

MOD- EL

THOMAS DEMAND
LORENZ ESTERMANN
ANTONY GORMLEY
MARIELE NEUDECKER
JULIAN OPIE
JAROSLAV RÓNA
TOM SACHS
PAVLA SCERANKOVÁ
THOMAS SCHÜTTE
RACHEL WHITEREAD
EDWIN ZWAKMAN



ANTONY GORMLEY: SPACE STATION AND OTHER INSTRUMENTS
INSTALLATION VIEW, GALLERIA CONTINUA, LE MOULIN, FRANCE, 2011
PHOTOGRAPH BY OAK TAYLOR SMITH, © THE ARTIST



ANTONY GORMLEY: RESERVE II, 2014, ARREST, DETERMINE, BIDE, 2013
4 MM OCEL CORTEN / 4 MM CORTEN STEEL, DIMENSIONS VARIABLE,
POHLED DO INSTALACE / INSTALLATION VIEW, PHOTO ONDŘEJ POLÁK
© ANTONY GORMLEY



GALERIE RUDOLFINUM

MOD-

EL

THOMAS DEMAND
LORENZ ESTERMANN
ANTONY GORMLEY
MARIELE NEUDECKER
JULIAN OPIE
JAROSLAV RÓNA
TOM SACHS
PAVLA SCERANKOVÁ
THOMAS SCHÜTTE
RACHEL WHITEREAD
EDWIN ZWAKMAN

LADISLAV KESNER

© Ladislav Kesner
© Thomas Demand, Lorenz Estermann, Antony Gormley, Mariele Neudecker, Julian Opie,
Jaroslav Róna, Tom Sachs, Pavla Sceranková, Thomas Schütte, Rachel Whiteread, Edwin Zwakman
Photo © Mathias Johansson, Wilfried Petzi, Ondřej Polák, Philippe Servent, Oak Taylor Smith,
Nic Tenwiggenhorn, Tucci Russo Studio Per L'Arte Contemporanea, Stephan White, Jens Ziehe
© Galerie Rudolfinum, Praha 2015
ISBN 978-80-7353-485-1

Katalog je vydán ve spolupráci s nakladatelstvím Pierot.
Published in collaboration with Pierot Publishers.

OBSAH

CONTENTS

9	LADISLAV KESNER: UMĚNÍ MODELÁŘSTVÍ THE ART OF MODEL-MAKING
40	INTERVIEW: LORENZ ESTERMANN
42	LORENZ ESTERMANN
50	THOMAS SCHÜTTE
58	INTERVIEW: EDWIN ZWAKMAN
62	EDWIN ZWAKMAN
68	INTERVIEW: JAROSLAV RÓNA
71	JAROSLAV RÓNA
74	TOM SACHS
78	INTERVIEW: MARIELE NEUDECKER
83	MARIELE NEUDECKER
90	THOMAS DEMAND
94	JULIAN OPIE
96	PAVLA SCERANKOVÁ
98	RACHEL WHITEREAD
104	INTERVIEW: ANTONY GORMLEY
114	ANTONY GORMLEY
125	UMĚLCI / ARTISTS

UMĚNÍ MODELÁŘSTVÍ

THE ART OF MODEL-MAKING

Jsou trojrozměrné modely samostatnou kategorií soudobé umělecké praxe — a pokud ano, tak v jakém smyslu? Jak máme chápat a definovat ‚model‘ a modelování ve vztahu k soše a skulpturní tvorbě? Co musí splňovat skulpturní objekt, aby mohl být označen za model? A vzhledem k hojnému zastoupení modelů v současném umění, je na místě hovořit o jisté specifické, modelové estetice? To jsou jen některé z otázek, na které se výstava *Model* snaží najít odpověď. Představuje jedenáct současných autorů, kteří ve svém díle zkoumají fenomén modelů a modelování — ať již stavěním trojrozměrných modelů, fotografováním nebo natáčením modelů na video. Tím, že výstava soustřeďuje na jedno místo rozmanitou škálu uměleckých děl různých forem, měřítek a uměleckých stylů, nabízí prostor pro přemýšlení o konceptu modelu a jeho roli v soudobé umělecké praxi. V tomto je úmyslně širšího rozsahu než jiné nedávné projekty, které se soustředily na nějaký konkrétní aspekt nebo smysl fenoménu modelu — například několik výstav o architektonických modelech a jejich odrazu v moderním umění¹ nebo o inscenované fotografii.²

RODINY MODELŮ

Model je z latinského slova ‚modulus‘ (odvozeno od ‚modus‘, což znamená ‚malá míra‘). Od počátku patnáctého století se v italštině výraz ‚modello‘ používal pro ‚měřítkové zpodobnění‘ nebo zmenšené architektonické modely. V moderních jazycích postupem času tento výraz získal celou řadu různých významů a jakékoliv hlubší zamyšlení o modelech v současném umění vyžaduje nejprve utřídění sémantického chaosu, který tento koncept obklopuje. Jak píše významný filosof Nelson Goodman:

„Jen málo výrazů se v běžné i vědecké mluvě užívá v tolika různých významech jako ‚model‘. Model je něco, co obdivujeme či následujeme, vzorec, typický příklad, druh, prototyp, ukázka, simulace, matematický popis — takřka vše od nahé blondýny po kvadratickou rovnici, a může být k tomu, co modeluje, téměř v jakémkoliv vztahu symbolizace. V mnoha případech je model exemplářem či

Do three-dimensional models constitute a distinct category within contemporary artistic practice and, if so, in what sense? How do we understand and define ‚model‘ and model-building in relation to sculpture and sculptural work? What has the sculptural object to do to qualify as a model? And given the extensive presence of models in contemporary art, are we justified in speaking of the existence of some distinct form of ‚model aesthetics‘? These are some of the questions that the exhibition *Model* seeks to answer, presenting eleven contemporary artists who in their work explore the phenomenon of models and modelling — either by constructing three-dimensional models, or using models to create photographs and videos. By bringing together a range of art works in various media, on different scales, and using diverse artistic approaches, the exhibition aims to open up a space for reflection on the concept of a model and its place in contemporary artistic practice. In so doing, it is therefore deliberately broader in scope than some other recent exhibitions that have focused on some particular aspect or meaning of the model — for instance, several shows that have been held on architectural models and their echoes in contemporary art¹ or on model-based photography.²

FAMILIES OF MODELS

The word ‚model‘ is from the Latin ‚modulus‘ (derived from ‚modus‘, which means ‚little measure‘). Since the early 15th century the Italian term ‚modello‘ has been used to refer to a ‚likeness made to scale‘, or small-scale architectural models. In modern languages, however, the term has gradually acquired a multitude of meanings and any deeper thinking around models in contemporary art entails first of all sorting through the semantic chaos surrounding this concept. As observed by noted philosopher Nelson Goodman: „Few terms are used in popular and scientific discourse more promiscuously than ‚model.‘ A model is something to be admired or emulated, a pattern, a case in point, a type, a prototype, a specimen, a moc-up, a mathematical description — almost anything from a naked blonde to a quadratic equation — and may bear to what it models almost any relation

1 Mezi významné výstavy patří *Idea as Model* v New Yorku (1976) a nedávná *Was Modelle können* v Museum für Gegenwartskunst Siegen (2014), výstava *Modelli* v MAXXI Rome (2013) a *Models. Imagining to scale* ve STAM Gent (2014–15).

2 Například *Das Konstruierte Bild: Fotografie-arrangiert und inszeniert* v několika německých muzeích v letech 1989–90 či výstava *Post_modellismus. Models in Art* ve Vídni a Bergenu (2005).

1 Among important exhibitions that warrant mention are *Idea as Model* in New York in 1976 and, more recently, *Was Modelle können* in Museum für Gegenwartskunst Siegen (2013), *Modelli* exhibition in MAXXI Rome in the same year and *Models. Imagining to Scale* in STAM Gent (2014–15).

2 For example, *Das Konstruierte Bild: Fotografie-arrangiert und inszeniert*, shown at several German museums in 1989–90. The exhibition *Post_modellismus. Models in Art* in Vienna and Bergen in 2005.

příkladem toho, co modeluje ... v jiných případech se role převrací: model denotuje či má jako svůj případ to, co modeluje.“³

Vzhledem k jejich klíčové roli v soudobé vědecké praxi nikoho nepřekvapí, že nejsložitější a nejrigoróznější teorie o modelech a modelování mají původ v teorii a filozofii vědy. Taxonomie modelů obvykle umísťuje trojrozměrné (nebo ikonické) modely do samostatné kategorie; mezi další patří mentální modely, lingvistické modely, matematické modely a počítačové simulace. Přestože lze diskutovat o tom, zda je možné trojrozměrné modely označit za samostatnou kategorii odlišnou od obrazů (images), modely bez jakékoli pochyby zobrazují a ve vědě i filozofii probíhají živé diskuse o způsobech, jakým tak činí.⁴ Téma modelů v umění pak nastoluje řadu zásadních otázek teorie a filozofie umění a estetiky, například *mimesis*, vztah reality a jejího zobrazení, autentičnost, vztah originálu a kopie. Stejně téma také figuruje v nejstarších diskuzích a teoriích zobrazení na západě i v Číně. Problematika modelu je implicitně zastoupena v Platónově diskuzi o rozdílu mezi *eidola* (které nesou obraz vnímatelné, vnější podoby věci) a *eikone* (které představují esenci věci).⁵ Obdobně je obsažena i v konceptu *mingqi* (neboli „předmětů pro duše mrtvých“, vkládaných mrtvým do hrobů jako společníci), které starodávné čínské texty popisují jako něco, co „připomíná skutečné objekty, ale nemohou být jako takové používány“ nebo „mají vnější formu, ale nikoliv podstatu“.⁶

I když v oblasti historie umění i mimo ni existuje řada diskurzů a teorií relevantních pro téma této výstavy, v soudobé teorii umění a kultury nenalezneme žádnou komplexní teorii modelu. Za tu dozajista nelze považovat svého času populární postmodernistické texty o hyperrealitě a virtualizaci veřejné sféry, jako kupř. spisy Jeana Baudrillarda, v nichž simulakra a simulace, spíše než by byly podrobně zkoumány, figurují pouze jako nástroj povrchní společenské kritiky.⁷ Absence takové komplexní teorie nás však nemusí příliš trápit, protože právě díla a slova umělců samotných (jak dokazuje tato výstava a interview s umělci, která navazují na tento text) nabízejí soustavnou reflexi některých klíčových otázek souvisejících s konceptem modelu. Můžeme tedy uvažovat o modelech (nebo uměleckých dílech z nich vycházejících) jako o *teoretických objektech*, které — kromě svých více přímých

or symbolization. In many cases, a model is an exemplar or instance of what it models ... in other cases, the roles are reversed: the model denotes, or has an instance, what it models ...”³

Given their central role in contemporary scientific practice, it is not surprising that the most elaborate and rigorous theories of models and modelling can be found in the theory and philosophy of science. Taxonomies of models usually situate three dimensional (or iconic) models alongside other categories such as mental models, linguistic models, mathematical models, and computer simulations. While it is open to debate whether three-dimensional models count as images, or constitute a separate category, distinct from images, they are unquestionably representational and there is a lively and vigorous debate in sciences and philosophy about what kind of representation models entail.⁴ In a similar fashion, the topic of models in art immediately raises some fundamental issues in the theory and philosophy of art and aesthetics, such as mimesis, resemblance, reality and its representation, authenticity, original, and copy. Indeed, it surfaces in the earliest discussions and theories of representation both in the West and in China. The issue of the model is implicitly present in Plato's discussion of the difference between *eidola* (which represent the perceptible, outward appearance of a thing) and *eikone* (which represent the essence of a thing).⁵ It is likewise inherent in the concept of *mingqi* ('spirit articles' that accompanied the dead in their tombs), about which ancient Chinese texts say: 'although [they resemble] real objects, they cannot be used', and '[they] have form but are without substance'.⁶

While there are many theories and discourses both within and outside art history that are relevant to this topic, no comprehensive theory of models exists in contemporary art or cultural theory. The once popular postmodern texts on hyperreality and the virtualisation of the public sphere certainly do not count as such theory, as evidenced, for example, by Jean Baudrillard's writings, in which simulacra and simulations, rather than being rigorously interrogated, are merely used as a tool for a shallow social critique.⁷ This need not bother us, however, in so far as it is artistic thinking itself, embedded in, or revealed through, the works as well as words (as this exhibition and the interviews following this essay shall demonstrate), which offer a sustained reflection on some central issues surrounding the concept of model. It is thus certainly possible to think of models (or works of art based on them) as *theoretical objects*, which, in addition to their more direct sensuous and psychological effects, invite a re-thinking of

3 Nelson Goodman, *Jazyky umění. Nástin teorie symbolů*, Praha 2007, 137.

4 Obecná teorie modelů a způsobů jakým zobrazují, viz zejména Herbert Stachowiak, *Allgemeine Modelltheorie*, Wien-New York, 1973; Adam Toon, *Models as Make-Believe. Imagination, Fiction and Scientific Representation*, Londýn 2012; Michael Weisberg, *Simulation and Similarity: Using Models to Understand the World*, Oxford 2013.

5 Sophist 235b–236c, *Plato's Sophist. The Professor of Wisdom* — v překladu Evely Brann, Petera Kalkavage, Erica Salem — Newburyport 1996; David Ambuel, *Image and Paradigm in Plato's Sophist*, Las Vegas 2007.

6 Jak je zachováno například v „přednášce k žákům o správném provádění pohřebních rituálů“, která je připisována Konfuciovi, *Li ji* (Kniha obřadů), v Ruan Yuan, ed., *Shisanjing zhushu* (Annotovaná edice třinácti klasiků), Peking 1980, 1289; dále také filosof Xunzi (Yang Liang, *Xunzi jijie*, Taipei 1981, 244–45).

3 Nelson Goodman, *Languages of Art: An Approach to a Theory of Symbols*, Indianapolis 1976, pp. 171–72.

4 For a general theory of models and model-representation, see especially Herbert Stachowiak, *Allgemeine Modelltheorie*, Wien-New York 1973; Adam Toon, *Models as Make-Believe. Imagination, Fiction and Scientific Representation*, London 2012; Michael Weisberg, *Simulation and Similarity: Using Models to Understand the World*, Oxford 2013.

5 Sophist 235b–236c, *Plato's Sophist. The Professor of Wisdom* — transl. by Eva Brann, Peter Kalkavage, Eric Salem, Newburyport 1996; David Ambuel, *Image and Paradigm in Plato's Sophist*, Las Vegas 2007.

6 It is preserved, for example, in Confucius' alleged lecture to his disciples on the proper way of conducting funerary rites, *Li ji* (The Book of Rites), in Ruan Yuan, ed., *Shisanjing zhushu* (An Annotated Edition of the Thirteen Classics), Beijing 1980, p. 1289, as well as philosopher Xunzi (Yang Liang, *Xunzi jijie*, Taipei 1981, pp. 244–45).

smyslových a psychologických účinků — vyzývají k promýšlení některých složitých otázek teorie umění, psychologie a filozofie mysli, přičemž současně dávají svým autorům možnost aktivně se zabývat širšími společenskými a kulturními problémy.

Trojrozměrné modely v umění patří do světa umění s jeho systémem diskursu, konvencí a hodnocení, ale zároveň existují i v přímém příbuzenském vztahu k dalším příkladům 3D modelů a modelování: architektonickým modelům, historickým a současným vědeckým modelům i k celé široké oblasti hobby modelářství. Modelářství v umění, stejně jako ve vědě a ve sféře volnočasové zábavy, vyžaduje jak kognitivní schopnosti, tak znalost specializovaného řemesla a manuální zručnost. Obdobně jako ve vědecké praxi, jak je vidět na příkladech několika na výstavě zastoupených umělců, tvorba uměleckých modelů může vycházet z výzkumu a rigorózních experimentálních postupů, které mají povahu vědecké činnosti, a jako v hobby modelářství je zde přítomen prvek hry a materializace fantazie. V několika případech (*Sedm vteřin* Pavly Scerankové je jen jeden z nich) rozpozná oko laika daný model jako „umělecké dílo“ pouze díky tomu, že je umístěno v galerii a ne v jiném kontextu.

MODEL ČEHO A MODEL PRO NĚCO

Trojrozměrné modely v umění, obdobně jako jejich protějšky v dalších doménách, mohou mít dvojitý charakter: *retrospektivní* (model jako replika čehosi, co již existuje) nebo *prospektivní* (model jako návrh — prototyp pro cosi, co má teprve vzniknout). Mnohá ze shromážděných děl přitom zahrnují jak retrospektivní, tak i prospektivní rovinu, vztahují se k minulosti i budoucnosti zároveň nebo mezi těmito dvěma stavy oscilují. Modely se většinou od objektů, které znázorňují, liší velikostí a měřítkem, zatímco si zachovávají poměr a proporce. Současně se také odlišují mírou své ikoničnosti nebo detailu — může se jednat o měřítkové simulace originálu, s minimem rozdílů, nebo o záměrně nepřesné nebo neúplné zobrazení s velmi otevřeným vztahem k předloze.⁸ Reference přitom okamžitě nastoluje otázku identity a esence. Model může být dokonalou kopií či replikou se zachovanými proporcemi, detaily a někdy i velikostí originálu, ale nedisponuje funkcí originálu — případně může nabízet jiné funkce a možnosti využití než originál.⁹ Modely v umění, jak přibližujeme níže, často využívají tuto proměnu vnímané možnosti k akci (tzv. *afordanci*) a očekávání diváka.¹⁰

7 Jean Baudrillard, *Simulations*, New York 1983.

8 Modely ve vědě, viz Soraya de Chadaverian a Nick Hopwood, eds., *Models. The Third Dimension of Science*, Stanford 2004; Ingeborg Reichle, Steffen Siegel a Achim Spelten, eds., *Visuelle Modelle*, Mnichov 2008.

9 Někdy se pojem „model“ používá pouze pro zmenšenou verzi nějaké předlohy v kontrastu k pojmu „replika“, která je v životní velikosti; zde však používám termín „trojrozměrný model“ i pro modelové znázornění v životní velikosti.

10 Termín „afordance“ používám obecně ve smyslu definice amerického psychologa J. J. Gibsona — jako „vnímanou možnost pro akci v daném prostředí“, viz zejména J. J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston 1979.

some difficult and pernicious problems of art theory, psychology, or philosophy of mind, while also allowing their authors to engage broader social and cultural issues.

Three-dimensional models in art belong to the world of art, with its system of discourse, institutions, and valuation. But it bears noting that they are in some aspects directly related to other instances of 3D models and model-building: architectural models, historical and contemporary scientific models, as well as the wide realm of toy and hobby model-building. Making models as art involves some of the same cognitive faculties and the same exercise of highly specialised craft and skills as making models in science or as hobby modelling.⁸ Much like in science, as some artists in the show demonstrate, making models of art can be based on research and rigorous experimental procedures, a form of science; while much like in hobby modelling, they involve an element of play and the materialisation of fantasy. There are cases (Pavla Sceranková's *Seven Seconds* being just one example), in which a given model can be recognised by the untrained eye as a 'work of art' only by virtue of the fact that it sits in a gallery rather than some other context.

MODELS OF AND MODELS FOR

Three-dimensional objects in art, much like their counterparts in other domains, can function in a dual sense: as either retrospective (models of something already existing, a representation of some original or preceding entity) or prospective (models for something yet to be created). Importantly, as many works in this exhibition clearly demonstrate, they can be both retrospective and prospective, related to the past as well as the future, both at the same time, or they can alternate between these two states. Models differ from the objects they represent mostly by size and scale, while preserving ratio and proportions. At the same time they are distinguished by their degree of iconicity or elaboration, ranging from the full-scale simulation of an original, in which the difference is minimised, to an inaccurate or incomplete rendering with a decidedly open relationship of reference. The issue of reference immediately raises a question about identities and essences. The model can be a perfect copy or replica that preserves the proportions, degree of elaboration, and even the size of the original, yet lacks the latter's functionality or affords instead a new set of functions and potential uses.⁹ Models in art, as we shall observe, often explore this change of affordances and viewers' expectations.¹⁰

7 Jean Baudrillard, *Simulations*, New York 1983.

8 On models in science, see Soraya de Chadaverian and Nick Hopwood, eds., *Models. The Third Dimension of Science*, Stanford 2004; Ingeborg Reichle, Steffen Siegel, and Achim Spelten, eds., *Visuelle Modelle*, Munich 2008.

9 Sometimes the term 'model' is taken to imply only a scaled-down version of some original, in contrast to a life-size 'replica'; here, however, I take 'three-dimensional model' to apply to life-size renderings as well.

10 I use the term affordance largely as defined by American psychologist J. J. Gibson — as perceived possibilities of action or the functional significance of objects and environments; see especially J. J. Gibson, *The Ecological Approach to Visual Perception*, Boston 1979.

Trojměrný fyzický model v umění navíc nemusí plnit zástupnou roli za nějaký konkrétní empirický objekt, protože často odkazuje na generickou kategorii věcí nebo na abstraktní koncepty či ideje. Mnohé skulpturní objekty neodkazují na žádný již existující objekt, ani je nemůžeme brát za konkrétní prototyp; jedná se o modely pouze v tom smyslu, že zhmotňují mentální model umělce. Otázku po způsobu, jímž model v umění reprezentuje, nelze nicméně zužovat jen na problém vztahu a reference, opominuli bychom tak další — a klíčovou — vlastnost modelů, totiž jejich schopnost vzít na sebe roli nástroje ve hře na předstírání, která aktivuje různé formy imaginativní projekce. Sama schopnost modelu odkazovat na něco v minulosti nebo v budoucnosti ve skutečnosti závisí na jeho schopnosti aktivovat v divákově mysli představy o tomto objektu nebo události. V následujícím textu k jednotlivým dílům si povšímneme různých způsobů, jakými autoři této stimulace imaginace dosahují.

ODKAZ A MATERIÁLNOST

Trojměrným modelům je však vlastní ještě jedna dvojednost: na jednu stranu model odkazuje na nějakou realitu, současně je zde hmatatelná materiálnost samotného modelu. Kontrast či napětí mezi těmito dvěma aspekty je zcela zásadní pro většinu modelů v současném umění, jak bohatě dokládají díla zastoupená na této výstavě. Právě zde, v dialektice zobrazení a předmětnosti (nebo materiálnosti), můžeme nejlépe zkoumat otázky zařazení modelů do domény skulptury. Skutečná přítomnost modelu je artikulována a prosazuje se ve vnímání diváka prostřednictvím míry ikoničnosti, manipulace měřítka a velikosti a volbou materiálu. Podobně jako většina jejich architektonických nebo průmyslových protějšků, i některé skulpturní modely v umění jsou vyrobeny z levných, průmyslových nebo hobby materiálů: kaširovaného papíru, lepenky, překližky, sádry, sklolaminátu atd. — tedy materiálů, které jsou vhodné v průmyslovém nebo vědeckém modelování, a jejichž využití posiluje vnímání modelu jako zástupného objektu — jako kopie, repliky nebo předlohy. V jiných případech využití tradičních sochařských materiálů — bronzu, kovu, kamene, leštěného dřeva — zjevně posiluje skulpturní asociace a umělecký status objektu. Umělecké modely — jak opět zde shromážděná díla jasně předvádějí — jsou většinou výsledkem procesu náročného na úsilí i čas, který, kromě umělecké představivosti a myšlení, vyžaduje také specifické manuální dovednosti: ona „ztráta dovednosti“ (deskilling), která je tak patrná v mnoha oblastech soudobého umění, není v modelářské praxi možná.¹¹ Většina zde představených umělců nepokrytě zdůrazňuje proces stavby svých modelů — divák je přímo vybízen k tomu, aby si povšíml, jak byl model zkonstruován, aby tento proces obdivoval a zamyslel se nad technickými a tvůrčími způsoby stavby modelu nebo — obráceně — aby si povšíml nedokonalosti a stop, zanechaných v procesu stavby, které podřývají iluzivnost zobrazení.

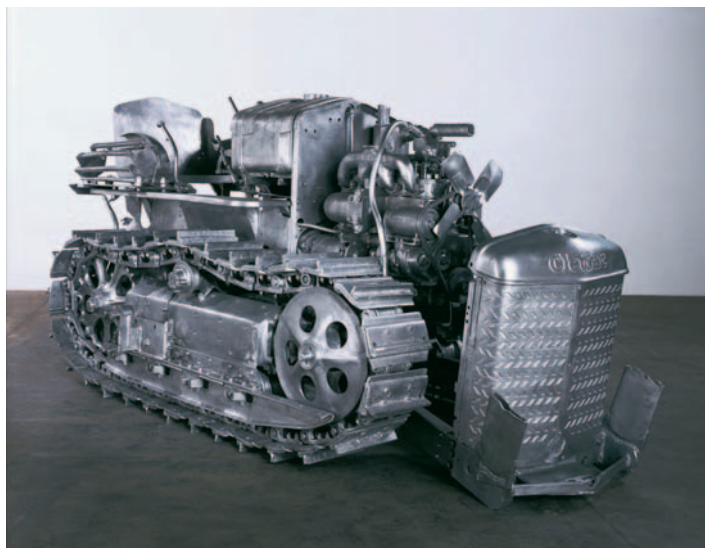
11 Existují samozřejmě i výjimky, viz například Roman Ondák, *Time Capsule* (více k tomuto dílu níže). Model vyrobili stejní dělníci jako originál, bez zapojení umělce.

Furthermore, a three-dimensional physical model in art need not stand in lieu of or for some specific, empirical object out there; it as often refers to a generic class of things or even to abstract concepts and ideas. Many sculptural objects do not refer to any pre-existing object, nor can they be taken as a specific prototype; they are models only in so far that they materialise a mental model of the artist. But to conceive of the issue of representation in models only as a matter of reference and relation would be to miss another profound quality, for models should be conceived of above all as props in games of make-believe, which function by activating various forms of imaginative projection. In fact, the very possibility of a model to refer to something in the past or in the future hinges on its capacity to prescribe a viewer's imaginings about such an object or event. We shall notice in some detail how such imaginative promoting is achieved in the comments on individual works which follow.

REFERENCE AND MATERIALITY

But there is another duality inherent in the three-dimensional model and the way it represents: on the one hand, there is the reference to something else, which the model stands for, on the other, there is the tangible material reality of the model itself. The interplay, or tension, between these two senses is absolutely central to most models in contemporary art, as works in this exhibition amply demonstrate. It is precisely in this, in the dialectics of representation and objecthood (or materiality), that the questions regarding the situation of models within the field of sculpture can be best examined. The real presence of a model is articulated and asserted in the viewer's perception by means of an elaboration of iconicity, a manipulation of scale and size, and the choice of the material. Much like their architectural or industrial counterparts, some sculptural models in art are made of cheap industrial or hobby materials: papier-mâché, cardboard, plywood, plaster, fibreglass, and the like — that is, materials that are appropriate to evoke industrial and scientific modelling, and the use of which strengthens the notion of models as substitute entities, as copies, replicas, or projects for the future. In other cases, the use of traditional sculptural materials such as bronze, metal, stone, and polished wood seems to strengthen the sculptural associations and status of the object. Artistic models — as again most of the works assembled here clearly demonstrate — are mostly products of extremely labour-intensive, time-consuming work, requiring, in addition to artistic imagination and thinking, a distinct set of manual skills; the 'deskilling' so apparent in some areas of contemporary art is not an option in model-building practice.¹¹ Most artists presented here clearly foreground the process of building their models, inviting the viewer to notice how the model has been assembled, to marvel and ponder over the technical and artistic means of its construction, or, conversely, to notice its imperfections and the traces of

11 There are exceptions, of course, such as Roman Ondák's *Time Capsule* (mentioned below), which was made by the same workers who had constructed the original, without any participation of the artist.



CHARLES RAY:
UNTITLED (TRACTOR)
2005

Výše uvedené body lze názorně ilustrovat na jednom konkrétním případě, uměleckém díle, které prominentně figurovalo na původním „wish listu“ pro tuto výstavu, ale nakonec nemohlo být zařazeno: *Untitled (Tractor)*, 2003–5 amerického umělce Charlese Raye. Je to hliníková replika vraku skutečného pásového traktoru z roku 1938 (v měřítku 1:1), který umělec našel a odtáhl do svého ateliéru. Během několika měsíců společně s týmem asistentů rozmontoval originál a ručně vymodeloval tisíce jednotlivých pohyblivých součástí tohoto stroje, včetně těch, které jsou skryty zraku. Pečlivému pozorovateli nabízí výsledek možnost pomalu vnímat rozdíly v míře propracovanosti, preciznosti a exaktnosti mezi konkrétními díly; z některých lze dokonce poznat specifický rukopis konkrétních asistentů. Plastika vizualizuje — a lze říci, že oslavuje proces svého vzniku. Vědomí nesmírné pracovní náročnosti skulpturní rekonstrukce původního traktoru je určujícím faktorem zamýšleného významu tohoto díla. V čem tedy spočívá jeho identita? Je zde patrný indexikální vztah k původní předloze — a to hned dvakrát: zaprvé ke konkrétnímu traktoru značky Cletrac, který umělec našel, a zadruhé k prvnímu prototypu stroje, podle něhož byly sériově vyrobeny všechny traktory tohoto typu. Tuto předlohu však umělecká intervence transformovala do jakési metafyzické ideje či platónské esence traktoru. Jak uvedl sám Ray: „Pro mě je tato plastika jako traktor v nebi. Chtěl bych ho pojmenovat *Filozofický objekt*! Je jako filozofův kámen, můžete se na něj dívat a medítovat.“¹²

the process by which it was made, thus undermining any claims to illusion that the representation might make.

The preceding points can be neatly illustrated by briefly considering a specific example, a work which figured prominently on an original ‘wish list’ for this show, but in the end could not be included: *Untitled (Tractor)* created in 2003–5 by American artist Charles Ray. It is a 1:1 replica in aluminium of an actual broken-down tractor from 1938, which the artist found and hauled to his studio. Over the months he and his team of assistants dismantled the original and hand-sculpted thousands of individual moving parts of the machine, including those parts that are hidden from view. For the careful observer, the result provides an opportunity to slowly perceive the distinctions in the degree of elaboration, precision, and exactitude between individual parts — some of which shows signs of the work of the individual hands of his assistants. The sculpture visualises — and arguably celebrates — the process of making such a model. The incredibly labour-intensive process of recreating the tractor, realising all the work put into it, is a significant aspect of the work’s meaning. So, where do the identity and meaning of this work lie? There is an indexical relationship to the original piece, and in a dual sense: first, to that particular Cletrac tractor the artist found, and also to the first prototype, on which all serial-produced pieces of this type were based. At the same time, through the artist’s intervention, it has been transformed into a sort of metaphysical idea, or Platonic essence of a tractor. As Ray himself says: “I think of this sculpture as a tractor in heaven. I would like to rename it *Philosophical Object*! ... Like a philosopher’s stone, you can look upon it and meditate.”¹²

12 Charles Ray v citaci: Andrei Pop, ‘Charles Ray’, recenze výstavy, *Artforum*, 2014, no. 10, 272; ‘A Sculptural Differential, Charles Ray in conversation with Zachary Cahill’, *Mousse* 41, <http://moussemagazine.it/articolo.mm?id=1055>.

12 Charles Ray as quoted in Andrei Pop, ‘Charles Ray’, exhibition review, *Artforum*, October 2014, p. 272; ‘A Sculptural Differential, Charles Ray in Conversation with Zachary Cahill’, *Mousse* 41, <http://moussemagazine.it/articolo.mm?id=1055>.



MODEL VĚŽOVÉ STAVBY Z HROBKY,
ČÍNA, 1. STOL. N.L.
MODEL OF TOWER BUILDING FROM THE TOMB,
CHINA, 1ST CENTURY AD

Tyto možnosti samozřejmě nemusí vnímat všichni diváci, jak dokládají diskuze na blogu milovníků traktorů, kteří objevili Rayovo dílo. Jeden blogger to okomentoval: „Škoda času a toho hliníku. Vypadá to, že to udělal podle nějakého vraku — vždyť tomu chybí přední vodící kladka a část pásu. Když už tomu věnoval tolik času... člověk by si myslel, že (ten traktor) udělá kompletní a původní. Já tomu ‚umění‘ asi vážně nerozumím.“¹³ Samozřejmě, kdyby tento muž věnoval stejný čas a úsilí rekonstruování původního rozbitého stroje, jako Ray věnoval tvorbě ‚umění‘, získal by repliku, zatímco sochař vytvořil skutečný originál, i když takový, který má úplně jiné využití. Komentář však dokládá, že milovník traktorů (aniž by si to sám uvědomoval) ve skutečnosti pochopil základní funkci uměleckého modelu, neboť jeho vnímání Rayova objektu je založeno přesně na napětí mezi vědomím jeho úžasné materiálnosti a duchem ‚skutečného traktoru‘, který model zároveň vyvolává a neguje.

EMANCIPACE ARCHITEKTONICKÉHO MODELU

Zatímco od doby renesance trojrozměrné modely sloužily jako předloha v architektonické praxi nebo pro budoucí skulpturní realizace, je nutné se alespoň zmínit o tom, že modelování jako významná poloha skulpturní praxe má kořeny v dobách dávno minulých, a že různé funkce a mnohé ústřední otázky a strategie, používané současnými umělci, předvíдали již stavitelé modelů ve starověkém Egyptě a Číně. V těchto společnostech modely staveb, lodí, domácích předmětů i skulpturní tabla, znázorňující každodenní aktivity nebo celé armády, byly dávány do hrobek, aby doprovázely zesnulé na jejich cestě na onen svět, vytvářely virtuální realitu, z níž se mohou těšit a kterou mohou používat pouze mrtví. Tvorba a používání těchto skulpturních modelů již tehdy zahrnovala manipulaci měřítka a velikosti i rozvíjení ikončnosti pro zintenzivnění či oslabení iluze reality, stejně jako rétorické využívání materiálů, tj. strategie a postupy, které využívají moderní stavitelé uměleckých modelů. Starodávne modely a tabla, jež v hrobkách zhmotňovaly virtuální světy pro věčnost, přímo anticipují materializaci utopických tužeb a přání nových společenských pořádků patrnou v modernistických architektonických modelech.

Such possibilities may naturally be lost on many viewers, as revealed by a discussion among tractor-enthusiasts who stumbled upon Ray's work on their blog. One blogger commented: "Waste of time and aluminium, in my opinion. Looks like a junkyard piece was the original, note the missing front idler and section of track. If you were to spend that much time, I would think you would make one that is at least complete and original. I guess I just don't get 'art'."¹³ Obviously, had he spent an equal amount of time and effort reconstructing the broken-down machine as Ray did 'doing art', this man would have ended up with a replica, but instead the sculptor created a true original, albeit one to be used in an entirely different way. However, unbeknownst to himself, the enthusiast's remark in fact proves that he grasped the essential function of the artistic model, for it shows that central to his perception of Ray's tractor was exactly the interplay between the awareness of its stupendous materiality and the ghost of a 'real tractor' which it simultaneously conjures up and negates.

EMANCIPATION OF THE ARCHITECTURAL MODEL

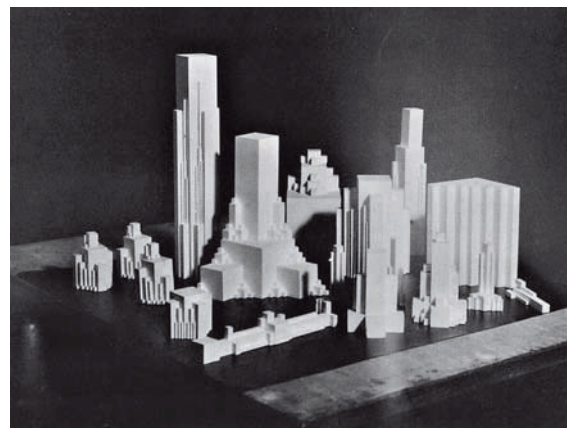
While since the Renaissance three-dimensional models have served as blueprints for architectural practice or sculptural realisations, it is necessary to mention at least in passing that model-building as a sculptural practice has its roots in deep Antiquity and indeed the range of functions and many central issues and strategies used by contemporary artists have been remarkably anticipated by model builders in ancient Egypt and China. In these societies, models of buildings, vessels, household items, as well as sculptural tableaux of daily activities or entire armies were placed in tombs to accompany the deceased into the netherworld, to create a virtual reality — a world for the enjoyment and use of the dead. The creation and use of these sculptural models involved the manipulation of scale and size, the elaboration of iconicity to intensify or loosen the illusion of reality, and the rhetorical use of materials; in other words, strategies and procedures that are explored by contemporary artistic model builders. In constructing virtual netherworlds in tombs for posterity, ancient tomb models and tableaux likewise directly anticipated the materialisation of the utopian yearnings and desires of new social orders in modernist architectural models.

¹³ Zdroj: <http://cletrac.org/forum2010/index.php?action=printpage;topic=4095.0>

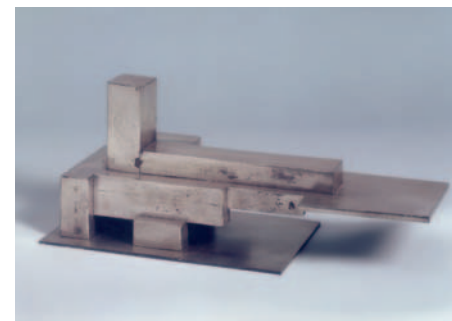
¹³ As quoted on: <http://cletrac.org/forum2010/index.php?action=printpage;topic=4095.0>



VLADIMIR TATLIN: MODEL VĚŽE TŘETÍ INTERNACIONÁLY /
MODEL THE MONUMENT TO THE THIRD INTERNATIONAL
1919–20



KAZIMIR MALEVICH:
VERTIKÁLNÍ ARCHITEKTONY / VERTICAL ARCHITECTONS
1929–31



GEORGES VANTONGERLOO: AÉROPORT PLUS ARMATURE,
TYPE A, SERIE A, 1928 / STIFTUNG WILHELM LEHMBRUCK MUSEUM,
DUISBURG, PHOTO: PETER SCHÄCHELLI, © VG BILD-KUNST, BONN

V modernismu se trojrozměrný model osvobodil od kontextu architektury, v němž fungoval od dob renesance a postupně nastoupil svoji autonomní existenci. Některé modely staveb nebo památníků ruských konstruktivistů a suprematistů začaly cíleně vstupovat na území sochařské tvorby a staly se sochařskými objekty *sui generis*; jejich identita je velkou měrou definována způsobem, jak jsou tyto objekty prezentovány divácké veřejnosti. Tatlinův slavný *Model památníku Třetí Internacionály* z roku 1920 — model utopické stavby, který si drží charakter architektonického návrhu, ale zároveň existuje samostatně jako sochařský objekt — je klasickým příkladem tohoto vývoje. Jak píše Alex Potts: „Toto dílo, které v rovině modelu nutí diváka představovat si nové typy staveb v reálném světě mimo galerii, existuje také jako objekt situovaný do konkrétního prostředí galerie, čímž zapojuje diváka přímo na fyzické úrovni. Ještě atraktivnější modernistické objekty se statusem podobným modelu, které otevřeně stimulují imaginativní projekci typickou pro modernisticky nové pojetí objektu, jsou ty, kde je představivost diváka konfrontována s dílem jako věcí, a kde výprava je součástí koncepce — nejen pasivním důsledkem praktické nutnosti prezentovat dílo publiku.“¹⁴ Architektury Kazimíra Maleviče z poloviny dvacátých let minulého století nebo modely Georgese Vantongerlooa ze stejné éry emancipaci architektonického modelu dále rozvíjejí: tyto struktury nejsou koncipovány pro uspokojení konkrétního

In modernism the three-dimensional model was emancipated from its architectural context and gradually assumed an autonomous existence. Some models for the buildings and monuments of Russian constructivists and Suprematists began to self-consciously encroach on the territory of sculpture and became *sui generis* sculptural objects, whose identity is to a large extent determined by the way they are displayed for the art public. Tatlin's famous *Model for a Monument to the Third International* 1920 — a model of a utopian building, retaining the status of an architectural proposal, yet at the same time also a sculptural object in its own right, is a prime example of this shift. As Alex Potts has noted: “It is the work that exists as a model, prompting the viewer to imagine new kinds of structure in the real world outside the gallery, and also as an object situated in a particular environment of display, which engages the viewer directly at a physical level. The more compelling modernist objects with a model-like status, which openly invite the imaginative projections common in modernist rethinking of the object, are those where the viewer's phantasy plays off against his encounter with the work as thing, and where the staging is part of its conception rather than passive effect of the practical necessity of presenting it to be viewed.”¹⁴ In Kazimir Malevich's mid-1920s architectons or Georges Vantongerloo's models from the same period, a further step was taken — these structures are not conceived in response to the needs of particular

14 Alex Potts, *The Sculptural Imagination. Figurative, Modernist, Minimalist*, New Haven-London 2000, 114.

14 Alex Potts, *The Sculptural Imagination. Figurative, Modernist, Minimalist*, New Haven and London 2000, p. 114.

architektonického zadání, ale jako skulpturní studie možného architektonického řešení. A jako takové často ztělesňují politicky motivované vizionářské plány utopických staveb a celých měst nového společenského pořádku. Modely, které nemají vazbu na žádný architektonický nebo urbanistický projekt, se začaly více objevovat v poválečném umění, zejména v pop artu, jako izolované skulpturní objekty (často napodobující předměty každodenní potřeby — žárovky a baterky Jaspera Johnse), stejně jako skulpturní tabla a diorámy v díle Claese Oldenburga, Edwarda Kienholze, George Segala a dalších.

Současné umění tento modernistický odkaz dále rozvíjí. Přestože si některé trojrozměrné modely zachovávají více či méně přímou asociaci s architekturou (viz *One Man Houses* Thomase Schütteho) a přesto, že někteří architekti vystavují své modely v galeriích jako umělecká díla, mnohé kvazi-architektonické modely vycházejí pouze ze skulpturních pramenů. Zároveň si jiní umělci našli a osvojili 3D modely z oblasti masové kultury a zábavy — od muzeálních diorám devatenáctého století, přes virtuální světy hraček (fenomén stavění modelů z Lega, který se přenesl také do umění) po hobby modelářství a reklamu. V posledních desetiletích se objevil také nový umělecký jev — stylizovaná fotografie nebo video vycházející z trojrozměrných modelů. Tento směr je na výstavě zastoupen díly Thomase Demanda, Pavly Scerankové a Edwina Zwakmana.

JAK MODEL PŮSOBÍ NA DIVÁKY

Současní umělci tvoří modely a umělecká díla vycházející z modelu buďto s cílem posunout hranice naší reflexe určitých témat v rámci i mimo umění: vztah mezi obrazem a realitou, šalebnost obrazů a konstruktivní charakter našeho vnímání či vztah těla a prostoru, nebo za účelem sdělení ironických či kritických postřehů na naši kulturu, média a společnost, pro které je příznačné, že se zamotávají do sítě obrazů, přes které není vidět podstata věci. Avšak jakékoliv hlubší asociace jsou nutně zakotveny v psychologickém působení modelů na jejich diváky a je proto nutné alespoň stručně zmínit umělecké strategie, jejichž cílem je tyto účinky vyvolat: manipulace s velikostí a měřítkem, změna objektových afordancí, zkoumání materiálnosti a jejich rétorických efektů, apel na imaginativní projekci.

Modely v umění často primárně působí díky manipulaci měřítka a velikosti. Miniaturizace nebo zvětšení samo o sobě vyvolávají okamžitou reakci: šok, neklid, zvýšenou pozornost, úzkost, pobavení nebo zamyšlení.¹⁵ Změna měřítka vyvolává na povrch skryté nebo implicitní vlastnosti původního objektu, které za normálního stavu nevidíme, ale je schopna také radikálně posunout ontologický status daného objektu — vzniká tak objekt nový, který — byť s proporcemi, tvarem a rysy originálu — se stává něčím jiným, a jako takový na nás jinak působí. To je případ groteskně zvětšeného nábytku a běžných domácích předmětů Mony Hatoum. Zvětšením kráječe na vajíčka do lidské velikosti sochařka docílila toho, že z nenápadné kuchyňské věci se stalo něco zábavného, humorného a zároveň i hrozného. Autorka to

architectural briefs, rather they are conceived as sculptural ideas for possible architectural solutions. As such they often embody politically motivated visionary ideas for utopian buildings and entire cities of a new social order. Self-sustained models, unrelated to some architectural or urbanistic project, have become increasingly visible in post-war art, particularly in the realm of pop-art, appearing as isolated sculptural objects (often emulating everyday objects, as in the lightbulbs and flashlights of Jasper Johns), as well as sculptural tableaux and dioramas in the works of Claes Oldenburg, Edward Kienholz, George Segal, and others.

Contemporary art further expanded upon this modernist heritage. While some three-dimensional models in art may retain a more or less direct association with architecture (like the *One Man Houses* of Thomas Schütte demonstrate), and while some architects in fact exhibit their models in galleries as artworks, many quasi-architectural models are based on purely sculptural concerns. At the same time, other artists discovered and appropriated 3D models from the realm of mass culture and entertainment — from the 19th-century museum dioramas to toy, virtual worlds (the phenomenon of Lego model-building, also explored in the arts) to hobby modelling and advertising. Recent decades have also seen the emergence of another artistic phenomenon: staged photography or video based on three-dimensional models, as represented in this show by Thomas Demand, Pavla Sceranková, and Edwin Zwakman.

HOW MODELS ACT UPON THEIR VIEWERS

Models and model-based works are often made by contemporary artists in order either to advance our reflection of issues, in and beyond the arts, such as the relationship between representation and reality, the duplicity of images, and the constructive nature of our perception, or the relationship of the body to space, or to advance an ironic or critical view of culture, media, and society, increasingly tangled up in a web of representations and unable to see through them. However, whatever deeper and specific meanings and messages there may be, they are necessarily grounded in the psychological effects of models on their viewers and it warrants noting at least briefly the artistic strategies used to induce such effects — the manipulation of scale and size, changing object affordances, exploring the materiality and its rhetorical effects, appealing to imaginative projection.

Artists often make their models work by manipulating scale and size. Miniaturisation or enlargement in itself serves to invite an imminent response: to shock, unsettle, attract attention, cause anxiety, amuse, or to prompt thinking.¹⁵ A change of scale brings forth some hidden or implicit qualities of the original object that are not perceived or actualised in our normal seeing and handling of the object, but it can likewise radically shift the ontological status of a given object, creating a new one, which, while preserving the proportions, shape, and features of the original, becomes something else, capable of other effects on us. This is, for instance, the case with Mona Hatoum's grotesquely enlarged furniture and household objects. By enlarging

15 Otázka měřítka v moderním sochařství je tématem knihy Rachel Wells, *Scale in Contemporary Sculpture. Enlargement, Miniaturisation and the Life-Size*, Farnham 2013. Sochař Robert Morris zkoumal roli velikosti a měřítka ve svém stěžejním díle *Notes on Sculpture, Part II*, *Artforum* 5, no. 2, říjen 1966.

15 The issue of scale in contemporary sculpture is the subject of the recent book by Rachel Wells, *Scale in Contemporary Sculpture. Enlargement, Miniaturisation and the Life-Size*, Farnham 2013. Sculptor Robert Morris considered the role of size and scale in sculpture in his seminal 'Notes on Sculpture, Part II', *Artforum* 5, no. 2, October 1966.



BODYS ISEK KINGELEZ: KIMBEMBE IHUNGA, 1994
KOMBINOVANÁ TECHNIKA / MIXED MEDIA

komentuje: „A když se ty staré známé věci změjí způsobem, že se z nich stanou divné, někdy hrůzostrašné a nebezpečné objekty — odhaluje se tak určité, dříve skryté nepřátelství, nebezpečí a hrozba. Implicitně se tak i naše realita stává pochybnou a plnou nejistoty.“¹⁶ V ostatních případech není cílem manipulace s měřítkem způsobit tělesnou reakci, ale třeba komický pocit nebo otevřít prostor pro zamyšlení, jako když Mariele Neudecker „orízlá“ obrovský ledovec, aby se vešel do prostoru galerie.¹⁷

Protože my, lidští pozorovatelé, nemůžeme změnit svoji velikost, manipulace s měřítkem vybízí k otázce, jaký vztah máme k věcem. Zmenšené, miniaturní objekty mohou být rozkošné, vyzývat ke hře, vzbuzovat ochranné pocity — ale mohou v nás také aktivovat pocit kontroly a dominance. Zvětšené předměty na druhé straně mohou být groteskní a zábavné, ale zároveň také vzbuzovat respekt, pocity neklidu či strachu. Ve své krásné úvaze o světě miniatur Susan Stewart hovoří o hračkách a modelech přesně z pohledu kontroly: „miniatura s vazbou na nostalgickou verzi našeho dětství a historie, představuje zmenšenou — a proto snadno manipulovatelnou verzi prožitku...verzi, která je zdomácněná a chráněná před kontaminací.“¹⁸ Podobné souvislosti vyvstávají při pohledu na Memy Antonyho Gormleye, z nichž citíme určitou zranitelnost a implicitně zkoumáme náš vztah k nim — jak ještě zmíníme níže.

Manipulace měřítka a velikosti hraje zásadní roli v jedné kategorii, jež není zastoupena na této výstavě — v modelech a dioramatech měst a krajin, jakými jsou například miniaturní kovové metropole Miquela Navarry, fantaskní města z nerezového nádobí od Zhan-ga Wanga a barevné modely staveb ze skutečných i fiktivních měst od Bodys Iseka Kingeleze z Konga. Kromě aktivace radosti z rozpoznání (když divák ve změti hrnců a pánví poznává Londýn nebo San Francisco), tyto modely měst a komunit často kráčí

an egg slicer to human scale, the sculptor succeeds in turning an utterly inconspicuous household item into something amusing or humorous and menacing at the same time. As she observes: “And when those familiar objects are transformed in such a way that they become strange and sometimes threatening and dangerous objects — revealing an undercurrent of hostility, danger and threat — by implication they make reality itself questionable and full of uncertainties.”¹⁶ In other cases, the change of scale is not intended to evoke visceral reactions but rather feelings of humour, or is meant to open up space for thoughtful reflection, such as when Mariele Neudecker crops an enormous glacier to fit within the space of a gallery.¹⁷

Since we — human observers — cannot change our own size, the manipulation of scale always elicits the question of how we relate to things. Diminished, tiny objects may be adorable, inviting play, and sometimes inciting feelings of protection, but they can also activate a sense of control and dominance. Enlarged things, on the other hand, may be grotesque and amusing, but they can equally instigate a sense of respect, unease, or fear. In her beautiful musing on the world miniatures, Susan Stewart discusses toys and models precisely in terms of control: “the miniature, linked to nostalgic versions of childhood and history, presents a diminutive, and thereby manipulable, version of experience, a version which is domesticated and protected from contamination.”¹⁸ Similar concerns are powerfully brought out in Antony Gormley’s *Memes*, which suggest their vulnerability and implicitly question the terms of our relationship to them — as we shall discuss below.

The manipulation of scale and size and its effects on the imagination is very prominent in one category of work not represented in this show: dioramas, tableaux, and models of cities and urban structures, such as Miquel Navarro’s miniature metal metropolises, Zhang Wang’s fantastic cities made of stainless steel cookware, and the colourful models of buildings and of real cities and fictive cities made by Congolese artist Bodys Isek Kingelez. In addi-

16 Zdroj: ‘Mona Hatoum: Domestic Insecurities’, *ArtAsiaPacific* 59, 2008.

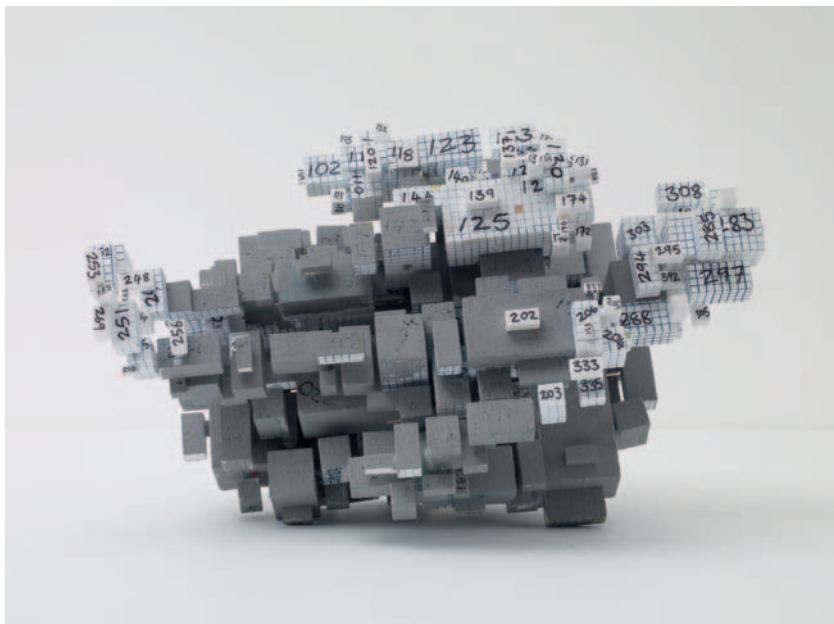
17 Viz komentář k jejímu dílu níže.

18 Susan Stewart, *On Longing: Narratives of the miniature, the gigantic, the souvenir, the collection*, Durham-London 1993.

16 As quoted in ‘Mona Hatoum: Domestic Insecurities’, *ArtAsiaPacific* 59, 2008.

17 See the comments on her work below.

18 Susan Stewart, *On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection*, Durham-London 1993.



ANTONY GORMLEY:
MODEL VESMÍRNÉ STANICE 1 / SPACE STATION MODEL 1
2011, POLYSTYRENE © THE ARTIST

ve stopách svých modernistických předchůdců a jsou prostředkem sdělení vizionářského nebo narativního obsahu — mohou znázorňovat utopické metropole či komuny budoucnosti, nebo naopak apokalyptické, dystopické scénáře násilí a ekologických katastrof. Ať již se jeho měřítko mění či ne, model v umění — zejména simulací model, v němž je jeho předloha jasně rozpoznatelná — vždy nabízí změnu vnímané možnosti pro akci v rámci prožitku. S tím bezprostředně souvisí i otázka, jak model aktivuje představitelství. Vezměme jako příklad *Flashlight* Jaspera Johnse: baterka je nepochybně modelem své předlohy (která je ostatně začleněná do objektu). Skulptura tak evokuje jasný sled úkonů, „akční scénář“, kterým se automaticky řídíme, když používáme baterku skutečnou. Jakmile se skutečná svítidla transformuje do svého skulpturálního modelu, stává se z ní věc, kterou si člověk může pouze prohlížet a pozorovat, přemýšlet o ní, ale která v nás přesto dokáže vzbudit rejstřík představ o akci s ní spojenou.¹⁹ Návštěvník muzea si nemůže posvítit s Johnsovou baterkou, projet se na Rayově traktoru nebo si hrát s Opieho autodráhou — tedy může, ale pouze ve svých představách. Působnost těchto děl nicméně v nemalé míře závisí na schopnosti diváka mentálně simulovat úkony a akce, jež tyto objekty zpřítomňují a tuto imaginativní akci „přehrávat“ ve svém vědomí při současném vědomí materiální reality díla.

Manipulace měřítka a afordancí a imaginativní projekce se vztahují i na další velmi důležitý aspekt modelů — způsob, jakým obsahují nebo zobrazují prostor. Některé umělecké modely skutečných nebo fiktivních prostorů umožňují divákovi fyzicky vstoupit a zkoumat vnitřek modelu, který u diváka aktivuje ztělesněnou reakci, z níž pak může vycházet další — spíše intelektuální sdělení. *It Will All Turn Out Right in the End* od slovenského umělce Romana Ondáka je do nejmenšího detailu propracovaný model ústředního prostoru Tate Modern Gallery — Turbine Hall, v měřítku 1:10. Diváci, kteří do něj vstoupí (model byl instalován in situ, v galerii Tate Modern), již pravděpodobně skutečným sálem Turbine Hall prošli a nyní oba prostory vědomě či nevědomě srovnávají, zažívají rekalibraci

tion to bringing the joy of recognition into our consciousness (we are asked to recognise London or San Francisco in a scrum of pots and pans), there is the potential of such model cities or communities to follow their modernist predecessors in delivering visionary or narrative content — utopian future metropolises and communes, or dystopian material scenarios of violence and ecological disasters and other apocalypses.

With or without the change of scale, the model in art — particularly the simulative model, in which the original can be easily discerned — always offers a change of affordances within the range of one's experience. This brings us to the related question of how models enable and prescribe the imagination. As an example, consider Jasper Johns' *Flashlight*, unmistakably representing the original (which, in fact, is incorporated into the object). The sculpture evokes a distinct set of procedures, an 'action script' that we automatically follow when using the real object. Transformed into a sculptural model of a flashlight, it becomes something that can only be looked at, observed, meditated upon, but which somehow still activates a range of known uses and functions.¹⁹ The museum visitor cannot shine Johns' flashlight, ride on Ray's tractor, or race along Opie's racetrack — except in the imagination, but the effect of these works in no small measure hinges on the viewer's ability to mentally exercise the kind of manipulations or uses that the object allows, and to play and project this imaginative action against the backdrop of his/her awareness of the material reality of the work.

Both the manipulation of scale and affordances and imaginative projection are related to yet another important aspect of models — the way they contain or represent space. Some artistic models of actual or fictive spaces can be physically entered, and the exploration of the model's interior then activates the viewer's embodied reaction, which paves the way for a more cerebral, intellectual message. In his *It Will All Turn Out Right in the End*, Slovak artist Roman Ondák created a meticulously detailed scale model of the Tate Modern's Turbine Hall, reducing it to one-tenth of its size. The viewers who enter this model (located inside the Tate Modern gallery) have probably also navigated their way through the real space of the Turbine Hall sometime in the past and will

19 Někteří kritici skutečně připisují umělecké působení Johnsových objektů tomu, že vzbuzují pocity nefunkčnosti a frustrace.

19 Some critics have indeed attributed the artistic effects of Johns' objects to the induction of feelings of dysfunction and frustration.

svého vnímání a smyslovou a kognitivní dezorientaci. U svých monumentálních skulpturálních objektů *Model a Space Station* se Antony Gormley rozhodl „roztáhnout“ prostor uvnitř těla, takže návštěvník může vstoupit do a procházet se v architektonické struktuře, jako by to bylo tělo. A diváci, kteří, jak umělec zamýšlel, bloumají těmito klaustrofobickými interiéry kolosálního labyrintu a prožívají to, jak na ně působí, mohou ve své mysli zažívat určitou analogii mezi tímto architektonickým prostorem a „temným vnitřkem těla“.²⁰

Do většiny trojrozměrných modelů však nelze vstupovat; tyto modely prostor obsahují nebo znázorňují (včetně toho, co se v tom prostoru děje) pomocí obrazu (Zwakman, Demand a Neudecker) nebo imaginativním zpřítomněním původního kontextu předlohy modelu, se všemi k němu se vážícími příběhy a asociacemi. Slovenský umělec Roman Ondák ve svém díle *Time Capsule* vytvořil až zlověstně precizní repliku Fénix 2, záchranné kapsle, která jednoho po druhém vynesla zpět na zemský povrch 33 chilských horníků ze zborcené důlní šachty. Kapsle je téměř nerozpoznatelná od originálu — je ušpiněná, poškrábaná a potlučená. I když i samotný objekt v člověku vzbuzuje jistou tíseň, účinek na diváka závisí v hlavním míře na jeho povědomí o kontextu předlohy — široce medializovaném příběhu důlní katastrofy a záchraný horníků. Ten teprve umožňuje imaginativní rekonstrukci toho, co zachraňovaní muži, na hranici života a smrti, museli prožívat. S uměleckými modely se divák logicky setkává v prostředí muzea či galerie. Prostor, se všemi jeho asociacemi, který model přímo zobrazuje nebo implikuje, se tak v mysli diváka prolíná s bezpečným a neutrálním galerijním prostorem, v němž se s dílem setkává. A opět několik uměleckých děl zařazených do této výstavy — od Estermanna, Schütteho nebo Neudecker, stejně jako fotografie Demanda a Zwakmana — rozehrává toto napětí mezi reálným a implikovaným prostorem.

Výše uvedené souvislosti mohly vytvořit jen základní rámec pro představení děl jedenácti umělců, kteří jsou na výstavě zastoupeni.

Lorenz Estermann (1969) staví z překližky a lepenky zmenšené domy a věže, které mohou mylně svádět diváka k myšlence, že se jedná o architektonické modely. Bližší pohled však odhalí, že jimi v žádném zažitém smyslu nejsou. Estermannův přístup je v jádru odvozen od dekonstrukce a rekonstrukce architektury, při nichž dochází k míšení, konfrontaci a překryvům prvků reálných staveb s čistě fiktivními prvky, se syntaxí skulpturálních forem. Umělecký status těchto objektů je nicméně shazován jejich improvizovaným vzhledem, z něhož přímo křičí „to není žádné umění, ale kutilství!“ Tento účinek ještě posiluje to, že Estermannova instantní architektura (jak sám svoji práci nazývá) nečerpá z žádných význačných, esteticky či historicky pamětihodných staveb. Právě naopak — jeho domky vycházejí z autorova rozsáhlého průzkumu, z jeho četných antropologicko-sociologických výprav do terénu, většinou do České republiky, Maďarska a Rakouska, při nichž autor dokumentoval nenápadné projevy architektury — skromné, zapomenuté, často nefunkční objekty a stavby, jako jsou autobusové zastávky, benzínové pumpy, stánky, kůlny či terminály. Fotografie a kresby mu slouží jako paměťové médium, spíše než jako plány skulpturálních modelů, které se rýsují jako „mentální architektura“ složená z konfrontace vzpomínek a smyšlených forem. V jeho transformacích ošklivost a banalita

thus experience a re-calibration of perception and a sensory and cognitive disorientation. In his colossal sculptures *Model and Space Station*, Antony Gormley has expanded the imagined space inside the body, allowing the visitor to enter and traverse a quasi-architectural structure as if it were a body. Again, visitors who navigate and experience the claustrophobic interiors of the colossal labyrinthine structures may, as is intended by the artist, feel a certain analogy in their embodied minds between this architectural space and the ‘dark interior of the body’.²⁰

Most three-dimensional models, however, cannot be entered; they contain or represent space (and whatever happens in these spaces) either by depicting it (as in Zwakman’s, Demand’s, and Neudecker’s works), or by alluding to the original context of the model’s object, with its attendant stories and associations. To mention Slovak artist Roman Ondák once again, his *Time Capsule* is an eerily accurate replica of the rescue capsule Fénix 2 used to haul 33 Chilean miners, one by one, out of the damaged mine they were trapped in. The capsule can hardly be distinguished from the original: it is stained, tarnished, and battered. Although the object itself evokes a certain sense of unease in one, its effect on viewers largely depends on their awareness of the context in which the original appeared — the medialised story of the miners’ rescue — which allows the imaginative recreation of the claustrophobic experience of being inside such a cylinder, on the tightrope between life and death. Artistic models themselves are, by default, encountered by their viewers in the space of museum and gallery settings. Thus, the space the model depicts or implies with its contextual association is, in the viewer’s mind, juxtaposed with the safe and neutral gallery space in which the viewer sees the work. Again, several works in the exhibition — for example, by Estermann, Schütte or Neudecker, as well as the photographs of Demand and Zwakman — subtly orchestrate this tension.

The observations above can aspire to nothing more than to create a minimal framework within which the individual works by the 11 artists represented at the exhibition can be discussed.

Lorenz Estermann (1969) builds and paints small-scale plywood and cardboard houses and towers, which may initially and deceptively suggest that they are architectural models, but a closer look reveals that they are not, at least not in any established sense of the term. At the heart of Estermann’s approach is the deconstruction and reconstruction of architecture, in which elements of real architectonic forms are blended, juxtaposed, and overlaid with purely fictional elements, with the syntax of sculptural forms. Yet the sculptural status is imminently undermined by their makeshift appearance, which seems to proclaim loudly ‘hobby model-making, not art!’ This effect is enhanced by the fact that Estermann’s instant architecture (as he himself calls his works) does not take its cues from any significant, aesthetically or historically important buildings. Quite the contrary. The building blocks of his houses are culled from meticulous research based on extensive anthropological-sociological field trips, most of them conducted in the Czech Republic, Hungary, and Austria, during which the artist documented the inconspicuous aspects of the built environment — humble, forgotten, sometimes nonfunctional objects and buildings, such as bus shelters and stops, gas stations, kiosks, sheds, terminal buildings. Photographs and drawings serve as

20 Ke Gormleyho dílu *Model* viz Michael Newman, „Body as Place: Antony Gormley Outside-In“, v: *Antony Gormley. Model*, kat. výst. White Cube, London 2012, zejm. 130–34.

20 For more about *Model*, see Michael Newman, ‘Body as Place: Antony Gormley Outside-In’, in *Antony Gormley. Model*, exh. cat. White Cube, London 2012, esp. pp. 130–34.