

Diagramy - interaktívne nástroje v akcii

A RCHITEKTÚRA ešte stále artikuluje svoje koncepty, rozhodnutia o návrhu a procesy navrhovania takmer výhradne prostredníctvom následnej, aposteriórnej racionalizácie architektonických riešení. Súčasnej diskusii o architektúre stále dominuje kľúčová sila legitimizujúcich argumentov, i keď reprezentujú iba limitovanú interpretáciu komplexnej siete okolností sprevádzajúcich utváranie každého projektu. I tak vo väčšine prípadov neunesieme analýzu vlastného vnútorného diskurzu navrhovania architektúry z obavy, že rozvrátíme pojem úplnej užitočnosti našich projektov a spôsobíme tým ich náhle zmiznutie. Závislosť architektov na tom, že sú vyberaní podľa výsledku práce by sme nemali podceňovať. Stratégie, formulácie a spôsoby akými rozvíjame architektonické záujmy sa nevyhnutne vzťahujú k tejto závislosti.

Architektúra - aspoň v otvorených, demokratických, západných spoločnostiach v ktorých pracujeme - je dnes výsledkom vysoko inštitucionalizovaného, kooperatívneho procesu kde pôsobí všetci: klienti, investori, užívatelia, profesisti a preto je prirodzené a správne, že architekti sa v tomto procese usilujú byť rozumní a zodpovední partneri, ukladajú si povinnosť uvažovať a prezentovať samých seba spôsobom, ktorý ostatných presvedčí o tom, že im môžu s dôverou zveriť veľké investície. Frustrujúcim výsledkom však je, že dnes nerozvíjame takmer žiadnu architektonickú teóriu, bez ohľadu na rôzne užívané praktické postupy, bez ohľadu na obrovské množstvo architektonických publikácií. Existuje iba ex post teória.

Tlak racionality je taký veľký, že architektonickú teóriu vedie k neúprosnej logike v ktorej lokalita, program, prevádzka, konštrukcia a všetky ostatné faktory, hrajúce pri vzniku architektonického návrhu svoju úlohu, smerujú k triumfálnemu záveru, že diskutovanie určí-ídvrhu vyprodukuje jedine

iránvenie architekto-
riešenia. Požiadavka pre-
sunie

dokonca aj vtedy, ak sa obsahy konceptu stali nieisté, propaguje v architektúre hlásanie duality: objektívnosť - racionalita. Barikáda retrospektívneho oprávňovania návrhu zatarasuje výhľad na to čo mu predchádzalo podobne, ako pred nosom náhle zaplesnuté dvere.

Architektúra ako sociálno - diskurzívna **prax**
Nahliadnuť do diagramatických procedúr navrhovania architektúry predstavuje jeden zo spôsobov ako tieto dvere pootvoriť, ako premiestniť ochranné a obmedzujúce bariéry, ktoré architektúra vystavala, aby ukryla svoj zraniteľný stred. Diagramatické techniky - jedny z mnohých, ktoré architekti používajú, aby rozvinuli svoje úvahy v procese navrhovania projektu -, predstavujú možnosť zaoberať sa sociálno-diskurzívnym aspektom tvorby architektúry zvnútra. Diskurzívna analýza je relatívne nový prístup užívaný v humanitných vedách. Ako metóda kombinuje poznatky textovej analýzy, argumentačnej analýzy a historického výskumu [1.] Diskurzívna tvorba je definovaná pretrvávajúcimi stopami vedeného diskurzu. Jej funkciou je regulovať vznik, užívanie a šírenie textov v určitej oblasti záujmu.

Diskurzívnu tvorbu nemožno vnímať oddelene od sociálneho rámca v ktorom sa odohráva, preto o nej hovoríme ako o sociálno-diskurzívnej Služobné postavenie architektúry v ekonomickom systéme kladie vo všeobecnosti príliš veľký dôraz na presvedčacie argumenty, ktoré sú pritom iba malou, vonkajšou časťou sociálno-diskurzívnych postupov tvorby architektúry Pre ďalšie generácie architektov je výzvou poznávanie a analýza vnútorného diskurzu architektúry. Ten je z pohľadu sociálno-diskurzívneho prístupnejší, než prostredníctvom metodologických procesov tvoriacich základ súčasného navrhovania architektúry. Výzvou pre ďalšiu generáciu architektov je leda hľadanie súčasnej teórie práve v tomto sociálno-diskurzívnom pohľade na Múru.

Rozmetanie lešenia racionality a objektívnosti je zároveň aj riskantné. Môže v architektúre nastoliť aj odmietanie akýchkoľvek merateľných, kvantifikovateľných veličín. Ak celkom vylúčime predpokladateľné, racionálne interpretácie „vítaných návrhov“, ktoré predstavujú vlastne súťažné fikcie, aké štandardy budeme potom uplatňovať v hodnotení architektúry, ak nechceme skočiť pri pokrývkávajúcim závere „všetko je možné“ („anything goes“)? Odpoveď musí byť niekde v nekonečnej rozpriestrannosti medzi objektívnym a subjektívnym, medzi relativitou a rigidnosťou. Metóda, pomocou ktorej architektúra užíva intenzívnu fúziu informácií v diagrame sa nachádza práve niekde medzi týmito pólmi. Zdá sa dokonca, že nie je fixovaná ani na nejaké konkrétne miesto, pretože význam diagramu ako takého nie je nedvojznačný. Existujú rôzne interpretácie diagramu, ktoré na posuvnej stupnici medzi subjektívnou a objektívnou zaujímajú rôzne postavenia. Niektoré v poslednej dobe skúmané interpretácie sú filozofickými implikáciami diagramu, jeho obraznosti, spôsobov akými diagram inštrumentalizuje koncepty organizácie, usporiadanosťi (2.).

Význam diagramu
Špecifický význam diagramu vo vzťahu k architektúre je ovplyvnený našou znalosťou metód navrhovania architektúry v Bauhause. Zabudnime na ne, diagramy moderny nemajú nič spoločné s našim predmetom záujmu To je zrejme už z letného pohľadu na diagramatické postupy navrhovania architektúry u Waltera Gropia, Mieša van der Rohé a ich študentov. Vnímať architektúru ako stavebne realizovaný, lineárny, funkčno-prevádzkový „bublinový“ diagram (bubble diagram) je v skutočnosti opak našej pozície. To už jej je potom bližšie všeobecné chápanie diagramu ako štatistického grafu, alebo schémy. V bežnej, historicky najstaršej definícii je diagram chápaný ako vizuálny nástroj poskytujúci „za päť minút toľko informácii, koľko by obnášala nieko-

ľko dní trvajúca snaha zapamätať si ich.“ [31 Diagramy sú najviac známe ako zjednodušujúce mechanizmy prijímania množstva informácií naraz. Keď informovaný čitateľ číta špecialistov diagram, jeho účinnok sa podobá použitiu samonafukovacej záchrannej vesty: malý balíček sa sám rozvinie a nafúkne do skutočnej veľkosti v čase potrebnom na jediný ľudský výdych. Diagramy možno použiť nie len ako reduktívne, ale tiež rozmnžujúce mechanizmy. Taktó ich dnes interpretuje architektúra, a tým transformuje konvenčné použitie diagramu. Ak diagram - obvykle korektný, nemastný-neslaný, čistý obrazec bez komentára, ktorý vlastne oslepuje naše videnie - čítame architektonicky, nemôžeme ho nikdy pochopiť úplne, lepšie povedané, jeho plný význam sa v architektúre nikdy úplne ne realizuje. Diagramatická tvorba zmnžuje, generuje, otvára inštrumentáciu architektúry.

Architektúra sa sústreďuje viac na čítanie a používanie diagramov, než na ich pracovné utváranie. Kondenzáciu poznania možno v architektúre z diagramu extrahovať bez ohľadu na význam, ktorý bol diagramu pôvodne pripísaný. Špecifickú informáciu obsiahnutú v diagrame odsúvame, odkladáme - nie je tým, čo architektúra sleduje a čím sa napokon stane. Diagram architektúre prináša nevyslovenú esenciu, odpojenú od ideálu aj ideológie, je teda okrem iného aj náhodný, intuitívny, subjektívny, neviazuci sa k lineárnej logike, môže byť telesný, štruktúrálly, priestorový, alebo technický. V tomto zmysle architektúru inšpirovali texty Gillesa Deleuza, ktorý opísal viruálnu organizáciu diagramu ako abstraktný mechanizmus - stroj.

Deleuzov abstraktný stroj

Deleuze nám pomáha chápať myšlienky tak, že nám poskytuje príklady, tisíce príkladov, aby sa naše myslenie kontinuálne pohybovalo vpred i vzad medzi abstraktným a reálnym. Aj architektúra ociluje medzi svetom ideí a fyzickým svetom, preto má zrejme

Deleuzovo písanie pre architektúru špecifický význam. V tomto texte sa zoširoka odvolávame na Deleuzovo písanie, ale nie sme na slovo vzatí deleuziáni: naše čítanie je špecificky architektonické. Deleuze ponúka prinajmenšom tri verzie diagramu: prostredníctvom Michela Foucaulta, prostredníctvom Francisca Bacona a prostredníctvom Marcela Prousta. Nerobíme rozdiely medzi týmito tromi diagramami preto, aby sme demonštrovali akúsi ich nesúrodosť či nezlučiteľnosť, pretože tá tam nie je. V rozpoznaní troch „verzií“ diagramu však môžeme hovoriť o ich naladenosti, alebo tonalitách. Uchvacuje nás, že tri signifikantné aspekty diagramu pôsobia v troch veľmi odlišných modoch. V každom prípade, diagram má rozličné významy a zodpovedá rozličným štádiám chápania, výberu, použitia a uvedenia Deleuzovho abstraktného stroja do chodu.

Prvý stupeň diagramu je asociovaný s Foucaultom, prostredníctvom ktorého sa učíme chápať, ako figúra diagramu nezobrazuje. Prináša britký, suchý, odmeraný intelektuálny argument. Na druhom stupni vďaka Baconovi prežívame umeleckú agóniu: kým sa mentálne chápeme štetca, zároveň sme vťahovaní do zemitej i vzdušnej, hravej debaty o výbere a použití diagramu. Na treťom stupni diagramu je prostredníctvom Prousta predstavená interakcia času a hmoty, bez ktorej nemôže prebiehať transformácia. Tu argument dospieva k literárnemu a hudobnému obratu: refrény v hudbe, literatúre, psychológii sa tu zapájajú do tvorby dlhých a spleťtých príbehov kulminujúcich v objavení povrchovosti, tváre, tvárovosti (faciality). Pre Foucaulta projekt Panoptikonu U971 od Jeremyho Benthamu predstavuje „diagram pôsobenia moci redukovanej na ideálnu formu (...) figúru politickej technológie.“ [4.] Nesie priestorovú organizáciu špecifickej formy štátnej moci a dohľadu.

Usporiadanie Panoptikonu je výrazom množstva kultúrnych a politických podmienok, ktoré kulminovali v rôznych prejavoch dozrievania. Obsahuje niekoľko úrovní významov a nie je možné redukovať ho na jediné čítanie. Tak ako všetky diagramy, aj Panoptikon je mnohonásobný, mnohozáhybový, je to mnohonásobnosť aj agregát (manifold). Keď diagram rodí nové významy, tie sa obvykle naďalej priamo vzťahujú k substancii diagramu, k jeho hmotnému prejavu. Avšak kritické čítanie interpretácií diagramu už nie je diagramatické. Povedané najjednoduchšími termínmi, diagram je diagramom preto, že je silnejší než jeho interpretácie. I keď Foucault predstavil

pojem diagramu ako asambľáž stuhnutých situácií, technik, taktík a fungovaní, kladie dôraz skôr na stratégie formujúce diagram, než na vlastný formát diagramu. Foucault izoloval „explicitný program“ Panoptikonu v kontexte vlastného konceptu hypotézy o represii skutočným protagonistom Panoptikonu bol podľa neho koncept represie. Deleuze túto agendu prevracia, sústredí sa na konfiguráciu a fungovanie samotného diagramu.

Deleuze odporúča, aby sme Foucaulta nečítali ako historika, ale ako nového kartografa. Diagram nie je pre Deleuza zaujímavý ako paradigmatický príklad technológie dohľadu, ale ako abstraktný stroj, ktorý „v sebe [netvorí] rozlíšenie medzi rovinou/planimetriou výrazu a rovinou/planimetriou obsahu.“ [5.] Diagramy odlišuje od indexových, ikonických a symbolických znakov. Významy diagramov nie sú fixné. „Diagramy, alebo abstraktné stroje nefungujú aby zobrazovali, už vôbec nie realitu, ale sami konštruujú realitu, ktorá ešte len nastane.“ [6.] Bez tejto zásadnej intervencie by Foucaultove diagramy rýchlo splasli. Explicitné architektonické programy vybrané Foucaultom totiž neboli nikdy priamo, alebo plne realizované, pretože diagram nie je rozmnoženina, kópia výkresu. Nie je to vykonávaný výkres skutočnej konštrukcie rozlišiteľnej do všetkých detailov v správnej mierke. Žiadna z podmienok vykonávacej dokumentácie projektu nezodpovie. nebude celkom korešpondovať s konceptualizovanou, diagramatickou podmienkou projektu. Bude medzi nimi vždy priepasť. Preto tiež nemôže byť koncept či už ako represia, alebo sloboda architektúry priamo uplatnený v architektúre. Musí tu byť nejaký sprostredkovateľ. Dopredu hľadajúca tendencia diagramatických postupov, nepostrádateľná ingrediencia pochopenia ich funkcie, ktorá vypovedá o „realite, ktorá ešte len nastane“.

Nástroje proti typológii Deleuze prispel k poznaniu, že neodbytné vznikanie znakov a významov možno diagramom odsunúť, premiestniť a preto diagram dovoľuje artikulovať alternatívu zobrazovacích techník navrhovania architektúry. V minulosti boli koncepcie represie, alebo oslobodenia architektúry vnášané do architektúry tak, že celý komplex formálneho výrazu konceptu sa zredukoval na znak a jeho jasný význam, ktorý sa následne spätne prenášal do projektu.

Tento redukívny prístup však mnohé možnosti architektúry vylučuje. Kým koncepty formulujeme nahlas a jasne, architektúra

pasívne čaká, ako doteraz vždy, než ju podľa konceptu vyzvorkujeme. Techniky zobrazovania predpokladajú, že konvergujeme od konceptu k realite - týmto spôsobom fixujeme vzťah medzi ideou a formou, medzi obsahom a štruktúrou. Keď sa takto forma s obsahom napokon prekryje, objaví sa typ. To je problém architektúry založenej na koncepte reprezentácie: nemôže sa vymaniť z existujúcich typológií.

Inštrumentačné techniky, ako napríklad diagram, odkladajú, odsúvajú fixovanie typu a typológie. Experimentálne alebo inštrumentálne techniky nepochádzajú doslova zo znakov. Ak aspekty ako je prevádzka, čas a organizácia architektonického návrhu zahrnieme do štruktúry užívajúcej inštrumentačné techniky, mimoarchitektonické koncepty do architektúry skôr vnesieme, než by sme ich s architektúrou celkom prekryli. Prípady špecifickej interpretácie, užívania, vnímania, či konštruovania architektúry rozvíjajú - rozzáhybujú a zmnožujú spôsoby použitia diagramu na rôznych úrovniach abstrakcie, oslobodzujú architektonický návrh od jeho tendencie fixovať typológie.

Ako je možné takéto niečo dosiahnuť, je z hľadiska mnohých technik triviálna otázka, ale je to otázka vitálna, pokiaľ ide o to, čo nazveme inštrumentačnou technikou. Úlohou diagramu je nastoliť odklad, premiestnenie typológie a rozvinúť architektonický návrh pomocou vnášania vonkajších, mimoarchitektonických konceptov do architektúry: predstavuje vnášanie figúr-obrazcov, nie obrazov alebo znakov. Ako vyberáme, vkladáme a interpretujeme diagramy? Tu sa objavuje druhý Deleuzov modus diagramu, tentoraz maliarsky, ktorý „je radikálnym chaosom v porovnaní s figuratívnymi danosťami, ale vo vzťahu k budúcu usporiadaniu maľby je zárodkom rytmu.“ [7.]

Kde architektúra hľadá spôsob, ako vzdorovať typológii, tam sa maliarstvo konfrontuje s neustálym bojom proti „klišé! klišé!, ako volá Deleuze, zdánlivo zúfalý tak, ako ktokolvek z nás uprostred absurdnej nevyhnutnosti otrepaných banalít. „Nielen, že prebieha multiplikácia všetkých druhov obrazov okolo nás a v našich hlavách, ale dokonca aj reakcie namierené proti klišé produkujú ďalšie klišé.“ [8.] Deleuze opisuje, ako z toho von. Francis Bacon pracuje tak, že do svojej maľby vnáša náhodné rozmazanie farby: šmuhu - slepé škvrny - vnášajúce do diela iný svet: Saharú v ústach, tlame, a kdesi inde textúru kože nosorož-ca nájdenú na fotografii.

Výber a použitie diagramu pred-

projekt 06/02 pokladá určitú priamosť. Znamená vkladanie prvku, ktorý v zhustení informácií obsahuje niečo, na čo sa 'môžeme napojiť' a čo nás zároveň odpojí od špirálovitého pohybu ku klišé, teda obsahuje prvky s čímsi podnetným, asociatívnym, príťažlivým - „sugestívnym“. V architektúre namiesto rozmazanej maľby používame technické manuály, náhodné obrazy ktoré zbierame, aby sme naznačili možné, budúce usporiadania projektu. Tieto diagramy sú zväčša infraštruktúrne, možno ich čítať ako mapy pohybov, bez ohľadu na ich pôvod. Diagramy nevyberáme s ohľadom na pôvod špecifickej informácie, ktorú obsahujú. Používame ich hlavne ako zmnožovače v procese rozvinutia, rozzáhybovania architektonického návrhu.

Instrumentalizácia diagramu Je príznačné, že Francis Bacon nepoužíval diagramy ani celkom spontánne, ani mimo maľbu, napríklad v kolážii, ale instrumentalizoval, povedzme uskutočňoval ich v médiu maľby. Tu sa vynára tretí modus diagramu potvrdzujúci a podporujúci predtým uvedené abstraktného stroja do chodu. Abstraktný stroj treba uviesť do chodu, aby mohol začať transformačný proces, ale kde sa chod stroja začína? Ako stroj uviesť do chodu? Čo presne je princípom uskutočňujúcim zmeny a transformácie v reálnom živote a reálnom čase? A navyše: ako tento princíp možno izolovať, postihnúť v troch dimenziách, ktoré umožnia aby sme ho uchopili a ľubovoľne užívali v architektúre? Deleuze nám ponúka indikáciu tohto princípu poukazaním na románové narábanie s časom. Prostredníctvom príkladu, ako napríklad čas Proustovho románu: v dlhých pasážach o hudbe, slasti, obraznosti, a iných príbehotočných línii, ktoré sa stáčajú a oviňujú okolo čiernych dier v príbehu, čierne diery v Proustovom príbehu sú literárne konštrukcie, ktoré umožňujú zmenu príbehu. Ak by v rozprávaní príbehu neboli čierne diery, do ktorých protagonisti príbehu

môžu padať, krajina rozprávania by bola neskutočne hladkou, bezčasovou plochou. Hrdinovia príbehu, ktorých vlastnosti a dobrodružstvá sú formované krajinou rozprávania príbehu, by sa bez tejto krajiny nikdy nerozvinuli. Príbehová krajina, čierna diery a postava románu sa stávajú jednotou - ani úplne subjektívne ani celkom objektívne - aby mohol príbeh napredovať.¹ Aby mohol byť zároveň konštruovaný aj čítaný ako tvár: jej intenzita, slasťnosť, výraznosť - všetky spojené do nerozpojitelnej kompozície. Čierne diery a krajina románu spolu formujú abstraktný stroj produkujúci tvárovosť.

Tvárovosť: operačný diagram

Otázkou je, ako môže tento románový prostriedok uviesť do chodu nástroje pôsobiace v architektonickej tvorbe? Môže aj architektúra užívať koncept čiernej diery - povrchu, aby vyvinula aparát spúšťajúci účinok prenášania sa v čase? Jeden z našich súčasných projektov je štruktúrovaný ako diagram tvárovosti. Zastavovací plán stanice v Amheime pozostáva z autobusového terminálu, podzemného parkovania, administratívnej budovy a vlakovej stanice, pričom každá parcela má iného majiteľa. Predchádzajúce urbanistické návrhy tohto územia potvrdili, že nemožno všetky programy kumulovať do jedného. Preto sa náš výskum zameriava na hľadanie dier - teda prekrývajúcich sa území spoločných záujmov -, kde jedna vrstva krajiny spadá do druhej vrstvy. V projekte pre Amheim je takýmto prekrývajúcim sa územím peší ťah spoločný všetkým programom. Štúdie pešieho pohybu formujú východisko návrhu. Analýza typov pohybu zahŕňa smery pohybu vyjadrené rôznymi trajektóriami, ich dôležitosť vo vzťahu k ostatným druhom dopravy v tejto lokalite, ich trvanie, spojenie s jednotlivými programami a ich vzájomné prepojenia.

Z týchto štúdií pohybov sa postupne vynára krajina pohybov vzťahujúcich sa k sebe navzájom. Diery-prekrývia v tejto krajine tvoria

systém skratiek medzi jednotlivými programami. Tvoria hybrid medzi centralizovaným systémom existujúcej organizácie územia a preplnenou sieťou všetkých možných prepojení. Po roku práce na projekte topológia vzťahov konečne vyžaduje utvorenie diagramu, ktorý zhustí a zapuzdí technicko-priestorovú organizáciu lokality. Diagram nie je nikdy celkom neočakávaný dar: súčasťou nášho hľadania porozumení staničnému územiu bolo štúdium matematickej teórie uzlov. S myšlienkou, že krajina s dierami môže byť chápaná aj ako uzol plôch. Diagramatickým vyjadrením tejto myšlienky je Klemova nádoba, hermeticky spájajúca rôzne úrovne stanice. Kleinova nádoba je mnohoznačná, hoci je definovateľná a poznateľná. Cez všetky priestorové transformácie prechádza kontinuuálne, takže sa jej prostredníctvom diera či priehlbina stáva povrchom a naopak, povrch sa stáva priehlbinou. Kleinova nádoba poskytuje prepojenie spoločných vzťahov založených na pohybe - poskytuje prvok infraštruktúry v dvoch zmysloch: pragmaticky a diagramaticky. Tvorí koncept architektonického návrhu tým, že je výsledkom štúdia spoločných, interaktívnych, lokálnych podmienok pozemku. Tvorí diagram architektonického projektu tak, že sa stáva aktérom interaktívnych procesov a v nich evokuje nové, špecifické významy, napríklad v konštrukčnej a priestorovej rovine návrhu.

Zameranie návrhu na spoločné, verejné, skupinové záujmy znamená, že vzťahy formujú parametre projektu bez toho, aby bolo nevyhnutné jednotlivé vstupné dáta optimalizovať. Generuje nové možnosti, aké nemôže poskytnúť žiaden jednotlivý, individuálny záujem. Projekt je pragmatický v tom zmysle, že s určitou empatiou narába so skutočnými sociálnymi, ekonomickými, verejnými podmienkami, pričom je podstatné, že pragmatizmus ktorý utvára je interaktívny. Účely nie sú zanedbané, ale zahnuté a transformované v návrhu, čo nevyhnutne vedie k ďalšiemu stupňu prehodnocovania vzťahov medzi jednotlivými

časťami projektu. Tento prístup implicitne podporuje určitú politiku zameriavania sa na skupinové záujmy. Projekt nie je bezprincípálnou, oportunistickou odvetou na to, čo od nás verejná objednávka požaduje - a čo je tak či tak nemožné splniť vo veľkej mierke - ale multiklientom prináša projekt s vysokou mierou komplexnosti návrhu.

To tiež neznamená, že stojí na nejakej predformulovanej urbanistickej myšlienke, presahujúcej špecifickú riešenú lokalitu, programu, alebo užívania. Naopak, vzniká interaktívne.

Abstraktný stroj v chode je teda diskurzívny nástroj: je produktom a generátorom dialogických aktov, ktoré prinášajú nové, neplánované, interaktívne významy. Teória diskurzivity prichádza s názorom, že významy sa neprenášajú od jedného agenta k inému, ale zakladajú sa v interakcii medzi dvoma agentami. Aj architektonický projekt vzniká v rovine intersubjektivity. Diagramy bohaté na významy, plné potenciálneho pohybu, naložené nákladom štruktúr sa stávajú napokon aj lokalizáciami - budúcimi rozmiestneniami a premiestneniami. Rozmiestnenie a premiestnenie diagramov - chápaných ako aktivity nepomáhajúce uvádzať do chodu štruktúry: ani objektívne ani subjektívne, ani pre-teórie ani post-teórie, ani koncepty ani oportunistizmy -, prebieha v intersubjektívnom, pretrvávajúcom operačnom poli, kde sa významy formujú a transformujú interaktívne.

BEN VAN BERKEL
CAROLINE BOS

POZNÁMKY A POUŽITÁ LITERATÚRA:

- [1.] Sme zviazaní Jaapovi Bosovi za to, že nás na tento sociálno-diskurzívny prístup upozornil vo svojej doktorskej dizertačnej práci zaoberajúcej sa freudovskou psychológiou, nazvanej *Autorizované poznanie / Authorised Knowledge Utrecht, 1997*. Pozri tiež Fairclough, N.: *Discourse and Social Change*. Polity Press. Cambridge, 1992.
- [2.] Príklady: Deleuze, G.: *Foucault. Hermann a synove*. Praha 1996. Deleuze, G.: *Francis Bacon: Logique de la Sensation*. Edition de la Différance, Paris 1981. Lynn, Greg: *Forms of Expression*. El Croquis 72/1995.
- [3.] Krausse, J. *Information at a Glance. On History of the Diagram*. In: *Oase*. SUN Nijmegen, 1998. Krausse tu cituje Williama Playfaira, architekta súdobých diagramov, ktorého kniha *Komerčný a politický atlas / Commercial and Political Atlas (1786)* predstavila ekonomické krivkové diagramy a tabuľky.
- [4.] Foucault, M.: *Dozerat' a trestat'*. Zrodzenie väzenia. Kalligram, Bratislava 2000.
- [5.] Deleuze, G.: *A Thousand Plateaus*. Transl. Brian Massumi. University of Minnesota Press, Minneapolis 1987. s. 141.
- [6.] Tamtiež, s. 142.
- [7.] Deleuze, G.: *Francis Bacon: The logic of Sensation*. Ako v cit. pozn. č. [2.]
- [8.] Tamtiež, s. 49.

Z anglického originálu: *Diagrams - Interactive Instruments in Operation*, publikovaného v časopise *Any* 23/1998, s. 19 - 23, preložila Monika Mitášová.