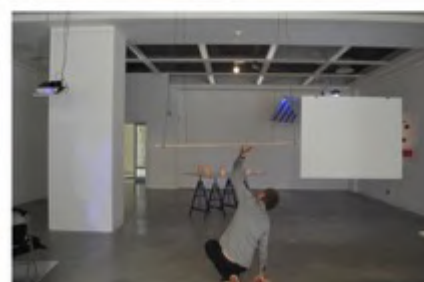
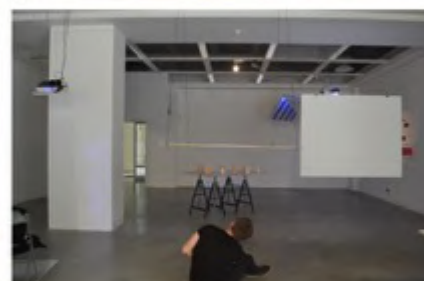
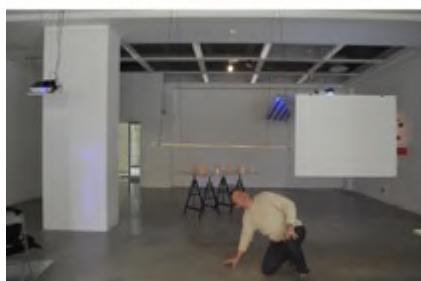
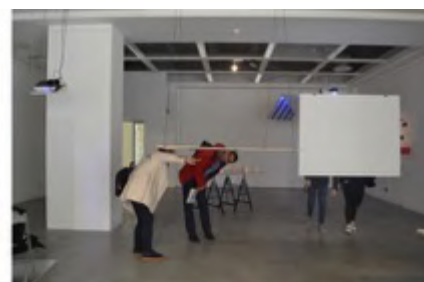
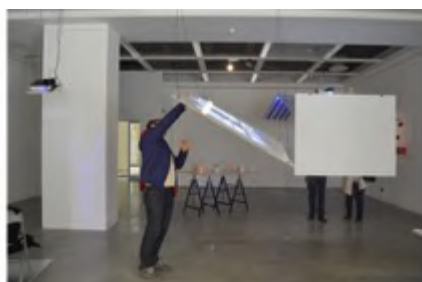
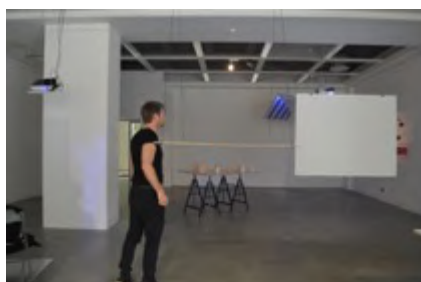
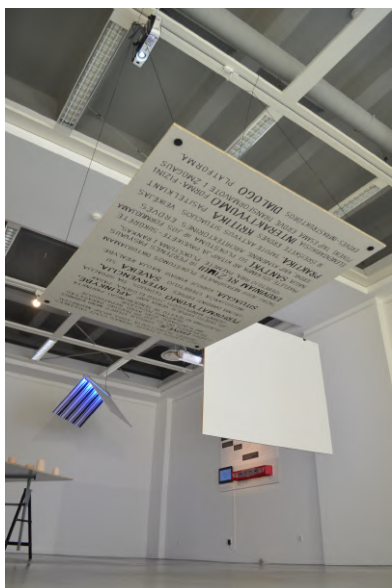
Garso instaliacija suvokiama kaip vietos ir laiko projekcija, kurianti ir kontekstualizuojanti garsą erdvėje. Modifikuoto Teslos radijo įrenginio pagalba atskleidžiama nematomų Vilniaus ir Romos garsų realybė, tampanti fiziniu reiškiniu egzistuojančioje erdvėje. Projekte keliamas garso, architektūrinės aplinkos ir žiūrovo sąveikos klausimas. Architektūrinė aplinka ir žiūrovo kūnas tampa garsinio performanso dalimi, o garso instaliacija veikia kaip sąlyga, keičianti aplinką ir jos suvokimą. Erdvė ir žmonės paveikia instaliacijos kuriamą garsą: jis keičia architektūrinę atmosferą, kartu ir žiūrovo elgesį, o žiūrovas, savo ruožtu, paveikia garsą. Taip sukurama performatyvi vietos ir laiko patirtis – nenutrūkstama sąveika tarp garso, erdvės ir žiūrovo.



PLOKŠTUMA

Instaliacija grupinėje parodoje „Darbalaukis“, parodų salė „Titanikas“, Vilnius, 2017.

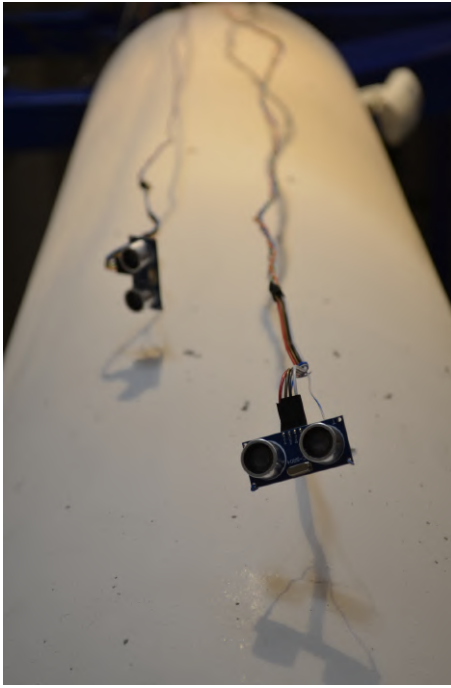
Instaliacija veikia kaip intervencija į esamą kontekstą ir minimaliomis priemonėmis masteliu 1:1 realizuoja kritinę erdvinę praktiką. Pagrindinė instaliacijos raiškos priemonė – plokštuma, kabanti 1,4 metrų aukštyje – inicijuoja antropocentriškai organizuotos erdvinės tvarkos disbalansą. Horizontaliai pakabinta plokštuma erdvę padalija į dvi dalis, kurių išsidėstymas konteksto (galerijos) atžvilgiu kuria nejprastą erdvių organizaciją. Viršutinėje plokštumos pusėje projektuojama vaizdinė medžiaga, o apatinėje – tekstas, veikia kaip atraktoriai, sutelkiantys žmogaus dėmesį. Nepatogi žmogui stebėti ekspozicinės plokštumos pozicija persvarsto okulocentristinį erdvės organizavimo principą ir kritikuoja vartotojo, kaip centrinės erdvės organizavimo figūros, metodologiją.



Matoma-ne-matoma

Garso instaliacija, meno mugė „Art Vilnius‘17“, Vilnius, 2017.

Tai į judesį reaguojanti garso instaliacija. Pasitelkus žmogaus skleidžiamų elektromagnetinių bangų skaitytuvą ir konverterį į garsą, sukurama galimybė ausimis „stebėti“ nematomas erdvines realijas, jas veikti savo kūnu ir esamą interjero erdvę transformuoti į performanso platformą kaip alternatyvų būdą praktikuoti architektūrinę erdvę.



Infosilijos

Instaliacijų serija, Archmediale kūrybinės dirbtuvės Lietuvos nacionaliniame paviljone Venecijos architektūros bienalėje, Venecija, 2018.

Tai trijų instaliacijų serija, persvarstanti žmogaus ir architektūrinės aplinkos santykį. „Infosilijos“ veikia kaip medžiaga-tarpinė, jungianti statiską negyvosios gamtos aplinką ir dinamišką gyvosios gamtos kūną, o medžiagos plastiškumas įgalina skirtingas savybes ir intencijas turinčių agentų asambliažą. Pavyzdžiui, plonas lankstaus plastiko sluoksnis žmogaus peties atsirėmimą į sieną gali paversti ne tik sklandesniu, bet ir jungti į vientisą statiską–dinamišką simbiozę.

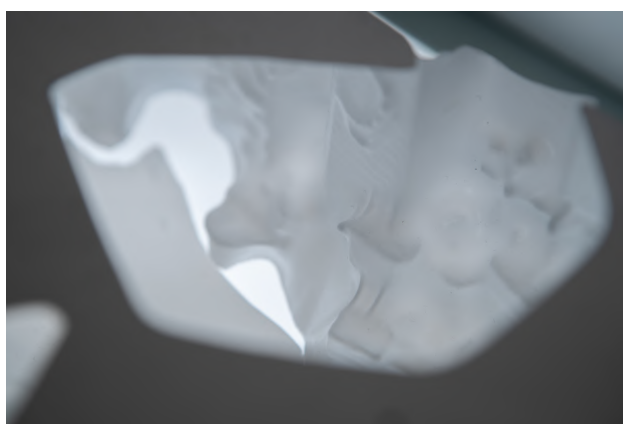
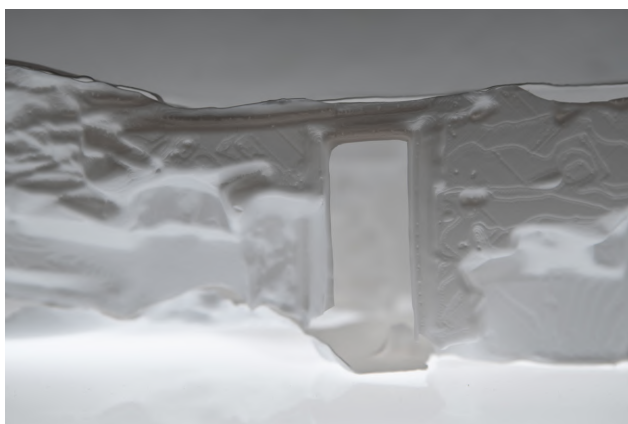
Kartu medžiaga-tarpinė, „nuskaitanti“ paviršių tekstūros, geometrijos, jėgos ir kitus parametrus, veikia kaip momentinė sąveikos tarp objektų nuotrauka. Identifikuota ir išsaugota informacija, nugulusi į kietos substancijos erdvinę laikmeną, tampa sąveikos informacijos fosilija, leidžiančia labiau pažinti žmogaus ir nežmogaus fizinius santykius.



INFOSILIJOS: Lentvaris

Instalacija grupinėje parodoje „2 0 9 0“, galerija „Lokomotif“, Lentvaris, 2019.

„Infosilijos: Lentvaris“ – tai sumažinti namų vidaus erdvių modeliai, atskleidžiantys asmeninius gyventojų ir juos supančios aplinkos santykius. Tai erdvinės nuotraukos, operuojančios architektūrine dimensija ir perteikiančios nematomus, anapus lauko sienų plytinčius intymius mikropasaulius, sukurtus savo pačių rankomis. Erdvinio skenavimo būdu „nufotografuotos“ gyventojų sukurtos erdvės, perkeltos ant termiškai išformuoto plastiko plokštelių, komponuoja sumažintus erdvinius modelius, eksponuojamus kaip nematomos miesto realijos koliažas. Lankytojas kviečiamas į projektą žvelgti ne tik kaip į ekskursiją po nematomą kaimyniją, bet ir kaip į erdvines fosilijas, skaitmeniniu būdu fiksuotas nuolatos vykstančio performatyvaus dialogo tarp žmogaus-gyvūno ir jo aplinkos momentines informacines laikmenas.



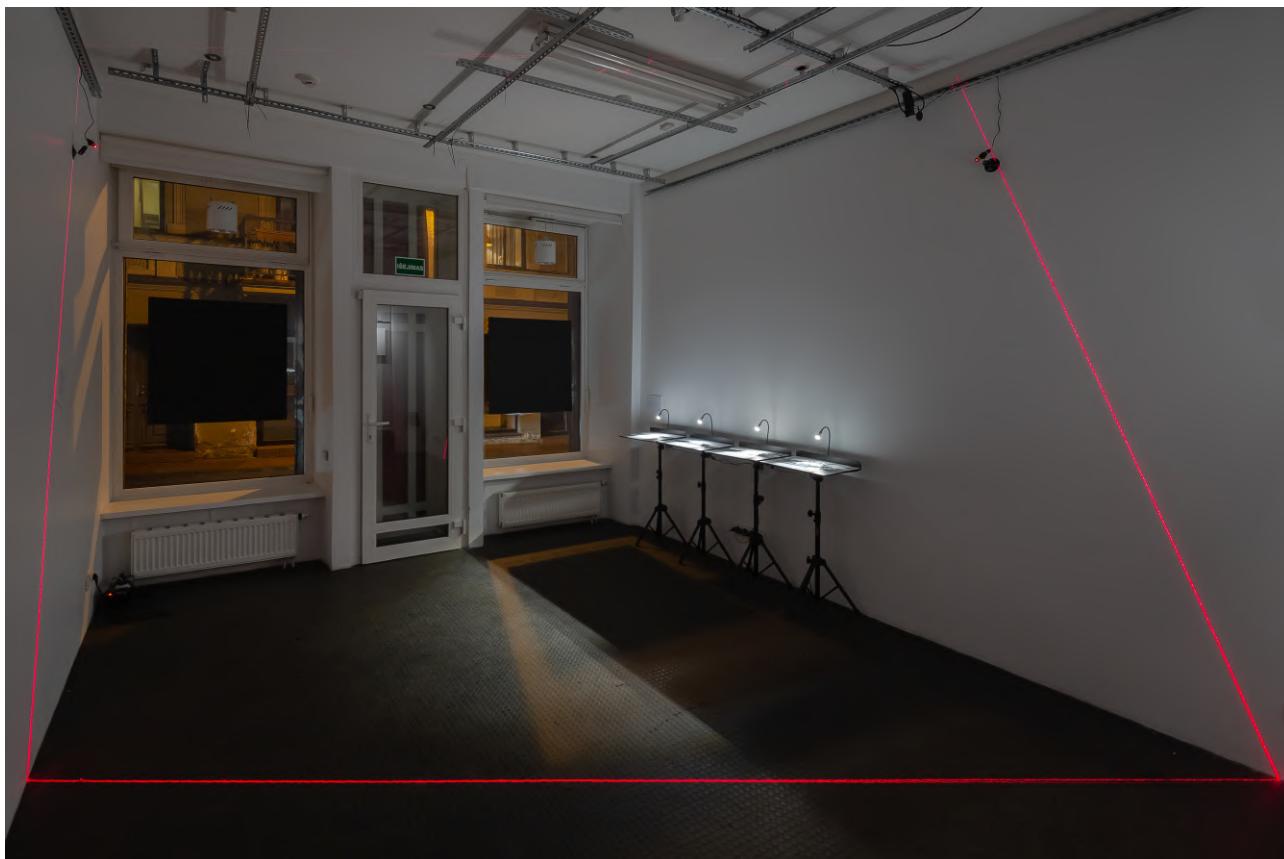
Nuotraukų autorius – Laurynas Skeisgiela.

SPLIT

Instaliacija grupinėje parodoje „TEST02: TELKTIS“, galerija „Nulinis laipsnis“, Vilnius, 2020.

Tai erdvinė instaliacija, tirianti performatyvios architektūros dimensiją eksperimentuojant intra-aktyviais architektūros būviais. Intra-aktyvumas kildinamas iš kvantinės mechanikos mokslo ir nusako elementariųjų dalelių dualumo santykius. Skirtingai nei interaktyvumas, kuris apibūdina dviejų objektų sąveiką, sugeneruojančią trečią objektą, intra-aktyvumas apibrėžia vieno reiškinių ar objekto egzistencijos įmanomumo pagrindinę sąlygą – dualumą, arba kitaip – neatsiejamą dviejų būvių (kaip dalelių ir bangų šviesoje) egzistenciją viename reiškinyje.

Instaliacijoje šviesos pagalba padalijamoje galerijoje sukuriama sąlyga, erdvę leidžiančios suvokti ir kaip vieną, ir kaip du objektus tuo pačiu metu. Šviesos ruožas brėžia skirtį tarp anksčiau neegzistavusių dviejų galerijos dalių ir inicijuoja jų sąveiką. Žiūrovas kviečiamas neapsiriboti tik matoma dviejų erdvių sistema ir galeriją mentaliai dalinti į nesuskaičiuojamą kiekį elementų, kuriančių nuolatos sąveikaujantį metalauką kaip intra-aktyvią erdvinę realybę.



Nuotraukų autorius – Norbert Tukaj.

MORPH

Tęstinis projektas

Tai kinetinė instaliacija, jungianti morfogenetines adaptyvios architektūros struktūras, kintančių fizinių būvių medžiagas ir žmogų supančios aplinkos sąsajas į vieną erdvinę ekosistemą. Į projektą „Morph“ galima žvelgti dvejopai – kaip į statybinę technologiją įkūnijantį inžinerinį įrenginį arba eksperimentinę performatyvios architektūros realizaciją, spekuliuojančią kintamomis erdvinėmis praktikomis.

Projektu „Morph“ siekiama realizuoti materialią erdvinę struktūrą kuriantį įrenginį. Tai erdvinio modeliavimo technologijos, informacijos, medžiagiškumo, algoritmo ir mechanikos sąveika grįstas įrenginys, gebantis realiu laiku vykstančiu ciklišku procesu formuoti nuolat kintančios formos architektūrinės erdvės bei struktūras. Technologija grindžiama koncepcija, paremta statybinės medžiagos gebėjimu keisti savybes, ją paveikus nesudėtingais fizikiniais procesais, ir disponuoti tos pačios medžiagos skirtingais būviais viename statybos cikle – kietais / statiškais architektūrinės erdvės formavimui ir lakiais / dinamiškais architektūrinės struktūros ardymui, antriniam panaudojimui. Medžiagos galimybių ir technologijos sąjunga kuria terpę adaptyviam ir nenutrūkstamam erdvės formavimo procesui realizuoti.

Tačiau paraleliai projekte spekuliuojama performatyvios erdvinės praktikos tema, klausiant: kaip disponuoti kintančia architektūra, egzistuojančia iki stabilių objektų reprezentacijos? Kaip kurti dinamišką vaizdinio ir architektūros sąjungą tuo pačiu metu? Ar įmanoma spekuliuoti erdve, pirmesne už reprezentaciją? Jeigu sutiksime su Paulio Klee teiginiu, jog visatoje judėjimas egzistuoja pirma visko („In the universe, movement is given prior to everything“), – ar įmanoma architektūroje manipuluoti judėjimu kaip pradžios ir pabaigos tašku, išvengiant reprezentatyvios baigtinio objekto imitacijos?

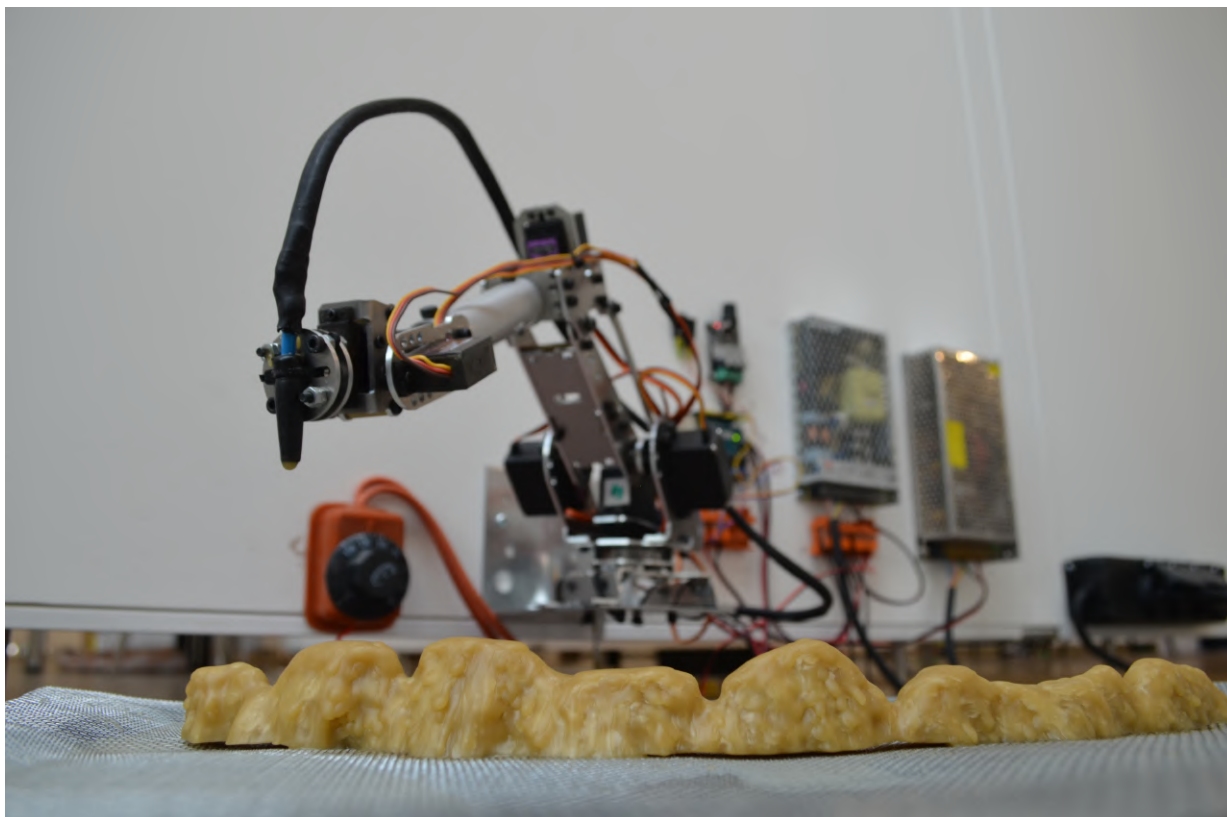
Tokiu atveju reikalinga ne tik erdvė, formą ar objektus realizuojanti technologija, bet ir opozicija kūrybai tuo pačiu metu. Kitaip tariant, būtinas griovimo, naikinimo įrankis, įgalinantis kaitos ir judesio procese realizuotą pusiausvyrą tarp realaus ir virtualaus. Pasitelkus destruktines priemones statine koordinačių sistema nužymėta erdvė architektūriniame kontekste tampa bekoordinate, tokia, amebiška ir kintančia, tarsi specifiška santykių ekologija, kurios organizuojanti jėga – kaita ir judesys. Šioje erdvėje dalyvaujančius elementus jungia nuostata, kad visuma nėra apibendrinta, bet visada atvira variacijoms, naujų elementų įsitraukimui, santykių steigčiai ar naujų tęsinių radimuisi laike. Architektūra tampa fenomenu,

priklausančiu ne statiškai, bet dinamiškai topografijai, įkūnijančiai kintantį, neužbaigtą ar atvirą tęstinumą, kuriame nėra aštrių briaunų, linija nėra tai, kas jungia du taškus, o taškas suvokiamas kaip vektorių sankirta. Pats judesys ir kaita tampa koordinačių sistema – atskirų taškų, arba molekulių, sistema, susidedančia iš vektorinių projekcijų erdvėje. Tai antireprezentacinė architektūra, kuomet nėra matomas vienas įrėmintas vaizdinys, tačiau sudaroma galimybė stebėti anksčiau buvusius, esamus, ir nuspėti būsimus vaizdinius. Tai tarsi architektūros pirmavaizdis, prieš tampant galutiniu vaizdu, kuris nuolatos kinta. Fenomenas, sudarantis pagrindą būsimam fenomenui. Architektūra iki architektūros.

Projekte susipina (1) oktanometrinė matų sistema, įrėminanti kintamumą objektyviai pamatuojamais vienetais, nusakančiais realią geometrinę kompoziciją, architektūrinę logiką ir trimatės sistemos realizaciją; (2) vektorius – paklūstantis ne tik gravitacinėms jėgoms, laiko dimensijai, bet ir aplinkiniams žmogiškos ir nežmogiškos kilmės procesams bei matomoms ir nematomoms procesų atodangoms; (3) vaizdinys – kaip žemėlapis be plano: dinamiška judesio topografija, neturinti pradžios ir pabaigos, kairės ir dešinės, centro ir ribų. Projektu atveriamą galimybę kvestionuoti konvencionalios architektūros mąstysenos ribas ir žengti į performatyvios, spekuliatyvios, algoritminės architektūros dimensijas. Tarp virtualumo ir realybės balansuojanti instaliacija veikia kaip įrankis, kuriantis postūmį spekuliuoti architektūrinėmis erdvinėmis tikrovėmis, jungiančiomis *tyrimą*, *kūrybą* ir *vartoseną* į vientisą procesą, išreiškiantį santykį tarp *galimo* ir *realaus*.

Morph (bandomoji versija)

Instaliacija, meno mugė „Art Vilnius‘19“, Vilnius, 2019.



Morph (videodokumentacija)

Videoinstaliacija grupinėje parodoje „Ką darai, daryk gerai / Do the right thing“, parodų salė „Titanikas“, Vilnius, 2019.



Morph (projektas)

Instaliacija, galerija „apiece“, Vilnius, 2022.



Priedas Nr.2. Publikacijos ir vieši pristatymai

Publikacija „Architektūrinė liniuotė, arba kodėl nepradedame statyti namo nuo stogo“. Šiaurės Atėnai, 2021 m. balandžio 9 d. Nr. 7 (1359).

Pranešimas „K-LAB“. Tarptautinis socialinių inovatorių simpoziumas „SIC! ROME“. Roma, Italija, 2015 m.

Pranešimas „Performatyvus urbanizmas“. Meno doktorantų skaitymai greta parodos „Atviros studijos“, Vilnius, Lietuva, 2016.

Pranešimas „Performatyvus urbanizmas“. Nidos meno kolonijos Doktorantų mokykla, 2016, Nida.

Pranešimas „Research On Fictions And Practices Of Performative Architecture“ ir dalyvavimas trijų dienų simpoziume „Circle 7. Artistic Research | Performing Heterotopia: Departures, Deviations and Elsewheres“, organizuotame Nordic Summer University, 2019, Vilnius.

Priedas Nr.3. Apie autorių

Mindaugas Reklaitis (g. 1983) 2005 m. baigė architektūros bakalauro studijas Vilniaus Gedimino technikos universitete, 2008 m. įgijo architektūros magistro laipsnį. Architekto praktiką pradėjo 2005 m. Ambraso architektų biure, 2010 m. įkūrė architektų biurą „Sprik“ ir jam vadovavo iki 2015 m., stažavosi Romoje ir Kopenhagoje. Kartu aktyviai dalyvavo Architektūros fondo veikloje, 2013 m. inicijavo bendruomeninį projektą „K-LAB“. 2015 m. įstojo į Vilniaus dailės akademijos dizaino krypties meno doktorantūros studijas. 2018 m. Lietuvos paviljone 16-ojoje Tarptautinėje architektūros parodoje Venecijoje ėjo projekto vadovo pareigas, 2019 m. – Lietuvos paviljono 58-ojoje Tarptautinėje meno parodoje Venecijoje ko-prodiuseris ir architektas, 2021 m. – Lietuvos paviljono 17-ojoje Tarptautinėje architektūros parodoje Venecijoje prodiuseris. Šiuo metu užima architekto pareigas Nacionalinėje dailės galerijoje.

INTRODUCTION

Relevance and novelty

Architecture, as well as design, is often described as a problem-solving discipline. The most common architectural question is: how? How to protect people from the weather conditions? How to build a building without it collapsing? How to use resources efficiently? How to design a building that matches the social context? How to design a building that is beautiful and enrich our cultural heritage? Etc.

However, today whole world challenges the impact of human activity on the environment, identified as climate change, the loss of animate and inanimate nature, pollution starting the micro-scale and ending the cosmic scale, or even self-destructive cultural, economic and social segregation. But architecture is trying to solve part of these challenges by architectural, structural and technological tools, which mostly caused the problems listed above. In order to reduce energy consumption, we use more insulation materials; to reduce socio-cultural segregation, we build more infrastructure; to protect the environment, we build green energy installations, etc.

We can say, that there is an epistemological gap between the problems theoretically attributed to architecture and the solutions are used in practice. Or between what we know and what we should know, in order to achieve the coherence of spatial coexistence. It may be that the practical experience and theoretical knowledge gained over centuries does not allow us to rethink the cultural, social, political, aesthetic or philosophical dimensions that dominate architecture, and to look at spatial formation open minded, without represented and re-represented historical knowledge.

Object and problem

Ray Lucas, an architectural anthropologist, argues that most architectural researches and practices are concerned with the relationship between the human being and the spatial environment. The statement is like a fact, but at the same time it could be understood as ironic one. The object of this research is the same - the relationship between architecture and

the human being, between the environment and the object, between the space and the person, between the subject and the object, and can also be understood as self-criticism.

The starting point of the research is the analysis of the relationship between a human and architecture. But during the study process the primary research object expanded towards a research that includes the wide spectrum of elements, or agents, involved in the space. The architecture was supplemented by non-human elements (including nature and technologies) and the simplified interaction in space was extended to an ecology of relationships between multiple agents. The study of well-defined two directional relations between human and architecture transformed into the analysis of multidirectional, polynomial, open relationships in space.

Together we can say, that space is a fundamental component of architecture. Therefore space, its properties and possibilities, became a second part of the research, in the context of the ecology of spatial relations.

Aim

The aim of the research is to provide an understanding of selected discursive theories of architecture, to analyze relationship between the architecture and the theory, to apply the theory in practice, and to interpret the information of the practice.

However, from a broader perspective, the work aims to expand the notion of architecture as a spatial practice, complementing the latter with ideas and concepts that are dominant in the contexts of contemporary art and philosophy. Also, to identify architecture as a critical spatial practice, and to open up a possibilities to practice architecture in the interdisciplinary field of spatial practices.

On the other hand, the dissertation aims to rethink the architecture in the multidimensional contexts of the present and the future, by raising questions such as: What is architecture? What is the elementary parts of architecture? Can architecture exist without human, without space, without matter? Does the phenomenon of architecture consist only of form and function? If not, then what constitutes the phenomenon of architecture?

Objectives

To explore the theoretical concept of performativity, the principles of the performative act, in order to identify relevant theoretical aspects as a background of further research.

To investigate and summarise built architectural examples in order to discover links between the performativity theory and practical application in architecture .

To apply performativity as a tool for critical spatial practice in real scale practically installed architectural experiments.

To collect, process, summarise, evaluate and interpret the information in the theoretical and practical contexts of architecture, critical spatial practice and the concept of performativity, based on practically installed architectural experiments.

Reveal the possibilities to develop architecture as a critical spatial practice, informed by theoretical research and practical experiments.

Concept of the research

The research project uses the concept of discursive practice, formulated by Michel Foucault. The analytical and creative parts of the research are organised as a coherent discursive practice to manipulate the interactions between different disciplinary fields. The project explore the boundaries of architecture, destabilise existing epistemological approaches and propose new theoretical and practical insights. In this particular case, the art project overlaps several key fields, such as philosophy, architectural theory and practice, critical theory or visual arts. However, physics, material science, anthropology and other scientific fields also make a significant contribution to the research. The discursive relationship between the overlapping disciplines allows to initiate, discuss and manipulate ideas rarely addressed to architecture.

The art project is organized as a cyclical and repetitive process, despite the text, which is presented as a continuous narrative. At the beginning of the process, the experimental installation prototype is formulated and tested in a real conditions. Collected information during the test is returned to the theoretical field to summarize and inform new insights. After this the research process returns to the stage of developing a new prototype concept. The process is repeated several times, to expand the research, while at the same time aiming to create new knowledge.

This research process is based on the Deleuze's concept of relays between theory and practice. Instead of practice being seen as an application of theory, or an inspiration for theory, it relies on Deleuze's proposed fragmented and partial construct of the development of relations between theory and practice. This is referred to as relays, where practice is a set

of relays from one theoretical point to another, and theory is a relay from one practice to another. No theory can be developed without eventually encountering a wall, and practice is necessary to brake this wall.

Research methodology

The project use a number of research methods, depending on the process and the content. The methods of *analysis* and *analogy* are used in the textual part of the work. The study of the theoretical material identifies the elements relevant to the research and used both – in the theoretical and the practical levels. Meanwhile, the practical part of the research is based on *experimentation*, where a conceptual model of an activity or an object is tested under real. The information, both theoretical and practical, is *synthesised* by combining and linking the elements into a coherent picture of knowledge.

However, the methodologies used in the dissertation is crowned by the *abduction* (explanatory hypothesis) method, formulated by Charles Sanders Peirce. This is the third method of reasoning, alongside induction and deduction. Abduction draws a conclusion about a particular case on the basis of a result and a rule. This method is actually used in the development of every scientific hypothesis. Unlike deduction, abduction's conclusion is only probabilistic, but it extends knowledge by creating a new idea in thought and therefore enabling new scientific concepts. Abduction is a methodological approach, applied in the art project research process. The methods listed above are used as integral parts of the research, as tools to create a situation to emerge new information and knowledge. The validation of the hypothesis, the formulation of the final conclusion, or the acquisition of new methodology is less important as a final result in the research.

The dissertation does not rise a specific and clearly formulated hypothesis. Therefore, the dissertation can be seen as a process of building hypothesis, leaving open the boundaries of the research, and focusing on the new knowledge and possibilities that emerges in the process of research. This approach is closely related to the theory of performativity, which focuses on the process-based conditions and the realities that emerge within them.

Research in Lithuania and abroad

The notion of performativity has been found more than a hundred years, but the concept of performativity has not been widely developed in the contexts of architecture, urban studies or spatial practices. The list of authors and works that specifically study performative architecture is not extensive. Branko Kolarevic, an architect, researcher and writer, has written about performative architecture in his co-authored books “Performative Architecture: Beyond Instrumentality”, *Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing*, and “Building Dynamics: Exploring Architecture of Change”. Architect, researcher and writer Michael Hensel has also been working on the themes of architectural performativity, and in his book “Performance-Oriented Architecture. Rethinking Architectural Design and the Built Environment”, among other works, sheds light on ideas of performativity in architecture. Ali Malkawi, Sam Spurr, Bo Stjerne Thomsen, Giulio Jacucci, Ina Wagner and Jan Cudzik have also mentioned the theme of performativity in their articles, research papers and dissertations. This group of authors investigates the manifestations of performativity in architecture. Often the research goes beyond the notion of performativity and is developed by relating architecture to interactivity, reactivity, kinetics, kinetics, transformation, mobility, performance, perception, virtuality or cybernetics. A large number of authors have worked on these themes in the theoretical field of architecture, including Asefi M, Zuk W, Madalina Nicoleta Wierzbicki, Michael Hensel, Rudolf Arnheim, Peter Blundell Jones, Mark Meagher, Harry Francis Mallgrave and others. Although all of the above-mentioned authors study performativity partly based it on the principles of functionality or effectiveness. This approach tends to reduce the term performativity to an adjective that designates architecture as more interesting, unusual or processual.

Therefore, this project aims to explore the notion of performativity more deeply in the theoretical field, drawing not on the work of architectural critics, theorists or historians, but on the work of philosophers, linguists, sociologists or scholars from other disciplines who have explored the notion of performativity. The first of these authors is the British philosopher and linguist John Langshaw Austin, who published “How to Do Things with Words” in 1962. In this book, the author introduced the term performativity and developed the concept of performativity in the contexts of linguistic philosophy and psychology, revealing the principles and manifestations of performativity in real life. It is a fundamental publication that has influenced subsequent authors who have studied performativity. One such author is the

philosopher Judith Butler, who in her books “Excitable Speech: a Politics of the Performative”, “Gender Trouble”, and others, draws on John Austin’s notion of the performative in linguistics and the philosophy of language, and relocates the performative into the contexts of feminism, gender theory, political philosophy, ethics, philosophical fiction, queerness, and gender performativity. Butler incorporates an element of body into the notion of performativity, expands the spectrum of agents participating in the performative act and reveals new, unplanned, here-and-now possibilities for the process of the performative act. The interplay between feminism and performativity leads to another author, the feminist theorist, philosopher and physicist Karen Barad. Her work explores and combines two main themes: feminism and theoretical physics. In her articles and in one of her major works, the book “Meeting the Universe Halfway: Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning”, Barad delves into the science of theoretical mechanics and its concepts. She uses theory as a basis for formulating the concept and insights of posthumanist performativity, intra-activity, the new materialism, or agent realism. Barad offer performativity as a critic to representation, and define performativity as intra-activity, which is seen as the phenomenon of constantly transforming relations and measurements between agents.

References to the concept of performativity can also be found in the texts of other philosophers, theorists and thinkers such as Niels Bohr, Andrew Pickering, Timothy Morton, Michel Foucault, Donna Haraway, Gilles Deleuze, Claude Parent or Paul Virilio. These are not authors who deal directly with performativity, but their insights and the development of related ideas complement the concept of performativity in the theoretical field. For example, the sociologist, philosopher and historian of science Andrew Pickering mentioned performativity as early as the 1990s, but used the latter as a basis to critique scientific practice. It is not a direct study of performativity, but its application to the theoretical critique of the clichéd nature of physical science sheds light on the ways in which performativity has been applied. The same can be said of the idea of the diagram developed by the philosopher Gilles Deleuze, which has many links with the concept of performativity, as well as the ideas of oblique architecture developed by Paul Virilio.

Returning to the architectural context, and naming architecture as a critical spatial practice (a term coined by Markus Miessen and Jane Rendell) links between performativity and spatial practices, urbanism or architecture are revealed by several authors. Among these authors, the architectural theorist Sanford Kwinter raises the question of time. Kwinter’s

approach to the field theory and the event as a constant change in a stable environment indirectly touches upon the theme of performativity. Time (also explored by Carlo Rovelli) describes a condition of dynamic and change in architecture that resonates with the concepts of instability discussed in the theory of performativity. Meanwhile, the urbanist Sophie Wolfrum reveals the ideas of performativity in the contexts of urban planning, urban studies, activism or interventions in public spaces. Her texts focus on urban change and movement as a performative phenomenon. Architecture as a performative critical spatial practice is also addressed by researchers and thinkers such as Lars Bang Larsen, Dieter Mersch, Nikolai Frhr, Patricia Reed, Neeraj Bhatia and others.

However, the exploration of performativity is not only developed in the theoretical field, but also in the practice. The dissertation presents a number of architectural examples that are fully or partially named as performative. These include kinetic, transformable architecture and interiors, interactive spatial installations and interventions, narrative and perception-based spatial practices, virtual and material architectures. The architects and collectives mentioned in the research are Renzo Piano, Cloud 9, Enric Ruiz Geli, Jean Nouvel, Doris Sung, OMA, Coop Himmelb(l)au, Peter Cook, Michael Jantzen, Diller Scofidio or Cedric Price. Built examples designed by above-mentioned authors implement performative ideas and reveal the possibilities to develop it. However, the manifestations of performativity can be found in discursive practices, often balancing on the boundaries between several disciplines. For example, the performance artist Alex Schweder and Word Shelley, in their installations, raise the question of the relationship between architecture, kinetics, the environment and the human being as a practice of spatial negotiation. The artists partially realise the ideas of architectural principles raised by Paul Virilio and Claude Parenti. Architects Shusaku Arakawa and Madeline Gins experiment with alternative states of coexistence between man and space. Architect and artist Thomas Saraceno raise the question of ecosystem in space, and rethinks who can and does participate in it. The New Territories platform, founded by architect François Roche, combines questions of ecosystem, materiality, and the human-nature-space-technology links into conceptual spatial practices. Architect and technology expert Nicholas Negroponte explore the possibilities of the human-space-technology links in architecture and beyond. This group of researchers seeks to grasp alternative forms of architecture as a spatial practice, linked to the theory of performativity.

There is limited quantity of research on performative architecture in both theoretical and practical fields in Lithuania. Mostly performativity ideas could be found in academic works. For example, performativity is mentioned episodically in the dissertation of Justė Pečiulytė, a doctor of arts. It is also possible to see links between the work of PhD student Aistė Ambrazevičiūtė and ideas of performativity. The conceptual architectural projects of architect Kęstutis Lupeikis, or the works of architect and artist Valdas Ozarinskas, can also be described as partially performative.

Contribution of the author of the project to the issue under consideration

The work reveals the possibility to position architecture as a spatial practice, shifting the emphasis from object and representation towards interactions and spatial relations. Therefore the theme of performativity is introduced and developed in the field of architectural theory and practice. The work explores the principles of performativity and the possibility to be applied in spatial practice, incorporating the themes of relation, variability, constant measurement and morphogenesis. The developed notion of performativity reveals the concepts of intra-activity, new materialism and diagram, and provides tools to rethink the boundaries of architecture.

Conceptual architecture ideas are often expressed as text, narrative, visualisation, film, photo montage, model, drawing or virtual spatial model. Such architecture, named to as 'paper' architecture, influences the social and cultural perception, but the effect on the physically existing space is inert and the change of architectural expression is minimal. Therefore, one of the rules defined in the art project is to implement ideas and concepts in real conditions at a scale of 1:1. The architectural ideas and insights are implemented in real working experimental installations that expand the practical field of architectural expression. In this way, the socio-cultural concept of architecture is enriched by the phenomenological knowledge of architecture.

The relationship between a human being and architecture, which is the starting point of the research, is extended to a broader spectrum of agents involved in the spatial phenomenon, revealing the multifaceted complexity and anti-hierarchical nature of architecture. The project manipulates architectural and non-architectural, static and dynamic, real and virtual, human and non-human means of expression to reveal the multi-layered nature of spatial practice.

CHAPTER I

THE CONCEPT OF PERFORMATIVITY

This chapter delves into the essence of the concept of performativity, reveals the contexts in which the concept is used, and clarifies the principles of performativity. The text elaborates on the ideas and theories of performativity developed by John L. Austin, Judith Butler, Karen Barad and others. The chapter juxtaposes the theory of performativity with examples from architecture, urbanism or spatial practices in order to reveal the links between performativity theory and architectural practice. One of the most important tasks and goals in architecture, design or urbanism is to solve an existing (or created) problem. Therefore one of the most important questions is how to solve the problem, instead of thinking what problem should be solved. To answer the question a detailed analysis is directed towards the principles, mechanisms, constructs and algorithms of performativity, illustrated by the examples of performative elements in architecture.

The first part of the chapter analyses the insights of John L. Austin, the linguist and philosopher who introduced the concept of performativity and revealed the parts of the performative act, their sequence, interaction and effect. According to Austin's, performativity is identified as an action and a reaction inseparable from the process of transformation: the transformation of a word into an action, the transformation of one form of media into another form of media, the transformation of any act into a concrete act. At the same time, the circumstances that influence performative transformations are discussed, in which any act acquires a force that affects the environment. The text reveals that a performative act can be expressed not only in verbal form, but also in non-verbal form. In the case of non-verbal communication, the circumstances become similar to the act, and become performative themselves and can have an impact on the environment. The first part of the text concludes the performative act is seen as neither right nor wrong, any expression of the performative act is legitimate and has the right to exist. The performative act is open to various scenarios of development, unpredictable and can exploit the full range of possibilities for development.

The second part of the chapter explores philosopher Judith Butler's concept of performativity, focusing on the essential components, principles and mechanisms of the performativity. According to Butler's theory, performativity is characterised by ambiguity,

which is based on the fact that speech is a bodily act, and the performative speech act is a union of a speech act and bodily gestures. In this way, alongside the linguistic origins of the theory of performativity developed by Austin, the dimension of theatricality, or the bodily dimension of acting, is added. Ambiguity is revealed through the simultaneous existence of word, body and action, generating effects on the environment through performative force. Ambiguity is identified as one of the enabling factors of performativity.

The chapter focuses on hate speech, which is capable of producing radical and unpredictable effects, as a destabilising tool of unambiguity. This destructive, disruptive effect creates unpredictable constructs and unforeseen performative scenarios. An unstable, changing situation leads to the loss and vulnerability of original definitions. And to be vulnerable is not only to be open to an unpredictable future, but also to not know when and where the impact will be made, creating disorientation in the situation. Destabilisation, disorientation, destruction is revealed in the text as a performative act that creates circumstances of uncertainty in the future, enabling the birth of phenomena that have no concrete definition.

Constant change and recontextualisation are discussed as tools of disorientation. The constant, repetitive revision, evaluation and measurement of context and subject are revealed as indeterminate performative efforts to overcome one's own indeterminacy. This opens a space for the new realities, a medium for the birth of previously unknown structures, relations and subjects. Constant change and renewal are described as a temporality in which the performative remains operative only because of the context it continuously breaks through. The text identifies performativity as an ecology of contingencies, or a radically open temporality that continuously challenges the context.

The opposition to a linguistic explanation of the world, the criticism of representation and the denial of seeing the environment through representational constructs are discussed in the third part of the chapter. Drawing on texts by philosopher Karen Barad, the concept of performativity is explored as an ecosystem of interactions and relationships. Unlike performance, in which actions, actors and interactions are pre-planned and have a certain narrative, performativity identifies relationships and the open minded interactions which emerge instantly and do not have a pre-defined set of possibilities. Such open relationships to different scenarios are enabled by the discursive practices. Discourse is what provokes

and enables possibility, while practice set the conditions for the realisation of effects. The tandem of discourse and practice is revealed as continuously (re)shaping the world, expanding and overcoming the limits of the world's properties and meanings. The text highlights the importance of transformative and dynamic action, which continuously forces to confront newly opening fields of possibility. The distinction between the elements involved in the phenomenon as observer or observed, human or non-human, natural or cultural, is refuted, and the inseparability of the observer and the observed are emphasised. The concept of the agent is included in the context of performativity, and the equivalence of the agent as one of the elements involved in the phenomenon to act and be influenced upon by other elements is discussed. The importance of interactions between agents and the ecology of interactions is highlighted. The causal relationship between the discursive practices (that (trans)form the boundaries of the properties of the elements) and the causality of the phenomena (created by the interactions of the elements involved in the ecology of relations) is named as intra-activity.

The last part of the chapter also discusses the posthumanist concept of performativity, where matter-element-agent are identified as active factors in the process of materialisation of reality. Meanwhile, performativity is juxtaposed with the concept of agentic realism, in which discursive practices are seen not only as the activity of human nature, but as a specific material (re)shaping of the world. It is argued that performativity is based on principles derived from the reshaped relations between discursive practices and material phenomena, and is perceived as an ongoing intra-activity, in which matter become a substance that is continuously becoming.

CHAPTER II.

PERFORMATIVITY IN ARCHITECTURE

The second chapter explores the development of performativity in architectural practices, reveals the aspects that determine the performative dimension in architecture, and summarises performative architectural processes. The chapter analyse examples of architectural practice, dealing exclusively with built examples of architecture.

The chapter highlights two key themes that push the boundaries of architecture as a performative spatial practice. First, a human-centric approach to the perception, creation and consumption of architecture. The theoretical material and examples of built architecture presented in the text provide the tools to re-evaluate the surrounding environment, its constituent elements and processes, to involve a greater number of agents in the environmental phenomenon and to decentralise the position of the human being as the central figure of space and architecture. Another important theme is the interaction of the wide field of agents involved in the environmental phenomenon. The text reveals the importance of the ecology of relations which does not rely on representations and preconceived thinking scenarios.

In order to fully develop the main themes of the chapter, three main groups of architectural examples are examined. In the first group, entitled Dynamics, performativity is associated with constant change, transformation or action. Considering architecture not as objects arranged in space but as relationships unfolding in time, the dimension of performativity is discussed in the transformative and kinetic means of architectural expression. Discussing built examples of kinetic, adaptive, moving, transforming, interactive, dynamic, virtual or reactive architecture reveals the dimension of performativity in architecture.

At the same time transformability in architecture responds to the needs of the user in a constantly changing world, and to creates transformative systems that change the forms of spaces and buildings, adapting to the constantly changing functional, cultural or social contexts initiated by humans. User needs are linked to the main factors that determine the transformability of architecture: microclimate, transformation of function, interaction and aesthetics.

The second group oexamples, called Static, looks at the performativity of built architecture from the perspective of the user of the space. The impact of a building and space can be developed in relation to its surroundings, not necessarily in a kinetically embodied physical expression. The text reveals the effects on the human and the environment by examining static examples of architecture, and focusing on the various tactics used to create a performative relationship between the human and the environment.

These include architectural practices based on the narrative experience of movement, the cultural-technological-natural-scientific embodiment of context in form, or the experiential staging of space. These practices acting as containers, frames, or catalysts to unfold performative spatial scenarios. The analysis of the examples focuses on the relationship between the perceiver and the environment, taking less emphasis on the physical environment. The interactions that emerge from this relationship have a greater impact on the cultural field of the user's unconscious and the performative architectural developments that emerge. Therefore, architectural practices are discussed as relational extensions of space and human, opening the field of possibilities of unknown architectural activities and forms. Three main strategies to create a relationship with the environment are distinguished: impact and experience, embodied virtuality, and change in motion.

The third group, entitled Interaction, explores examples that refute a human-centric approach to perceiving, evaluating and consuming performativity in architecture. As much as we would like to believe that architecture is in the service of the human being, that it is designed according to the proportions of the body, and that it responds to human functional, cultural and social needs, in reality architecture is a static, slow, clumsy and selfish form of instantaneous spatial representativeness. The examples discussed reveal that in the relationship between a human being and architecture, the human is a mobile and flexible element, capable to change not only the forms of his body, but also his habits, his thinking, his activities or his trajectories. Therefore, in adapting to architectural presences, the human being submits to spatial regimes determined by non-human factors, and eventually comes to terms with such regimes.

The text identifies several themes relevant to the art project. First, the basic architectural units that have been dominant for centuries are discussed. The position of the human being as architectural point of reference and unit of measure is highlighted. However, the established human-centric approach to understand and practice architecture is questioned. Architectural practice is viewed through a post-humanist prism that decentralises the human being in the contexts of animate and inanimate nature. Architectural practice includes a wider spectrum of elements/agents participating equally in the phenomenon, taking emphasis on the process of negotiation between the elements participating in the space. The selected architectural examples support the theory of performativity, which

describes the practices of intra-active negotiation and measurement, which erases the boundary between the human being as a central object and architecture as an environment.

CHAPTER III.

ARCHITECTURE AND SPATIAL PRACTICES

The third chapter of the art project expands the boundaries of architectural practice by opening an arsenal of tools for knowing, experiencing and manipulating space. The research is based on an analysis of theoretical insights, the work of other authors and the experimental installations. The theory and practice of performativity in architecture that has been accumulated in the first two chapters is used as a background for the experimental spatial installations. The union of theory and practice is presented as a critical spatial practice that allows experimental developments of architectural expression.

The discourse of architecture is complemented not only by the space represented by three dimensions, but also by the spectrum of elements/agents that exist within it, including various forms of life or physical phenomena that are invisible to humans. Therefore, the text discusses spatial practices that decentralise architecture (similar to decentralising the human in architecture) from the position of the occupant of the space, viewing architecture as part of a spatial ecosystem. And the concept of spatial practice is complemented by the theory of performativity, which indicates a shift of architecture towards process.

The first part of the chapter discusses the concept and examples of critical spatial practice. The concept of space is often found in art, design, philosophy, physics, biology, astrophysics, linguistics, and many other fields of practice. The aim in the chapter is to see architecture as an integral part of a wider field of practice. Architecture is identified as a spatial practice, and performativity is given the role of a critique in spatial practice. Critical spatial practice is defined as an interdisciplinary practice that brings together several disciplines for a common purpose, and space is used as a unifying element between practices. By combining performativity and spatial practice, theoretical assumptions and practical experiments are used to investigate the margins of architecture, urbanism and art. The aim is to reveal the shared desire of critical spatial practice and performativity theory to

displace dominant meanings in space and to disrupt existing contexts by means of destabilization, deconstruction, shock, instability, or intervention in the existing environment.

The second part of the chapter expands the context of applicability of critical spatial practice, and proposes to see critical spatial practice as a condition design. Theoretical and practical research reveals that architecture is able to initiate a continuous decontextualisation, re-evaluation, negotiation or re-formation between the agents present in space. Condition design is described as the space to emerge new unpredictable realities, to create previously unknown contexts. Condition design is revealed as a non-linear way of shaping space, a non-linear system that cannot be explained through the perception of its individual parts. It is seen as a critical spatial practice based on performativity methods, as a negotiation platform that opens up an unpredictable and indeterminate development of practices in space. Therefore, constant change, movement, vector, interaction and relations are outlined as the factors realising condition design in the spatial phenomenon of architecture.

The third part of the chapter discusses the dynamic ecology of relations as a spatial practice that realises constant change, movement, vectors and interaction. The scale of environmental factors and interacting agents includes a wide range of elements, leading to a constantly new and unique situation at any moment in time. In the context of architecture as a critical spatial practice, a time concept is introduced. Therefore, change, which is situated in time, becomes the essential axis of a dynamic ecology of relations. Time is revealed as a means of translating architectural representations into a dynamic spatial practice where time acts as an organising element of change. The text presents research on the realisation of time and change in architectural materials, rethinks the dimension of time in spatial practice, and develops the possibilities for the realisation of a dynamic ecology of relations in architecture. The research of the materialities that realise change and dynamics in architecture outlines the methodologies of a spatial practice that balances between creation and destruction, between development and decay, and that realises a critical spatial practice based on a dynamic ecology of relations.

GENERAL CONCLUSIONS

The concept of performativity has no strict boundaries, and its ideological links can be found in different contexts. The theory of performativity was identified in linguistic science, in the study of how the medium of a word can be transformed into an environmental effect. However, the concept of performativity has also been used in other disciplinary fields. For example, in social context discussing gender idea, performative notion of ambiguity, destructiveness, instability or recontextualisation are included and applied to agents participated in performative act. And eventually, performativity becomes an important component of the new materialism philosophy, emphasising the importance of interaction and relation, leading to the phenomena shaped by the constant negotiation of (self-)measurement.

At the same time, the ideology of performativity can be seen in the theory of morphogenesis and time-based systems developed by Sanford Kwinter. As well in posthumanist and antihumanist theories, in the texts of Lefebvre and Foucault, or in the concept of diagram and assemblage developed by Gilles Deleuze and Félix Guattari. It can be concluded that the theory of performativity is not an isolated ideology dealing with narrow issues. On the contrary, it is one of the most important concepts in 21st century philosophical thinking, whose connections, interactions and integrations can be grasped across disciplines. The universality and openness of performative thinking allows the concept to be successfully applied also in the contexts of design and architecture.

By integrating the concepts of performativity in architecture, the focus of architectural practice and theory shifts from object towards process. The emphasis on transformability, negotiation, uncertainty or interaction leads to the concept of the environment as a dynamic system. This can be observed in performative principles based architecture, where architectural elements, space, environment, people, infrastructure, processes, etc., becomes a dynamic, ever-changing spatial phenomenon, which can be called a dynamic ecology of relations.

Dynamic in the phenomenon of architecture not only integrates kinetic, transformable or mobile qualities, but also incorporates the concept of time into architectural practice and theory. The emphasis on action, vector, or change in the theory of performativity cannot be imagined without time dimension that enables processes. Time therefore becomes the main organising force to interact, change or impact.

The dominance of time in the spatial phenomenon destroys historically accumulated socio-cultural perception of the space. Evaluation, practice and shaping of the space is usually based on hierarchical relations between object and subject, human and environment, nature and culture. Architecture based on performative principles and time subverts the established hierarchical patterns and decentralises the dominance of human, form, space, inanimate nature, history, culture, sociality, politics, or any other element involved in the spatial phenomenon.

Loss of hierarchy makes architecture a spatial practice based on constant negotiation, interaction and change, negating the distinction between object and subject. This leads us to view the architecture as a spatial condition capable to accommodate a certain range of agents acting in the phenomenon. A unique set of negotiating agents that actualize the spatial phenomenon at a specific moment in time and space could be identified as architectural spatial practice. Transformation of one of the main question in architecture - 'how?', towards the question 'what?', changes the starting point of architecture seen as a spatial practice and opens up possibilities to think and practice new forms of spatial coexistence.