

uokrug kompjutora, koncepta i dizajna

Ponukani svjesno ili nesvjesno, na likovnu praksu gledamo nerijetko kao da je u odijeljenim pretincima, sa sigurnim i nedvosmislenim oznakama. Dizajn još uvijek kao da je smireno smješten u krilo likovnih umjetnosti; kao da već samo kompjutorsko iscrtavanje vodi konačnom sjedinjenju umjetničkih nagnuća i tehničke savršenosti; kao da se i konceptualizam (uza sve njegove upitnike i uskličnike) enciklopedijski jasno može sadržajno i kronološki odrediti. Ipak, tokovi što na obzoru povijesnog razvoja dodiruju kompjutor, koncept i dizajn ne protječu a da se ne izmiješaju, utječući možda negdje u istu maticu.

Nedavno je u našoj sredini bilo prilike da uočimo smjerove tih tokova i da nazremo njihova dodirna područja.

Mislim na kongres Međunarodnog udruženja likovnih kritičara AICA, koji je 1973. održan u Zagrebu. Ostavljajući za sobom bogatu dokumentaciju¹ taj se skup bavio izvanredno važnim pitanjima o karakteru vizuelnih istraživanja, zaoštavajući polaznu poziciju tvrdnjom koja se (budući da je provokativna premisa) kao takva može za razmišljanja i prihvatiti: da su kompjutorska vizuelna istraživanja racionalna, a ona konceptualna da su iracionalna.

Dizajn se u toj manifestaciji također našao u izuzetnom svjetlu. Prvi put se u nas počelo raspravljati o značaju i značenju suprotstavljanja dizajna samom sebi, odnosno svojoj otuđenoj praksi.²

Ta manifestacija, već zato što se u međuvremenu u nas ništa slično nije dogodilo, ostaje kao nadasve vrijedno izvorište za razmišljanja i spoznaje. Ovaj se tekst upušta u analiziranje ideja koje su kao dominantna preokupacija pratile spomenute manifestacije i koje su ujedno još uvijek nezaobilazne za razumijevanje sadašnjosti i skore budućnosti — to prije što imaju zajednički korijen.

¹

U povodu skupštine i kongresa AICA (lipanj 1973) u Zagrebu održan je, u vezi s manifestacijom »Tendencije 5«, uz izložbu vizuelnih istraživanja, diskusioni termin »poprište ideja — match of ideas« na temu: racionalno i iracionalno u vizuelnim istraživanjima danas. Materijali su objavljeni (osim diskusija) u posebnoj knjizi, kao umnoženi rukopisi (izdavač Galerija suvremene umjetnosti, Zagreb, Katarinin trg 2). Također katalog izložbe TENDENCIJE 5 (izdavač Galerija suvremene umjetnosti, Zagreb).

²

U Studentskom kulturnom centru u Beogradu istodobno su održani razgovori: Dizajn kao mogućnost mijenjanja okoline, ponašanja i društva, s temama: Dizajn i suprotstavljanja, Mogućnost dizajna u zemljama u razvoju. Sudjelovali su diskutanti iz Jugoslavije i Italije. Vidi iscrpnije u časopisu »LL«, 1973. (Zagreb).

fedor
kritovac

Vizuelna istraživanja: racionalna, iracionalna, neracionalna

Sama po sebi vizuelna istraživanja nisu ni racionalna ni iracionalna, s obzirom na instrumentarij i medij kojim su obuhvaćena, nego su racionalnije ili iracionalnije određena prema svom cilju.

U tom smislu vizuelno istraživanje provedeno kompjutorskom instalacijom može biti motivirano iracionalno, a i rezultat tog istraživanja kao društveno upotrebljiv može biti iracionalno irelevantan — baš kao što i većina konceptualnih istraživanja i poruka u svom određenju može biti motivirana sasvim racionalno, nezadovoljstvom kulturnim i civilizacijskim konstelacijama i željom da se one promijene.

U metodološkoj i praktičkoj provedbi sva vizuelna istraživanja (premda sam pojam implicira racionalnost postupaka) mogu biti provedena više ili manje racionalno, pa i sasvim *neracionalno*. Neracionalnost vizuelnih istraživanja, pothranjivana u prvom redu neznanjem i nedostatnošću povoljnih tehnoloških uvjeta, neželjena je, pogotovo ako su ona — kao što je to u dizajnu — u širem kontekstu ostvarenja neke zadane svrhe. Neracionalna su stoga i sva ona vizuelna istraživanja koja ne slijede logiku medija (kao što bi npr. bili filmski eksperimenti u tv-mediju, ili kompjutorsko imitiranje načina rada nekadašnjih automatofona). Racionalno i iracionalno u ravnoteži su plodne kreativnosti. Oni se isključuju ako jedno od njih svojim nadjačavanjem prijeti razaranjem procesa i rezultata.

U cjelokupnom dnevnom i snenom životu istraživača iracionalno i racionalno egzistiraju ovisno o trenutnom titraju životne frekvencije.

Ispravnije bi bilo pitati se: ne *da li* racionalno ili iracionalno i *što*, nego *kada* i *zašto*.

Umjetnost i znanost

Misaona kombinatorika, u kojoj su dopuštene unaprijed samo dvije varijable: umjetnost i znanost, ali (bez obzira na različitost mogućih definicija) kao posve odijeljeni pojmovi, zatvara se u granice koje — upravo uvođenjem pojma dizajna — ne smatramo konačnim. Razmišljanja se uglavnom zaustavljaju na upitnim i dokaznim formulama: je li vrednija znanost ili umjetnost, koliko umjetnost može biti znanstvena, a znanost umjetnička, a da pri tom ipak ne gube bit svojih teoretskih namjera: sažimanjem umjetnosti i znanosti dobiva se nova i viša vrijednost.

Pojam *vizuelnih istraživanja* nedovoljno je određen. Ili bi značilo da su odabrana ili potrebna istraživanja nekog općenitog problema po svojoj naravi vizuelna, ili da su istraživanja usmjerena upravo na svojstvo *vizuelnog* u procesima formiranja i komuniciranja. Razlikovanje je važno, jer po prvom mogućem određenju vizuelna su istraživanja vezana za neki *vanjski cilj* u širem sistemu (pa možda istraživanja i ne bi morala biti nužno vizuelna), dok su u drugom slučaju okrenuta doznavanju fizikalnih, lingvističkih i psiholoških svojstava vlastitog medija.

Pitanje je, nadalje, jesu li vizuelno kodirane logičke i matematičke relacije i operacije u osnovi vizuelne, ili je vizuelno samo jedan od mogućih *alternativnih* načina saopćavanja (npr. taktilno: čitanje slijepih). *Svođenje karakteristika istraživanja na vizuelno otežava upoznavanje značenja i mogućnosti kompjutorskih i konceptualnih (vizuelnih) procesiranja.*

Kompjutorom se već i izvode multisenzorna istraživanja, a u području vizuelnog načinju se novi, dosad nepoznati i neriješeni problemi; npr. da kompjutor analizira one vizuelne fenomene koje ljudsko oko uopće ne može percipirati.³

S tim su najuže povezana istraživanja o pitanjima receptora i sintaktičkih zakonitosti kodiranih vizuelnih informacija za podjednako efikasno komuniciranje s kompjutorskim receptorom i ljudskim okom (univerzalna abeceda).

Vizuelna istraživanja i kreativnost

Za većinu kompjutorskih istraživanja, a s dovoljno razloga to vrijedi i za konceptualna, moglo bi se reći da su — premda se manifestiraju kao vizuelna — usredotočena na spoznavanje karakteristika kreativnog procesa kao takvog.

Volja za tim proučavanjem leži čini se u osnovnom vjerovanju da se uz pomoć kompjutora može ne samo upoznati, nego (u feed-back interakcijama operatera sa samim kompjutorom — produbljivanjem znanja o osobitostima čovjekovih osjetila i o psihološkim zakonitostima kreativnog procesa) i unaprijediti kreativna sposobnost čovjekova, bilo da je on u radu samostalan, bilo da je u simbiozi s kompjutorom. Ali ne samo to. Pretpostavke su

³

Vidi Abraham A. Moles: »Art and Cybernetics in the Supermarket« u knjizi »Cybernetics, Art and Ideas«, izdao Jasja Reichardt, Studio Vista, London 1971.

(gdjegdje su one već i preduvjerenje) da kompjutor može samostalno, *procesom vlastitog iskustvenog usavršavanja putem samoučenja*, samog sebe prestiti te postići, čovjeku u principu nedohvatnu, pa zato mu superiornu, kreativnu snagu. (V. Bonačić govori o hipotezi »evolucija ljudskog bića izvan ljudskog bića«.) Kao što zamjećuje Moles,⁴ očekivanje superkreativnosti od kompjutora povezano je s penetracijom aleatornih metoda u nauku, a istodobno, upozorava on, postoji jedan »dinamički mit« kao rezultat zapravo iracionalnih napora čovjeka da se stvori nešto izuzetno racionalno. A to je — upravo mit o kreativnom kompjutoru. Primjećujemo, ako se slažemo s Molesom, kako *opsjednutost idealno racionalnim može biti iracionalno motivirana*.

Ali kao da postoji opsjednutost i samim kreativnim. Kreativnost se često uzima za argument br. 1, kad se njome žele prevladati problemi koji izvire iz neriješenih društvenih odnosa; jer — dovoljno je, tobože, razviti maksimalno svoju kreativnost, pa da se postigne imunitet na razne nedaće socijalnih nerazmjera. Očitovanje kreativnosti ima doista često i prvorazrednu tržišnu vrijednost. Nije slučajno da se govori o kompjutorskim vizuelnim istraživanjima, a ne o kibernetičkim, informacijskim ili sistemskim. To je ostatak mehanicističkog poimanja okolice kao materijala danosti s fizikalnim zakonitostima.

Tako se zanemaruje činjenica da operacije kompjutorom integriraju »hardware« i »software«.⁵ Spektakularnim razvojem »hardware« efektora (»plotter«, katodni ekran, »time-sharing«, itd.) u još veće iskušenje dolazimo primamljeni izazovom igre s kompjutorom (koju nije više ni tako teško naučiti). Ali pravi je problem danas — »software«, tj. uspostavljanje odgovarajućih struktura i programa za odabrane probleme. U svom osnovnom konceptu, kao teoretski model, »software« je najprije »nevidljiv«, a njegovo konceptualno usavršavanje, konačno definiranje i vizuelno iskazivanje u granicama je logičkih i matematičkih jezika.

⁴ N. dj. (bilješka 3).

⁵ Pod pojmom »hardware« shvaćamo sveukupnost tehničkih sredstava koja se upotrebljavaju za realizaciju informaciono-komunikacionih procesa, dok terminom »software« označujemo samu informacionu materiju koja se procesira. »Plotter« je dio kompjutorske instalacije za iscrtavanje.

Vrlo iscrpnu analizu o kreativnim procesima, motivacijama i smjerovima u (umjetničkim) vizuelnim istraživanjima putem kompjutora daje A. Moles u već spomenutom eseju. On, pojednostavnjeno, klasificira ova opredjeljenja vizuelnih operatora (umjetnika):

- davanje kompjutoru na daljnju obradu selekcije iz prirododanih lijepih predmeta koje zatječemo u svojoj okolici;
- permutacije pomoću algoritamskih operacija i u kompjutorsku memoriju ugrađenog repertoara kodova;
- varijacije danog uzorka;
- imitiranje, prema ustanovljenim zakonitostima na osnovi kompjutorske analize, formalno-stilskih karakteristika nekog autentičnoga kompjutorskog djela.

Premda vrlo smisljena, ta se klasifikacija (uzimajući u obzir njeno detaljno obrazloženje u originalu) čini nedostatna.

Gotovo da je u prvom planu razmišljanje o krizi kompjutorskog (vizuelnog) istraživanja, kad je ono prezaokupljeno obradom gotovog, već formiranog uzorka, dakle transformacijom primljenog »inputa«. Taj je postupak u većini tekstova označen kao akt manipulacije, i vjerojatno nije slučajna asocijativna podudarnost sa značenjem manipulacije (manipuliranja) u društveno-sociološkom značenju. U tekstu Grace C. Hartelin »Kompjutorska umjetnost: traganje izvan granica manipulacije« upozorava se da bi »naivni promatrač lako mogao steći dojam kako matematičko obrađivanje i manipulacija podataka dizajna pretpostavljaju modus operandi ove nove forme, a to je tek inicijalna faza istraživanja«, te »kompjutorski umjetnik manipulira uzorcima, jer je to svojstveni potencijal kompjutorskog medija«, ali »očito da je koncepcija manipuliranja i obrađivanja pomoću kompjutora tek prvi stupanj kibernetičkog stvaranja«. Na drugom mjestu u tekstu taj se akt pripisuje manje samom kompjutoru, a više psihičkoj determinaciji istraživača: »Premda eksperimentiranje, manipulacija uzoraka i transformacija dominiraju scenom kompjutorske umjetnosti, nadamo se (kurziv F. K.) da će *mistično* prakticiranje umjetnosti *dovoljno transformirati psihi svojih praktičara* i da će jedinstvo umjetnosti i znanosti rezultirati jednim zrelim izrazom koji će budućim generacijama ljudi predstavljati *umjetnost*«. Kompjutorske vizuelne transformacije nekog uzorka vrlo su važan doprinos novom *topološkom* shvaćanju prostora; pretvaranje glave u kvadrat ili totalne deformacije ljudskog i životinjskog oblića nezamislivi su u euclidskom shvaćanju prostora.

Fascinaciji manipuliranja instrumentarijem kompjutera ne odolijeva ni Moles: »Umjetnost društva sistema osnivat će se nužno na strojevima za manipuliranje kompleksnosti. Mi vidimo stvaranje jednog Neomanirizma Stroja, tj. operativnog stila u kojem je manira važnija od oblika, jer je oblik u tome samo jedno 'rješenje' među velikim brojem drugih mogućih rješenja iste manire, to je u neku ruku *demonstracija postojanja*. Manira ostvarenja pravi je izvor bogatstva, invencije i oblika« (kurziv F. K.).⁶

Oslobađanje od sadržaja inputa, dakle prihvaćanje sintaktičkih problema u zamjenu za semantičke, samo je drugo lice opredijeljenosti manipuliranju »uzorkom« kao najzanimljivijem i najsvrsishodnijem bavljenju u vizuelnom istraživanju kompjutorom. »... samo kompjutorom možemo razriješiti konstruktivne aspekte misli od njenih materijalnih svojstava. ...« kaže E. Zajec. ...»Što je apstraktniji komponentni dizajn, to se on lakše daje podvrći matematičkim varijacijama i obrađivanju, a to se zove varijacija stanja dizajna.«⁷ Ovdje smo poštovali originalnost prijevoda, pa čitaoca treba upozoriti da bi u teoriji dizajna »apstraktni komponentni dizajn« mogao imati drugo značenje: potrebu da se osnovni parametri i kriteriji za dizajn nekog predmeta ne uzimaju prema danom uzorku (tj. već nekom postojećem analognom proizvodu), nego da se oni definiraju apstraktno, ali u zadaći ispunjenja neke pretpostavljene svrhe — i to upravo aktom kreativne inovacije kojim se dolazi do nekog, još prije toga *nepoznatog, predmeta*. U dizajnu se takav proces i ne da podvrći samo matematičkim operacijama, naročito ne samo algoritamskim sljedovima, budući da su parametri svakako i *kvalitativnog karaktera*.

Algoritam, slučajnost

Algoritamske⁸ operacije u »laičkoj« svakodnevnoj praksi kompjutera zadovoljavaju vrlo dobro jer se njima složena operacija rastavlja na postepene sljedove jednoznačnih logičkih postupaka, koji vode

⁶ Abraham Moles: »Art ex Machina«, esej u knjizi spomenutoj pod 1.

⁷ E. Zajec: »Interaktivni potencijal vizuelnih istraživanja pomoću kompjutera«, esej u knjizi pod 1.

⁸ Algoritam — postupak kojim se u istraživanju postupno dolazi do jednoznačnog rezultata prema unaprijed utvrđenim pravilima operiranja.

zadanom očekivanom rezultatu. Još 1968. euforični optimizam A. Molesa (koji često nadvladava njegovu kritičnost) bio je podloga formulaciji: »Uloga umjetnika sastoji se u tom času u *konstruiranju algoritma* ili programa za *sistematsko istraživanje područja mogućeg* određenog nekim brojem 'prinuda' (nužnosti) koje su jedna od definicija *funktionalnosti*, jedna od osnovnih doktrina *kreacije predmeta* za globalno društvo.«

Ali upravo to »područje mogućeg koje je određeno nekim brojem prinuda« u ovoj je misli ostalo nejasno; jer netko će pod tim prinudama odnosno ograničenjima prihvatiti ograničenja samog kompjutera, dok su prave prinude zaista one koje trpimo kao prinude pozicija moći u društvu. Kritički odnos prema algoritmu neka bude ilustriran izjavom Jacquesa Dupréa.⁹ »U plastičkoj kompoziciji algoritam definira relacije između danih objekata koji su *objektivnog* karaktera u prvoj analizi, jer mogu biti izraženi i u kompjutorskom sustavu, najčešće na standardnom jeziku. Znamo, međutim, da su oni izrazi, *za koje želimo da budu najkontroliraniji, najčešće najjača podrška našim fantazmima*« (kurziv F. K.).

Iskorištavanje slučajnosti u vizuelnim istraživanjima na kompjutoru putem »generatora slučajnosti«¹⁰ očito je prošlo bez vidnijeg zadovoljstva. »Svaki pristup koji se osniva samo na slučajnosti neće se smatrati interesantnim«, radikalizira Vladimir Bonačić.¹¹ Ali ne dopušta se ni devalvacija slučajnosti: »Bilo da prakticiramo umjetnost naprama znanosti ili umjetnost i znanost, moramo biti svjesni potreba, slučajnosti i događaja oko nas. Slučajna otkrića čine čovjeka skromnim u njegovim nastojanjima da dođe do još većih dostignuća« (Grace C. Hartelin).

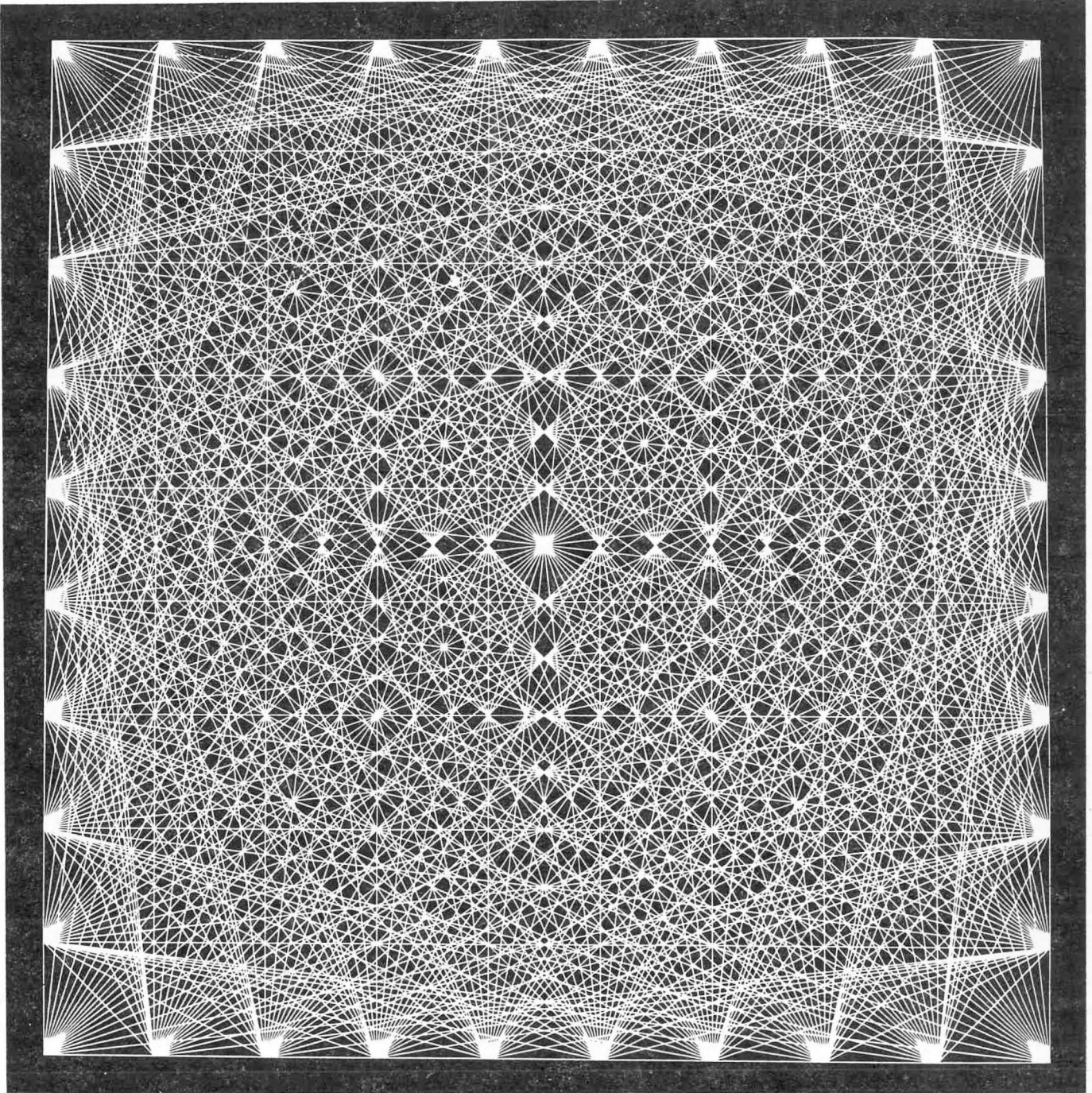
Eksperiment, projekt, koncept

Od eksperimenta se ne očekuje da rezultatom provjeri unaprijed dane postavke, ali taj zadatak ne može ostati neispunjen kad je riječ o *projektu*.

⁹ Grupa Umjetnost i Informatika, Vincennes u tekstu knjige spomenute pod 1.

¹⁰ Vidi tekst Leslie Mezei: »Sparta, proceduralno orijentirani jezik programiranja za manipuliranje arbitrarnim crtežima«, Bit international 1968, br. 2, str. 81 (Zagreb).

¹¹ Vladimir Bonačić: »Čovjek, znanost, umjetnost«, tekst u knjizi spomenutoj pod 1.



Opravdanje raspršenosti postupaka, koji još uvijek lutaju između algoritma i slučajnosti, moglo bi se naći u *eksperimentu*. Eksperimentom se želi da se neka hipoteza potvrdi opservacijom i određenim instrumentarijem; to je akt u cilju otkrivanja nečega nepoznatog ili dokazivanja nekog principa. Ali u figurativnom značenju kaže se (obično kao upozorenje) neka se ne eksperimentira, ako se uzalud ne želi gubiti vrijeme u skretanju s puta prema zadanom cilju. Eksperiment, dakle, može značiti i obezvrijeđeni čin, smatra li se da je on sam sebi svrha i udaljavanje od smislenog istraživanja. Ipak, ako smo spremni da većinu vizuelnih istraživanja objasnimo i tumačimo kao eksperiment, onda možda lakše možemo dobiti realnu sliku nekih istraživačkih postupaka jer im smijemo oduzeti pretenzije na neki konačan rezultat.

»Practiciranje kompjutorske znanosti sadrži sve pojedinosti, tehnike i materijale manuelne umjetnosti kombinirane s idealima i metodologijom znanosti. Ona istražuje spontane načine stvaranja kao i heurističke pokušaje da se postigne automatizirana umjetnost. Tu je naglašena tendencija da kompjutorska umjetnost svoj rad smatra eksperimentom, a ne kreacijom per se u kojoj se istražuju poznati ciljevi i pokušavaju razlikovati specifični principi« (Grace C. Hartelin: »Umjetnost znanost: jedinstvo racionalnog i iracionalnog«).

Prema konvencionalnoj egzaktnoj definiciji projekt se zasniva na projektnoj dokumentaciji koja sadrži u »klasičnom« tehničkom smislu (ovisno o fazama) ove dokumente: formulaciju tehničkog zadatka, gdje se daju osnovne tehničke karakteristike i pokazatelji ekonomsko-tehničkih uvjeta predmeta koji će se razrađivati i izrađivati; tehnički prijedlog rješenja, gdje se na osnovi prethodnog dokumenta već razmatraju alternative mogućih rješenja; nadalje, razvojni projekt, kao sveukupnost konstrukcionih elemenata gdje se fiksira funkcionalno djelovanje predmeta, i, napokon, tehnički izvedbeni projekt koji sadrži i potrebne informacije za detaljnu razradu i izradu.¹² Osnovno je ovim definicijama (koje mogu biti i drugačije formulirane) da se polazi od utvrđivanja relacija kvantitativno mjerljivih parametara koji moraju omogućiti tehničku realizaciju i gdje postoji neka općenita predodžba o formalnoj strukturi konačnog proizvoda. U kolokvijalnom se govoru kaže da nešto ostaje u projektu ili onda kad nije postojala prilika da se projekt konkretizira, premda on daje sve uvjete za to (naprosto zbog nepovoljnih akutnih situaci-

ja: financijske i sl.), ali i onda kad u projektu nema ni namjere da se predoče potrebni podaci za izvedbu. Ili, jer se projekt kao utopijski ili fantazijski gradi na pretpostavkama neke materijalne konkretizacije, koje još nisu u praksi verificirane. Pravilnije bi stoga ovdje bilo govoriti o *konceptu*, prihvatimo li, umjesto različitih mogućih filozofskih interpretacija, jednu koju možemo naći u tehničkoj literaturi.

Koncept je sveukupnost međuovisnih predodžbi u odnosu na bilo kakav problem ili ideju pomoću koje se definira nepoznatost te ideje.¹³ U procesu dizajna (industrijskog dizajna, dizajna vizuelnih komunikacija i dizajna okolice), za razliku od »klasičnog« tehničkog pristupa koji, osim kod pronalazaka i izuma, polazi od nekoga već danog objekta, polazimo od konceptualno definiranog zadatka: da je nešto za neku svrhu potrebno. Traže se parametri koji definiraju tu neku novu svrhu, te čine podlogu za kreativni akt inovacije kojim se dospjeva do unaprijed još nepoznatog objekta — ili se stvara osnova da se doduše počne od već danog predmeta, ali uz značajnu promjenu njegove ukupne ili djelomične funkcionalno-konstruktivne i simboličke strukture. Premda je cilj rada na dizajnu materijalno ostvarivanje nekog predmeta, često prinude zadržavaju proces, koji se zbog različitih nepovoljnih uvjeta ne razvija u potpunosti, te ostaje u nekoj bližoj ili daljoj fazi projekta ili čak na samom početku, dakle upravo na konceptu. Isto tako neki zadaci dizajna mogu imati isključivo konceptualnu osnovu i cilj: definirati *potrebu rješenja* nekog problema i samo naznačiti pravce njegova rješenja. Ili — samo apostrofirati postojanje neke neriješene ili pogrešno riješene problemske situacije. Teško je odrediti karakteristike tendencija u vizuelnim kompjutorskim istraživanjima, ali čini se da su ona ipak bliže ideji projekta nego koncepta, bez obzira na to što se projektom, pa i kad je on u kategoriji eksperimenta, ne mora težiti nekom krajnjem rezultatu.

Analizirali smo neke tendencije u suvremenim kompjutorskim (vizuelnim) istraživanjima bez namjere da ih poopćimo, ali ipak s uvjerenjem da mnoga od njih mogu biti indikativna. Pokazalo se da je težište na *sintaktičkim* istraživanjima: na ispitivanju varijacija odabranog vizuelnog »inputa« (uzorka) — premda s napuštanjem vjere u prioritarnost primjene algoritamskih operacija. Postoji spremnost da se sam istraživački proces shvati kao *eksperiment* (odnosno »nedorečeni« projekt). Ipak,

¹² Prema definicijama u »Slovar terminov po informatike«. Izdateljstvo »Nauka«, Moskva 1971.

¹³ N. dj.

vjeruje se da će se daljnjim istraživanjem na kompjutorima moći nadići njegova još uvijek mladenačka dob te postići nove spoznajne vrijednosti, koje bi čovjeku bitno obogatila iskustva i uvid u bit znanosti i umjetnosti najavljujući njihovo konačno sjedinjenje u očekivani novi entitet.

Mogli bismo, dakle, zaključiti da se od kompjutora, tj. od ozbiljnog bavljenja njime, očekuju bitne kvalitativne transformacije ljudskog senzibiliteta u njegovoj životnoj okolini, time što će kompjutor moći djelovati kao ekstenzija ljudskog senzornog i intelektualnog potencijala. S druge strane, kompjutori uključeni u regularne procese naše buduće životne okoline izazivat će nove, dosad sasvim nepoznate provokacije našem emocionalnom i intelektualnom senzibilitetu.

»Pomanjkanje osjetljivosti u percipiranju (vidnom, slušnom, itd.) potječe od našeg odgoja, počevši već od osnovne škole, te se nastavlja kroz cijeli život«, ponovo je kategoričan V. Bonačić, a njegova je tvrdnja dokaziva. Stoga se »čini vrlo vjerojatnim da i sadanje i buduće generacije očekuje obnovljena percepcija života i umjetnosti, a da se to može postići eliminiranjem granica među pojedinim disciplinama«.» Razvijanjem interdisciplinarnog studija i stvaranja može se predvidjeti da će antitetički stav (između umjetnosti i znanosti, F. K.) pomalo nestajati i da će s razvojem nove vrste čovjeka u budućnosti rasti i šira i humanija percepcija.« U tom smislu lapidarna je definicija Abrahama Molesa: »Umjetnost je programirano senzualiziranje okoline...«

Htijenja konceptualnih postupaka

Racionalnost postupaka (ili bar htijenja da takvi budu) konceptualista ne bi trebalo posebno dokazivati. »Naša konceptualna umjetnost istupa protiv iracionalnosti u želji da racionalizira iracionalnost«, kaže Beke Laszlo,¹⁴ bez obzira na kontradikciju da bi se zapravo intuitivnim impulsom, ali bez unaprijed označenog cilja, htjele donositi odluke i stvoriti projekti: »Služeći se jezikom konceptualne umjetnosti, umjetnik najprije utvrđuje projekte i donosi odluke, dok je samo izvođenje mehanički posao. Ideja je sprava koja proizvodi um-

jetnost. Ova vrsta umjetnosti nije teorijska niti ilustrira teorije; intuitivna je, povezana s najrazličitijim mentalnim procesima i lišena svakog unaprijed zadanog cilja«, formuliše Sol Le Witt.¹⁶

Ali u svom etičkom, kritičkom opredjeljenju konceptualizam je, moglo bi se reći, ipak svjesno racionalan. On nastupa ponajprije protiv ispraznosti i iscrpljivanja u sintaktičkim morfološkim istraživanjima (za koja smo vidjeli da umnogome još opterećuju vizuelno istraživanje uz kompjutor). To nam saopćuju i ove misli: »Glavni predmet pojmovnih konceptualnih istraživanja jest značenje određenih riječi i izraza, a ne činjenica dogadajâ o kojima govorimo služeći se tim riječima i izrazima« (G. H. Von Wright).¹⁷

»Iako se golemu većina predmeta i slika po izgledu sličnih (ili vizuelno srodnih) može činiti kao da je u određenom međusobnom odnosu (ili povezana) zbog sličnosti vizuelno-eksperimentalnih »objašnjenja«, nemoguće je u tome tražiti nekakav umjetnički ili pojmovni odnos« (Joseff Koszut).¹⁸

Bar programatski napuštajući uvjet da se djelom komunicira oslobođeno od dominacije i nužnosti vizuelne percepcije, konceptualisti zanemaruju činjenicu da, i uz prihvaćanje mogućnosti multisenzornih komunikacija kao standardnih, najveći pa i odlučni kapacitet ima kanal prijema vizuelnih informacija (ukoliko ne mislimo na komunikacije »čiste misli«, tj. na ekstrsenzornu komunikaciju — telepatiju npr. — što bi zapravo u duhu nekih konceptualističkih teza bilo najdosljednije!).

Nemogućnost da se izbjegne vizuelno prezentiranje postaje očigledna analizom pojedinačnih konceptualnih djela. Oslobođanje od nekih unaprijed danih stilskih okvira još uvijek ne znači i oslobođanje od zakonitosti vizuelnog jezika i govora (ako se uopće iskreno očekuje uspostavljanje komunikacije s nekim partnerom). Ta je želja, naime, uključena u osnovu stava konceptualista.

¹⁴ N. dj.

¹⁵ Beke Laszlo: »Racionalno i iracionalno u jednoj istočnoevropskoj umjetnosti«, esej u materijalima pod 1.

¹⁶ Citirano prema tekstovima u časopisu Polja, 156, februar 1972. (Novi Sad). Broj je tematski posvećen konceptualnoj umjetnosti i sadrži mnogo značajnih teoretskih tekstova.

¹⁷ N. dj.

¹⁸ N. dj.

»Put oslobođenju od estetskog predmeta nije u izlaganju u zaključanoj galeriji, ni u svođenju dimenzija spomenika na format A4 papira, nego u odumiranju dominacije vizuelnog u djelu u korist *raznovrsnih poruka koje ono sadrži*« (kurziv F. K.).¹⁹

Provodeći semiotičku analizu u »dubljim slojevima«, ne zadržavajući se dakle na onoj površinskoj morfološkoj analizi koja se kreće između zlatnog reza »Gestalt psihologije« i eventualno još i matematičkih aksioma teorije informacija, u djelima konceptualista pronalazimo niz primjera poznatih *vizuelno-verbalnih retoričkih figura*.²⁰

Ali da ironija bude veća, uz najsvremenije delikatese iz magazina tehnoloških inovacija takvim se vizuelno-retoričkim figurama godinama već, manje ili više, persuasivno koristi ekonomska propaganda! Neki primjeri, kojih se prisjećamo sa izložbe Tendencije 5, toliko su bliski iskustvima ekonomske reklame, da bi mogli biti njene direktne ilustracije i analogije — ukoliko nisu parodija! (npr. Slavko Matković 1, 2; Antonio Dias, Ilustracija umjetnosti; John Baldesari s apelom »zamislite da je ova žena ružna a ne lijepa«). Scijentifističke preokupacije opet — ... »ne postoji više objekt kao poetski predmet, nego kao pokazatelj *složene funkcije*, koje djelo jest« (Nena Dimitrijević) — vode do dijagramskog, ali u tome naivno-simplifikantnog prikazivanja »6 perimetarskih tekstova vidnog polja umjetnika što ih je iscrtao dežurni bolničar« (Goran Trbuljak).²¹

U repertoaru konceptualističkih formulacija nalazimo: zamjene verbalnog tumačenja vizuelnim; igre sinonima i homonima; verbalno potenciranje vizuelnim; potenciranje verbalnim vizuelnog itd. Minuciozna preokupacija sa sekvencama i fokusima percipiranje — kao da su potekle iz kompjutorskog programa. Percepcija se rastavlja na najsitnije detalje, ispituju se različita (željeno: sva moguća) stanja objekata u vremenski kontinuiranim i diskontinuiranim procesima percipiranja. Postavljaju se nenadana uspoređivanja, traže se trenuci kozmičke alkemijske slučajnosti.

¹⁹ Nena Dimitrijević u Katalogu Tendencije 5.

²⁰ Vidi esej Guija Bonsiepea »Visual — verbal Rhetorik« u časopisu Format 17, str. 11.

²¹ Djela su predstavljena na izložbi Tendencije 5 i djelomično su reproducirana u katalogu izložbe.

Opasnost je da se te tvrdnje o podudarnostima u istraživanjima nazvanim kompjutorskim i onim konceptualnim grade na nedovoljnom analitičkom materijalu, ali neke paralelnosti dopuštaju bar pretpostavke.²²

Spona konceptualnih i kompjutorskih istraživanja

Želja za jednom novom percepcijom životne okoline zajednički je pozitivan izdanak obaju istraživačkih opredjeljenja: i kompjutorskih i konceptualnih. Različitosti gledišta u praksi i teoriji kompjutorskih i konceptualnih istraživača neće nas opterećivati oslobodimo li se konvencije da te intelektualne procese (premda im se nametljivo pridaju značenja umjetničkog i znanstvenog) promatramo prvenstveno ili isključivo *unutar* tog htijenja.

Shvatimo li, naime, i konceptualni nemir i znatno željno povjerenje u kompjutor kao izraze općeg misaonog i emocionalnog reagiranja na zbilju i privid sadašnjosti i budućnosti — od »hippy«-komuna do »science fictiona«; od predizbornih kampanja do monotonije svakotjednih rituala; od oscilacija mode do mitskih obilježja kozmičkih letalačkih programa — različitosti se otapaju u smjesi žudnje za kliznućem iz škripca neriješenih suprotnosti u ljudskom obitavalištu i nade u nesmanjenu vrijednost heroizma. Ukinemo li otuđenu podjelu na »homo computeriensis« i »homo conceptualis«, raspršene točke na polju zajedničkog cilja još se više zbližuju. Čemu i ovdje pothranjivati tobože neminovni usud da se smije biti: samo jedno ili samo drugo, umjesto i jedno i drugo, da spoj riječi: kompjutor i racionalno za vazda razdvaja od drugog ishitrenog para: konceptualno i iracionalno. Nasjesti demonskoj zasjedi konvencionalnih jezičnih i pojmovnih kombinacija može se — i konceptualno i kompjutorski.

Mediji

Iako uz ponegdje već načelno opiranje zavodljivostima vizuelnih medija i uz sklonosti k asketskoj čednosti u pobuđivanju očnog ili slušnog živca, zaoкупljenost medijima, naročito tzv. proširenim medijima, značajka je suvremenih istraživanja ozna-

²²

Tekstovi i reprodukcije u katalogu izložbe Tendencije 5 minimalna su, ali ipak dovoljna podloga da se i poslije sveukupnosti održanih manifestacija T5 mogu graditi daljnje teoretske pretpostavke.

čenih kao umjetničkih. O proširenim medijima²³ kaže Božidar Zečević: »Prošireni medij je termin koji označava prelazak likovnosti u pokret, prelazak filma u televiziju i obratno, prelazak muzike u domen likovnog, literature. Prelazak svih zajedno ka novoj, sintetičkoj tehnologiji umetnosti koja otvara nove i neslućene potencijale. Početak novog, kolektivnog shvatanja umetnosti kao opšte nužnosti u kojoj nestaju granice između onog ko proizvodi i onog koji prima, u kojoj se nepovratno gubi svest prošlog doba o pojedinačnim i posebnim pravima na umetnička dobra...«

Postoji neka obuzetost senzornim medijima. Čas njihovom relativnom nedostupnošću (kao kad su to »video tape« recorderi), čas najprirodnijom njihovom prisutnošću (kao kad se ima pri ruci vlastito tijelo) — jer mediji su nužni i za percepciju okoline i za projekciju vlastitih otkrića.

Ograde i stupice

Ali, kao neko zlokobno proročanstvo doima se beskompromisni bijes, prije nego sažaljenje Friedera Nakea: ... »on (tj. konceptualni umjetnik, F. K.) nudi ideju nadajući se da će naći nekoga tko rukovodi sredstvima za realizaciju njegove ideje«. . . . »nije slučajno da su koncepti konceptualnih umjetnika vrlo skupi za proizvodnju; budući da više ne posjeduju sredstva za proizvodnju, oni se moraju povući u konceptualnu umjetnost«. ²⁴ Doista, ako se prisjetimo okolnosti pod kojima su nedavnih godina održavane u nas za nas avangardne i eksperimentalne vizuelne manifestacije (tada oko zagrebačke Galerije Studentskog centra i Galerije suvremene umjetnosti do beogradskog Studentskog kulturnog centra kao dva dobra rezonatora i kondenzatora), prisjetit ćemo se i da su te akcije s jedne strane bile izložene birokratskim administrativnim otporima (proporcionalno zadiranju u živo tkivo životnog urbanog događanja, kao npr. »Prijedlog Zagrebačkog salona 1971.« u Zagrebu), dok su se s druge strane »morala naći« financijska

sredstva da se manifestacija, makar i u skromnim razmjerima, uopće održi. To je većinom značilo i skućivanje na imunitetni prostor galerije gostoprimca, pa je akcija time već dospijevala na rub društvene izolacije. (Dovoljno je npr. bilo da 1973. u strukturi Zagrebačkog salona bude izostavljen njen najsmisleniji i najinteresantniji dio, tzv. Prijedlog, pa da u Zagrebu izgubimo priliku za upoznavanje s mnogobrojnim zanimljivim angažiranim idejama i zadacima kakvi su npr. bili oni zagrebačke grupe Tok.²⁵

Tako reći u isto vrijeme, dok ih »ne razumije njihova vlastita sredina«, takvi nadahnuti pregaoci izloženi su napastima izletničkih gostovanja u »razvijenijim« sredinama, da bi tamo za nekog tjednog festivala ili slične manifestacije pokazali »što znaju«, izazivajući često i neželjeni dojam cirkuske akrobatike pred podsmješljivim i ignorantskim, građanski stabilnim prolaznicima. Posljednjih godina u središtu pažnje je tzv. televizija zatvorenih krugova uz još k tome mogućnost vlastitog televizijskog snimanja i pohranjivanja televizijskog zapisa. Ona, kao što se ispravno zamjećuje, u načelu dopušta odvajanje od »službenih« interpretacija, zapravo manipulacija stvarnosti putem institucionalizirane »državne« televizijske mreže, pa tako taj medij otvara nesputanosti međusobnog komuniciranja i autorskoj kreativnoj kritičkoj viziji. Našoj sredini, a drugdje još apsolutnoj većini, ta je mogućnost npr. financijski tako nedohvatna da bi neki mladi vizuelni istraživač mogao biti presretan ako bi mu, uz osobito sretne okolnosti, uspelo da na posudbu dobije takve instalacije od kojega uvaženog američkog ili japanskog proizvođača (i to bez posebnih uvjeta). A službena je televizija (da upotrijebimo taj termin i za našu stvarnost, premda on tu nema osnova) doista u još uvijek tako monopoliziranom položaju da joj ni na kraj pameti nije upustiti se u onakva vizuelna istraživanja (i iskorištavanja već pripravljenih iskustava), gdje bi se nesumnjivo moglo pozitivno utjecati na izgradnju senzornog senzibiliteta i potom kritičkog potencijala čitave sredine. — Prilog onome što bi se, po Molesovoj formulaciji, moglo zvati »senzibiliziranje okoline«.

Ni tzv. kompjutorska istraživanja po tome nisu izuzetak (u našoj sredini shvaćamo ih na primjer kao kuriozan hobby uz neku »normalnu« uporabu kompjutora).

²³ Prema Biltenu II Aprilskih susreta (09, 12473), Studentski kulturni centar, Beograd 1973. Talijanski teoretičar Germano Celant u eseju u povodu sekcije kontradizajna »Italy: The new Domestic Landscape« u Museum of Modern Art, New York 1972. Tekst je objavljen u materijalima sa spomenutog susreta s talijanskim dizajnerima u Studentskom kulturnom centru u Beogradu 1973. Vidi pod 1.

²⁴ Frieder Nake: »Odvajanje ruke od glave«, esej u knjizi spomenutoj pod 1.

²⁵ Vidjeti prijedloge grupe Tok u sekciji Prijedlog zagrebačkog salona 1972. godine.

Ako se iz malobrojnih izložbenih termina i prostora uputimo u svakodnevne urbane tokove, malo ćemo što od istraženog i moći zamijeniti. Zanimljivi eksperimenti npr. Vladimira Bonačića u Zagrebu ostali su spomenik kao slučajne odluke onih koji su na eksperiment pristali.²⁶

Za razliku od kataloga izložbi i većine knjiga, gdje se uz vizuelno djelo naznačuje samo autor (eventualno ekipa) imenom i prezimenom, pseudonimom ili nekom šifrom, u obilnoj dokumentaciji (gdje nailazimo na kompjutorski prorađene vizuelne prikaze uglavnom građevinske i zrakoplovne industrije), samih proizvođača kompjutora u prvom se redu označuje *vrsta kompjutora* kojim je prikaz načinjen (poput iscrpnih podataka o ekspoziciji i blendama u komercijalnim foto-revijama, kao najvažnijih podataka uz dobru sliku). Štoviše, može se uočiti da se vizuelni »output« kompjutora vrlo dobro primjenjuje u »public relations«²⁷ pojedinih velikih proizvođača kompjutorskog »hardwarea« i »softwarea«. Na nekoj izložbi ili prospektu »plotterom« izrađen crtež Paje Patka izaziva kod laika oduševljenje, ali i strahopoštovanje uz obnovljenu bojazan od toga tehničkog čuda (što tek može taj kompjutor, kad od šale crta zamršene crtarije!). Pa i u nekoj komercijalnoj prilici, u nekoj reviji za muškarce npr., nađe se prema posebnom programu upriličena kompjutorska »pointilistički« zamagljena ljepotica.

Nisu ti primjeri spomenuti radi poziva na neku osudu takvih postupaka, koji predstavljaju umještne instrumente suvremenog poslovanja, nego da upozore na iluziju o izoliranom autonomnom kolosijeku onih vizuelnih istraživanja koja, titrajući u magnetskom polju racionalno — iracionalno, pretendiraju da, kao umjetnička, jedino ona svrhovito postoje i znače.

Spoznaja o tržišnoj uvjetovanosti provedbe vizuelnih istraživanja obnavlja romantiziranje o povratku zanatskim postupcima. Tom sentimentalnom maštanju, spasonosnom naoko u strahu od idejnog bespuća, nisu izbjegli ni napredni stvaraoci i mislioci. Tako, nedavno, razmišlja Enzo Mari: »U

velikim urbanim strukturama, kada je riječ o predmetima koji se upotrebljavaju u svakodnevnom životu, vidim povratak obrtničkog rada gdje radnik prelazi iz pozicije radnika, te postaje zanatlija.«²⁸ »Potrebno je da se vratimo jednom autogenetskom dizajnu. To ne znači napuštanje industrijalizacije, nego znači vratiti pojedincu pravo opredjeljenja ili izbora. To vrijedi bilo na predmetnom nivou, bilo na nivou ambijenta... Čini mi se vrlo važnim ono što je rekao Mari o *ponovnom uskrsavanju novog zanatstva*, koje ne bismo shvatili u romantičnom smislu prošlog stoljeća, nego u smislu autonomne aktivnosti pojedinca.«²⁹ (Uputno je slična razmišljanja analizirati u gledištima dizajntoretičara i pragmatičara Viktora Papaneka.³⁰)

Premda Enzo Mari o tom novom zanatstvu (sa ili bez navodnika) govori analizirajući procese dehumaniziranog položaja neposrednog proizvođača, koji je i nadalje otuđen bez obzira na kvalitetu dizajna proizvoda koji proizvodi, gdje kao neposredan proizvođač nema utjecaja na proces proizvodnje — a Dorfles razmišlja o obnovi zanatstva mučen pitanjem društvene participacije pojedinca u kreiranju i funkcioniranju predmeta i životnog ambijenta (te se i eksplicite ograđuje od romantičkih zasjena) — ipak takva mišljenja izražena u našoj sredini imaju uvijek, htjeli ili ne, savjetodavni prizvuk.

Dizajn okoline, umjetnost, znanost

Svojestven dokaz iracionalnosti ili bar neracionalnosti i kompjutorskih konceptualnih vizuelnih istraživanja mogao bi se pronaći već u objašnjenjima što ih ona sama za sebe daju (što sam citiranjem i analizom nekih karakterističnih tekstova želio približiti daljnjem razmišljanju) — jer se ona, premda naslućujući kao konačni svoj smisao promjenu životne okoline, ne udaljuju iz svoga

²⁶ U toku 1970. i 1971. postavljene su i uključene programirane svjetlosne strukture na zgradama NA-MA u Zagrebu i još nekim mjestima. Ali ubrzo su te iluminacije postale neredovite, dok sada u restrikciji upotrebe električne energije izostaje uopće bilo kakva mogućnost za statičko ili dinamičko urbano iluminiranje.

²⁷ »Public Relations« uobičajen termin za skup različitih aktivnosti u informiranju javnosti, naročito u sferi komercijalnog poslovanja.

²⁸ Prema neautoriziranom tekstu sa beogradskog savjetovanja. Vidi pod 2.

²⁹ Neautorizirana diskusija Gilla Dorflesa na beogradskom savjetovanju. Vidi pod 2.

³⁰ Vidi knjigu Viktora Papaneka: »Dizajn za stvarni svijet«, izdanje M. Marulić, Split 1974.





Prezime i ime: Trbuljak Goran

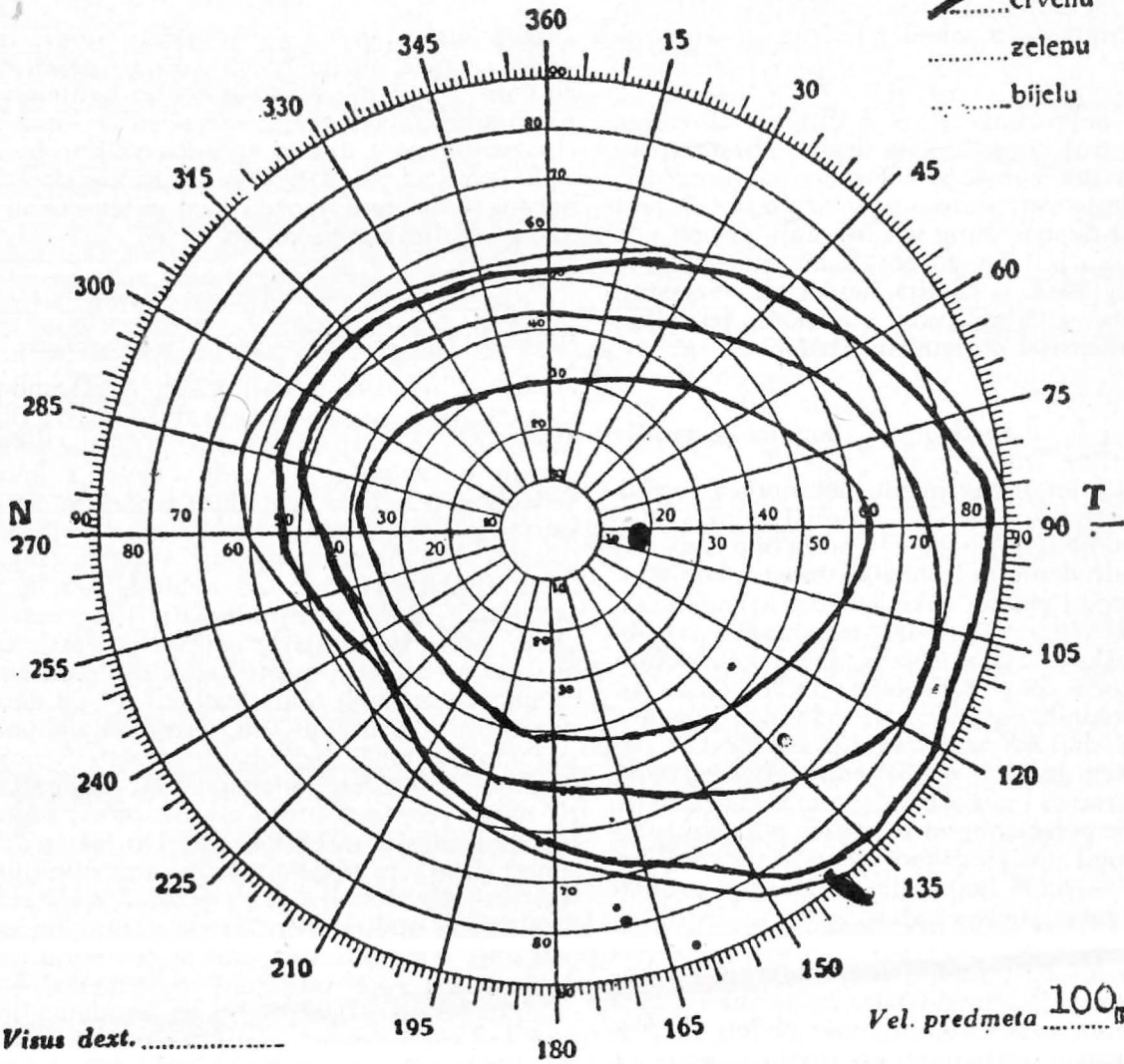
Broj: 2298

Datum: 7.7.1970.

O. D.

Granica za boje:

-  modru
-  crvenu
-  zelenu
-  bijelu



Visus dext.

Diagnoza

Vel. predmeta 100 cm²

klanca. Iz njega se promatra je li viši brijeg Znanosti ili Umjetnosti, gdje se one približuju, spajaju ili razilaze, otvaraju li napokon neki novi krajolik. Neobično je, ako ne i neočekivano nerazumljivo, da se ne gradi most s naslućenim uzvisinama teorije i prakse dizajna okoline. *Dizajn okoline* shvaćamo ovdje kao model pogodan za teoretsku izgradnju i praktičko djelovanje u oblikovanju okoline kao cjeline, sfera: industrijske proizvodnje predmeta, izgradnje ambijenata, a također i vizuelnih komunikacija.³¹

Premda se neprestano traži i mijenja dovoljno obuhvatna i trajnija definicija dizajna, nesumnjivo je da se on potvrđuje kao autonomna kreativna djelatnost, koja svoj smisao pronalazi i objašnjava i bez nužnog neposrednog uključivanja pojma *umjetničkog*, iako je njegovu povijesnu evoluciju sve do sadašnjeg časa i nadalje nemoguće razjasniti mimo kulturno-civilizacijskog konteksta, pa tako i osnovnih dimenzija: umjetnosti i znanosti.

Okolica je zagađena. Treba je zaštititi, čulo se donekadavno. Treba je unaprijediti, nadopuna je parole danas. Međutim, što znači unaprijediti i kako, ostaje često čak izvan zaključnih definicija i formulacija o problemskom stanju i zamišljenim ciljevima. Oblikovanje okolice vjerojatno bi bilo ispravno pojmovno određeno za tu nedostatnost u kompletnosti definicije i akcije.³² Okolica se u kriznom stanju ne nalazi samo zbog sadašnjeg stanja i zlokobnih futuroloških najava ishoda njenih konfliktnih tokova, nego i zbog nedovoljno metodološki izgrađenih akcionih polazišta. Ne želimo li povjerovati u drugi dolazak nedokazanih svemirskih Dänikenovih bića, koja će u posljednji čas suviškom svoje inteligencije i znanja biti ponovo motivirana za daljnje eksperimente na zemlji — a koje bismo mi ovdje mogli doživjeti kao njeno svemirsko humaniziranje — onda ipak valja razgradnju problema ne samo začeti, nego i načeti.

To znači da mreže potamnjelog vidokruga (u kojem se ne pokazuje odmah »izlaz za nuždu«) u katkada paničnom raspoloženju, koje prijete da konačno paralizira usmjerenu kreativnu i kritičku djelatnost, koristi i malko razgrtati. Prihvatimo li da to ima smisla, jednostavnost nedavne misli Filiberta Menne npr. neće se činiti krajnje naiv-

³¹ Vidi na primjer tekstove o okolini u »Život umjetnosti«, br. 13, te br. 15/16.

³² Termin »environment« u značenju okoline ulazi danas već u međunarodnu upotrebu.

nom: »Ukratko, potrebno je stvarati objekte i građevine koje stimuliraju slobodnije i vitalnije ponašanje, oblikovati čiste i jednostavne predmete koji pomažu u savladavanju svakodnevnog egzistencije — predmete koji neće smanjivati nego povećavati mogućnosti izbora pojedinca i podsticati njegovo direktno sudjelovanje u procesu oblikovanja okoline.«³³

Zadaci istraživanja i oblikovanja okoline traže izvršioce. Opskrbljene kreativnošću i egzaktnim pozitivnim znanjem, osposobljene za podjelu kreativne znatiželje, iskustva, dakle ne odviše narcisoidne i razvodnjene frazama o univerzalnoj humanizaciji. Izvršioци su u skupu profesija interdisciplinarnog karaktera možda pod zajedničkim nazivnikom — dizajnera okoline.

Kriza profesije dizajna

Međutim, nabujali nerazriješeni društveno-politički konflikti u svijetu očituju se kao kriza dizajnerske profesije. Introspekcijom, profesije sebe uvjeravaju o raskoraku između znanja i kreativnih sposobnosti kojima raspolažu (i kojima se i nadalje može vrlo efikasno podržavati stabilitet i ekspanzija kasnokapitalističkog sistema, zajedno s daljnjim njegovanjem iracionalnih pobuda tržišne potražnje); uočavanjem situacija i već sasvim mogućih, ostvarivih ciljeva, gdje bi profesije (mislim osobito na uži skup profesija dizajna, od istraživača do neposrednih oblikovatelja) mogle dati svoje doprinose. Ali u tome su, raspodjelom političko-ekonomske moći, bez obzira na specifičnosti svake pojedine sredine, onemogućeni, pa i sprečavani. Ni naša sredina u tome nije iznimka, premda su tegobe profesije (socijalno zapravo još nekonstitutirane!) dizajnera bliže elementarnim pitanjima materijalne egzistencije nego grizne savjesti. Dizajneri su (da upotrijebim taj skupni pojam za kompleksnije skupine realizatora na polju dizajna, dakle ne kao zbor usamljenih pojedinaca) skloni — ukoliko se nisu opredijelili za ugodan konformizam koji im još uvijek garantiraju privredno najrazvijenije zemlje — *suprotstavljanju*. To suprotstavljanje je dvojako: ono znači apstinenciju od profesionalnog rada uz direktan politički angažman, ili znači preobraćanje u kreativno-kritičku aktivnost, koja je vrlo bliska, ako ne i identična, i koju uza sve nejasnoće vidimo kao nit vodilju konceptualista.

³³ Filiberto Menna: »Dizajn novog ponašanja«. Umnoženo kao rukopis u materijalima za beogradsko savjetovanje. Vidi pod 2.

Djelo se dizajnera tako (ukoliko već posvema nije napuštena praktična djelatnost) *svodi na koncept ili koncept-projekt*, ono se prema tome iscrpljuje u konotaciji ili denotaciji vizuelne poruke, u kritici društva, poput snažnije ili mirnije satire, katkada s mazohističko-mističnim prizvukom. Ili, pokušava prirediti utopijski uvjerljive projekte, ili pak one koji, premda su zreli za današnjicu, čekaju sutrašnjicu za svoju realizaciju kao prisilnu prolongaciju. Posebno su zanimljiva ona idejna stajališta koja se zalažu za »nedogotovljenost« proizvedenog predmeta, smatrajući da dogotovljenost znači smanjenje mogućnosti korisnika da autonomno upozna predmet i da njime raspolaže; da *uči* o njegovu postanku i spektru mogućih načina uporabe.

Istraživanja dizajna okoline i vizuelna istraživanja

Većina projekata zahtijeva materijalnu investiciju, pa se već unaprijed ili kasnije nađu u šah-matu kapitala.³⁴ To naravno ne daje pravo da se mnogostruka vrijednost takvih projekata poništi. Odustajanje od konkretnom cilju upravljenih vizuelnih istraživanja (koja dizajn zahtijeva po svojoj biti) može obeshrabrene povesti opet k »čistim« vizuelnim istraživanjima, tj. onakvim koja kao da bi se — budući oslobođena od neugodnosti i nepovoljnosti uvjeta što prate ostvarenje proizvoda dizajna (od formulacije zadatka, preko tehnoloških i financijskih ograničenja do usmjeravanja prema željenom segmentu tržišta) — mogla jedino oduprijeti maču manipulacije, i u intaktnom estetskom omotu prenijeti humanu poruku. Tu funkciju oslobađanja umjetnost i nosi, ali ona nije prijelomna i za rješavanje onih zbiljskih problema kakvi se javljaju u dizajnu. *Ako opredjeljenja ne vidimo samo alternativno: ili jedno ili drugo, ili se opredjeliti istraživanjima dizajna ili »čistim« vizuelnim istraživanjima; ako se opredjeljenja ne isključuju, nego upotpunjuju, — moramo li onda takvo upotpunjavanje ocijeniti kao neku moralnu ekvilibristiku (koja teži da pomiri praktičke prisile stvarnog života i ideale), ili možemo, nasuprot tome, nazreti intelektualnu i emocionalnu punoću u kojoj se održava snaga i pravac kreativnog duha.* Ne spominjući uvijek srednjoškolske primjere sjedinjenja znanosti, poezije i filozofije (i svih »profanih« životnih dužnosti) — Leonarda da Vincija ili Goethea — živih primjera možemo naći oko

sebe samih po izbor osim ako odustanemo od jalove klasifikacije ljudi prema kriterijima: što su studirali, gdje su namješteni, što rade iz hobbyja javno, i što možda rade iz hobbyja potajno, te napokon ne muči li ih neka fiksna ideja?

U oblikovanje okoline kao kompleksniji proces istraživanja i kreiranja kompjutorsko se istraživanje izdiže na višu stepenicu. Ako ga kao podsistem ugrađujemo u viši sistem, nećemo biti primorani uzaludno tražiti da on usamljeno ispuni zamišljeno obećanje sveznajućih rješenja. Potražiti ćemo njegovo mjesto u faznim operacijama procesa oblikovanja okoline. U tom slučaju njegov će se zadatak ograničiti u danom zadatku možda samo na analizu ulaznih podataka, ali upravo jer će samo uz primjenu kompjutorske analize biti dovoljno obuhvatna ili brza, na nju će se nadovezani kreativni rad sigurnije dohvaćati rezultata. Takvo »sužavanje« ne znači degradaciju uznosite uloge kompjutora, nego, realnijim stanovištem, upravo njegovu puno vrednovanje, koje eufonično precjenjivanje (također i uz vlastito precjenjivanje čovjeka-istraživača) zapravo sputava.

Do plodnog istraživanja ne dolazi ako se rezultat kompjutorskih vizuelnih istraživanja ne provjerava u svom daljnjem komunikacionom djelovanju. Ako se ostaje u kavezu sintaktičke skolastike, gdje nas malo zanima društveni kontekst samih istraživanja, sva je pažnja usredotočena na iznalaženje matematičke formalizacije poželjnih estetskih kvantuma u percepciji. Konceptualna istraživanja i ostvarenja mogu sadržavati, premda nastala iz protestno-kritičkih pobuda prema manipulaciji dizajnom i umjetnosti i nespokojstva zbog stanja u okolini, također i vlastitu varku. Tu opasnost rafiniranu u djelovanju ovako ekstremno formulira Taffuri: »To što su dizajn i planiranje okoline prišli poetičnosti nadrealizma i popa, nije prema tome rezultat, odnosno nije samo rezultat, površne asimilacije uvezenih figurativnih kodova. Zadržavanje u okviru proizvodnje i najamljivanje, radi bežanja od njenih zakona — time što će prihvatiti poziv da se napravi privatni skok u sublimirani kosmos 'veštačkog raja': baš tako oslobađajuća utopija leži u osnovi nadrealističke etike, baš takav imaginarni prospekt 'vladavine slobode' koja mora da usledi posle 'vladavine potrebe', baš takvo pljačkanje individue nesvesne u svom pokušaju da povрати original ljudskih vrednosti — sada su konačno otkriveni.«³⁵

34

Gotovo sve »vizionarske« dizajn-projekte koji su realizirani financirale su velike multinacionalne kompanije ili koncerni (npr. ambijenti Visiona, iza koje stoji kapital firme BASF i sl.).

35

Manfred Tafuri: »Dizajn i tehnološka utopija«, esej, prijevod u materijalima beogradskog savjetovanja. Vidi pod 2.

Ono što kod Argana čujemo kao opreznu meditaciju: »Dilema je, dakle, između korištenja i iskoristavanja, racionalne konstrukcije i iracionalnog trošenja ambijenta«, grmi u kategoričkoj izjavi Enza Marija: . . . »umetnici i oni koji su povezani sa njihovim radom, ne smeju se ograničiti na eksperimentisanje i pronalaženje novih oblika izražavanja, već moraju biti duboko zainteresovani za način na koji su suština i implikacije njihovog istraživanja saopštene i primljene . . . Samo konstantna i brižljiva informativna akcija može uspeti u suzbijanju manipulacije kojoj je podložan istraživački rad i vremenom uspeti u uništavanju kulturne mitologije vladajuće klase . . . Komunikacija je odlučujuć element u klasnoj borbi«, njegova je lozinka.³⁶

Na kraju uvoda svojoj prvoj »Expansion der Kunst«, gdje je rezimirao svoja razmišljanja o novim kretanjima u umjetnosti sredinom prošlog desetljeća, Jürgen Claus se također zadržava na pitanju komuniciranja, s mementom: »Besmisleno je i opasno odustajanje od konzuma potrošačkog društva proklamiranjem odustajanja od komunikacije.«³⁷

Vraćamo se još jednom na pitanje objekta i procesa: »Umetnikova pažnja skreće sa *delà* na *proces* njegovog formiranja. Ono što je bitno nije više završni objekt zatvoren u savršenstvu svoje forme već proces koji je doveo do rezultata. Sklonost k procesu prije nego ka rezultatu može se smatrati kao vid kompleksnijeg dijalektičkog odnosa između estetske intencije i njenog konkretnog ostvarenja. . . .«³⁸

Filiberto Menna ovdje uočava rast kompleksnosti kreativnog procesa i uvjeta njegove konkretne realizacije, ali upozorava i na pribjegavanje procesu kao zamjeni za dokrajčenje kreativnog napora u opipljivom rezultatu. Doista, opredjeljenje za proces kao rezultat ne mora automatski značiti sazrijevanje svijesti o kompleksnosti zadaća u istraživanju i oblikovanju okoline, nego, nasuprot tome,

samozadovoljno prepuštanje igri s odabranim medijem (kao npr. besprekidno poigravanje s nekim vizuelnim uzorkom kojim se kompjutor može nahraniti da započne proces njegove kaleidoskopske permutacije).

Tehnokratske i birokratske strukture, kad im je u interesu, prepustit će vizuelnim istraživačima, njihovu krajnjem interesu istraživanja, bilo procese bilo objekte, a dizajnere, od kojih očekuje »neposredne koristi« za privrednu ekspanziju i profit, pozvat će na red odluče li se oni slučajno na konceptualiziranje umjesto na tehničko projektiranje. Odatle i njihovo negodovanje prema svim oblicima edukacije za oblikovanje ako nisu konkretno povezani s rješavanjem aktualnih privrednih programa.

Diskvalificirat će dizajnera kao člana društva koji ništa konkretno ne zna pa se zato izvlači nekim filozofiranjima i apstraktnim konceptualiziranjima. Vrijeme je već pokazalo da to nisu samo pretpostavke nego i iskustvo tužnih događaja: od ukiđanja Bauhauša do raspuštanja Visoke škole za oblikovanje u Ulmu prije nekoliko godina. I proces i proizvod kao »gotov predmet« mogu biti otuđeni od svjesnog htijenja korjenitih društvenih promjena, jer, kako zamjećuje Germano Celant: . . . »izuzetna vrijednost koja se pridaje gotovom predmetu ili zgradi otvorila je odnos u kome je aktivnost neutralizirala bilo kakav pokušaj stvaranja *filozofije* — o dizajnu i arhitekturi; stoga su i nastali redizajneri i rearhitekti koji poklanjaju više pažnje ukrašavanju i neoformalizaciji predmeta i zgrade nego prirodi i postojanju same arhitekture«.

Praktičan rad ne isključuje nego traži teoretsku dogradnju. Praksa i teorija mogu biti u ambivalentnom i kontradiktornom odnosu, ali zato postaje vidljiviji ili zakonitiji razlozi od kojih smo neke pokušali analizom približiti.

³⁶ Prema neautoriziranom tekstu s beogradskog savjetovanja. Vidi pod 2.

³⁷ Jürgen Claus: »Expansion der Kunst«, Rohwolt, Hamburg 1970.

³⁸ Vidi bilješku 33.