

SISU

**TEGELIK
ACTUAL**

LINE 5

3-6
Ma
No
7-10
Te
Ac
17-4
Ku
Ho
43-
Mi
Yo
61-
Te
Th
73-
Ta
Se
83-
La
To
97-
St
113-
Kc
Th
125-
Kä
Cr
Sise
Jour





SISU ————— **TEGELIK** **LINE 5**
ACTUAL

**TEADMATUSE
NAUDING.
KAHTLUSED
ARCHITEKTUURI
STAATILISE
OLEMUSE SUHTES**

**THE PLEASURES
OF NOT KNOWING:
QUESTIONING
THE STATIC
NATURE OF
ARCHITECTURE**

Arhitektuuri projekteerimisprotsess ei seisne mitte ehitatavate konstruktsioonide ja keskkondade valitsemises, vaid pigem sündmuste ette nägemises. Tänapäeval kipume uskuma, et suudame lahendada mis tahes projekteerimisülesanded. Kuid vahel peaksime (tõenäoliselt iseenda tekitatud) probleemide lahendamise asemel keskenduma probleemi välistamisele juba projekteerimise käigus. Kuigi hooned on kavandatud ja ehitatud olema staatilised, on neil ka dünaamilisi omadusi. Kõige olulisem neist on vananemine. Bernard Tschumi on märkinud lagunenu Villa Savoye'd kujutaval postkaardil sarjast "Arhitektuurireklaamid" (*Advertisements for Architecture*, 1976–1977): "Selle hoone kõige arhitektuursem joon on selle lagunenu olek."¹ Tschumi arusaam vastab poststrukturealistliku teooria ruumikäsitusele, mis avaldas arhitektuurile 20. sajandi teisel poolel suurt mõju. 1972. aastal lammutati kehvade elutingimuste tõttu Pruitt-Igoe elamukvartal St. Louisis. Kuigi tegu oli New Yorgi maailma kaubanduskeskuse tornid kavandanud arhitekti Minoru Yamasaki projektiga, omandas kvartali lammutamine suurema tähenduse kui ehitised ise ja Charles Jencks kutsus nende lammutamist "moodsa arhitektuuri surmapäevaks".² Niisiis seisame paratamatult silmitsi aja mõistega, mis on kõikide ehitiste olemuslik mõjur. Peame leppima ehitatud keskkonna muutumisega – "kõik tahke sulab kord õhku", nagu kõlab Marshall Bermani raamatu pealkiri.

Seega võime eeldada, et arhitektuurne ruum on rohkem seotud projekteerimise ja ehitamise, sellele järgneva vananemise ja lõpuks kadumisega ning vähem ettekujutusega objekti *lõplikust* vormist. Seetõttu on oluline, et projekteerimisülesandeid uuritaks ja katsetataks tegelikus keskkonnas. Konstruktsioonide kavandamisel tehtavad katsetused aitavad meil paremini haarata füüsilise objekti tabamatut olemust.

Selles artiklis analüüsin ajalise teoreetilist käsitust, väites, et objekt on projekteerimisprotsessi osa. See avab arutelu üksnes ruumi potentsiaalile ja konstruktsiooni võimaluste keskenduva projekteerimisprotsessi vajakajäämistest. Neid küsimusi vaatlesin arhitektuuri staatilist olemust kahtluse alla seadnud töötubade sarjas, mille eesmärk oli uurida ja avardada valdkonna piire.

The architectural design process is not about controlling built structures and environments, but rather about anticipating events. Today, we are empowered to believe that we can resolve all design challenges. But sometimes, instead of solving issues (that probably we ourselves created in the first place), we might want to focus on eliminating the problem altogether during the process of design itself. Even though buildings are static in the way they are conceived and built, they still possess a dynamic feature, the most prominent being that of ageing. As Bernard Tschumi notes in his *Advertisements for Architecture* series (1976–1977) presenting the derelict Villa Savoye: 'The most architectural thing about this building is the state of decay in which it is.'¹ Arguably, Tschumi's view follows the concepts of post-structural theory on space that very much influenced the architectural discipline of the second half of the 20th century. In 1972, the Pruitt-Igoe housing project in St. Louis was demolished on account of the poor dwelling conditions. Even though it was a project by architect Minoru Yamasaki, who also designed the World Trade Center towers in New York, the event of the demolition became more significant than the project itself, as Charles Jencks called its destruction 'the day Modern architecture died'.² Having this in mind we are inevitably confronted with the notion of time as a constitutive factor of all that is built. As Marshall Berman's book title proposes 'all that is solid melts into air', we need to come to terms with the transience of built environments.

Therefore, we can assume that architectural space is more about the processes of designing and building, then ageing and eventually disappearing, and less about the *finite*, projected image of a designed object. In this regard, it is crucial that these design challenges are investigated and tested in actual environments. Experiments in designing structures can take us closer to grasping the elusive state of a physical object.

This paper discusses the theoretical concept of temporality, arguing that the object is part of the design process itself. This opens a debate on the incompleteness of the design process focused on spatial potentials and structural possibilities. These issues

Tänapäevane arhitektuuriteooria alates Gilles Deleuze'ist ja Félix Guattarist ning jätkates Manuel DeLanda ja Brian Massumiga käsitleb arhitektuuri protsessuaalse tegevusalana. Füüsilist maailma mõtestatakse selles kontekstis pigem sündmuste kui objektide ning pigem protsesside kui aineliste kehandite vahendusel.³ Ruumiloo on lõhestunud kaheks: ühel pool on objekti kujutlemine *in potentia* ning teisel pool kavandatu teostamine füüsilises maailmas. Ometi suunab tänapäevane tootepõhine kontekst loovalasid tootepõhiste lahenduste suunas. Digitaalsete simulatsioonide ajastul, mil aeg ja ruum on suhtelised, mittelineaarsed ja kokkuleppelised, on oluline ja vajalik vahetult kogeda füüsilise maailma materjalide ja konstruktsioonide sisemist loogikat.

Arhitektuuri ruumiliste suhete selgitamiseks võime öelda, et projekteeritud konstruktsioonid on pigem kontekstuaalsed, st suhestuvad ja protsessuaalsed, kui kontseptuaalsed, st kujundlikud ja objektipõhised. Siiski ei välista füüsiliste konstruktsioonide kontekstuaalse olemuse teadvustamine kontseptualiseerimise keerukat protsessi. Vastupidi, kavandatava arhitektuuriobjekti suhestuv kontekstuaalsus peab algusest peale olema kontseptualiseeritud.

Suhetel ja protsessidel põhinev objekt vabaneb kinnistunud seisukohtadest, mõtetest ja arusaamadest ning ilmneb liikuva geomeetria korraks peatunud kaadrina, hetkenajavoolus.

Nõnda kerkib esile võimaluste paljusus.

Nõnda on võimatu eristada vormi ja protsessi.

Niisugust avatust võimaldavad digitaalsed tööriistad virtuaalses maailmas, kuid arhitektide ja ruumiloojatena peame sellega tegelema ka füüsilises maailmas. See vastab Deleuze'i "käesoleva" ("aktuaalse") mõistele, mille kohaselt väesolevad (virtuaalsed) objektid, olemata küll (veel) materialiseerunud, on tegelikud. Deleuze pakub välja, et väesolevatel objektidel on võimalik tegelikustumisprotsessi kaudu tegelikuks saada.⁴

were investigated through a series of workshops that questioned the static nature of architecture, in order to explore and widen the scope of the practice.

Act 1: Temporality of an object

Contemporary architectural theory, starting with Gilles Deleuze and Félix Guattari, and followed by Manuel DeLanda and Brian Massumi, fosters the notion of architecture as a processual discipline. In this context, the physical world is conceived by events, rather than objects, and processes rather than substances.³ Spatial design is torn between the imagination of an object *in potentia* and the execution of design in the physical world. Nevertheless, the contemporary, product-based context drives creative practices towards product-based solutions. In the age of digital simulations, in which time and space are relative, non-linear and arbitrary, it is crucial and necessary to obtain an immediate experience of the inner logic in materials and structure in the physical world.

To better understand the spatial relations in architecture, we could say that designed structures are contextual – relational and processual, rather than conceptual – figurative and object-based. But to be precise, acknowledging the contextual nature of physical structures does not exclude the intricate process of conceptualisation. On the contrary, this relational contextuality of an object of architectural design needs to be conceptualised in the first place.

An object, structured with relations and processes, detaches itself from fixed positions, ideas and conceptions, and emerges as an instant in a flow, as a temporary still frame of geometry in motion.

In this way, a multiplicity of possibilities emerges.

In this way, the form is indistinguishable from the process.

Digital tools provide for this openness in the virtual realm, but we, as architects and spatial designers, need to address this also in the physical world. This correlates to

Kuid hoolimata asjaolust, et kõik väesolevad objektid on pidevas muutumises – ja seega loomult protsessuaalsed –, ei suuda nad pakkuda meile materiaalsuse tunnet ja kogemust. Need küll muutuvad, kuid ei murdu ega paindu, ei põle ega sula. Väesolevad objektid ei paku seda katartilise hetke kogemust, mil füüsilised tingimused hävitavad objekti sisemise materiaalsuse. Kuid projekteerimisprotsessi täielikuks mõistmiseks peame mõistma materiaalset maailma. See on pigem tundlikkuse ja tajumise kui mõis-
tuse ja õppimise küsimus.



Kaader Andrei Kontšalovski filmist "Patt" (Грех / Il Peccato, 2019), mis kujutab hetke, mil mäest hakatakse alla laskma hiiglaslikku Carrara marmori tükki. Kivi seisab hapras tasakaalus rahuliku stabiilsuse ja raevuka laskumise vahel.

A still frame from *Sin* (Грех / Il Peccato, 2019) by Andrei Konchalovsky depicting a particular moment when a massive piece of Carrara marble is about to be lowered down the mountain. The rock stands in a fragile equilibrium between tranquil stability and furious descent.

Deleuze's concept of the actual, where virtual objects are real, even though they are not (yet) material(ised). Deleuze proposes that virtual objects possess the potentiality to become real through the process of actualisation.⁴ But despite the fact that all virtual objects are in a constant flux of change – and are therefore processual by nature – they cannot provide us with the feeling and experience of materiality. Even though they change, they neither break nor bend, nor do they burn or melt. Virtual objects do not share the experience of that cathartic moment when physical conditions overwhelm the inner materiality of an object. But in order to fully understand the design process, we need to understand the material world. This is a question of sensibility and feeling rather than rationality and learning.

In this sense, as French philosopher Gilbert Simondon argues, we search for metastability in physically materialised structures. For Simondon, metastability is the fragile equilibrium between order and chaos, between stability and breaking, 'when the least modification to the parameters of the system (pressure, temperature, etc.) is sufficient to break the equilibrium of the system'.⁵ Therefore, since this metastable state of spatial design transgresses the dialectics of stable-unstable, this state of space presents the potential of architectural space to adapt to contingencies of life, at least on the conceptual plane. And this new contract between imagining on one hand and creating physical space on the other, beyond digital simulations, is considered crucially important for developing the sense for creating actual space. As nothing is set to last indefinitely, there exist only sequences that can only relate to other sequences.

The Suspense. Here comes the conceptual moment when the experiments with the static nature of architecture come into focus. If we acknowledge that all structures are temporal in relation to their respective environments, we could also imagine that designed objects are in a permanent transition between constructing and breaking. We can all recall the feeling of suspense before a wooden stick is about to break under

Seega, nagu väidab prantsuse filosoof Gilbert Simondon, otsime füüsiliselt materialiseerunud struktuurides metastabiilsust. Simondoni jaoks on metastabiilsus korra ja kaose, stabiilsuse ja murdumise vaheline habras tasakaal, “kui süsteemi parameetrite (rõhk, temperatuur jne) vähimigi muutus on piisav, et süsteemi tasakaalu muuta”.⁵ Kuna ruumidisaini metastabiilne seisund ületab stabiilse–ebastabiilse dialektika, kujutab see seisund vähemalt kontseptuaalsel tasandil arhitektuurse ruumi potentsiaali elu sattumuslikkusega kohanedes. Seda uut tasakaalu, mis on saavutatud ühelt poolt füüsilise ruumi kujutlemise ja teiselt poolt selle loomise vahel väljaspool digitaalset simulatsiooni, peetakse tegeliku ruumi loomise oskuse kujundamisel ülioluliseks. Miski pole määratud kestma igavesti – eksisteerivad ainult jadad, mis saavad suhestuda ainult teiste jadadega.

Pinevus. Nüüd on kätte jõudnud kontseptuaalne hetk, mil võtan vaatluse alla katsetused arhitektuuri staatilise olemusega. Kui tunnistame, et kõikide konstruktsioonide suhe oma keskkonnaga on ajaline, siis võime ühtlasi ette kujutada, et kavandatud objektid pendeldavad pidevalt ehitatud saamise ja lagunemise vahel. Suudame kõik meenutada pinevat hetke enne, kui puupulga pooleks murrame, või adrenaliinisööstu, kui õhupall on nii täis puhutud, et on kohe lõhkemas.

See ootuse, pinge ja ärevusega seotud huvi ja põnevus tuleneb asjaolust, et teame vaistlikult, et objekti elu on määratud sündmuste jadana.

Teadvustades seda pidevalt muutuvat liikumist, saaksime muuta projekteerimisprotsessi loomulikumaks ja materiaalse maailma loogikale paremini vastavaks.

Inimesele on omane soov enda olukorrast kõrgemale tõusta. Ma ei ole transsendentalist, pigem näen, et asjad liiguvad mingis suunas ... kuid väga raske on midagi ennustada, sest kõik ennustused kipuvad nagunii valede olema. Võtame kasvõi planeerimise. Planeerimine ja juhus näivad olevat peaaegu sama asi.⁶

the pressure between our hands, or the rush of adrenaline when a balloon is about to pop when stretched with too much air inside.

This feeling of fascination and excitement mixed with apprehension, tension and anxiety comes from the fact that we are intuitively aware that the life of an object is defined by a series of events.

If we acknowledge this ever-changing transition, we could make the process of design more organic and true to the logic of the material world.

There's this need to try to transcend one's condition. I'm not a transcendentalist, so I see things going towards a ... well, it's very hard to predict anything; anyway all predictions tend to be wrong. I mean even planning. I mean planning and chance almost seem to be the same thing.⁶

Artist Robert Smithson speaks of entropy as an irreversible condition that contradicts a conventional mechanistic view of the world. Concerning time, and given that every materiality changes its features in the face of everyday life, we can assume that the object of architecture is never completed, in fact, that this continuity of perpetual change is completed only when the purpose itself disappears. On the other hand, the incompleteness of the design process should be considered a deliberate act rather than an inevitability. Only then does the process of design contain a logic that anticipates the inconsistencies and relativity of the physical realm and everyday life. In this way, the incompleteness is not interpreted as a state but rather as an act.

Act 2: Incompleteness of the (architectural) project – process versus product

Within architectural discourse, incompleteness can relate to the duration and temporality of the architectural object, but it also refers to the field of the design process itself.

Kunstnik Robert Smithson räägib entroopiast kui pöördumatust seisundist, mis on vastuolus tavapärase mehhanistliku maailmavaatega. Arvestades, et kõik materiaalne muudab argieluga silmitsi seistes oma omadusi, võime ajast rääkides eeldada, et arhitektuuriobjekt ei ole kunagi valmis, õigupoolest lakkab selle igikestev ja pidev muutumine alles siis, kui kaob otstarve. Teisalt tuleks projekteerimisprotsessi mittelõpetatust käsitleda pigem teadliku teo kui paratamatusena. Alles siis saab projekteerimisprotsess sisaldada loogikat, mis näeb ette füüsilise maailma ja argielu vastuolusid ja suhtelisust. Nii ei tõlgendata mittelõpetatust mitte seisundi, vaid teona.

Teine pilt: (arhitektuuri)projekti mittelõpetatus – protsess versus toode

Arhitektuuridiskursuses võib mittelõpetatus olla seotud objekti kestuse ja ajalisusega, kuid see võib viidata ka kavandamisprotsessile.

Mittelõpetatust võib tõlgendada mingi kindla, tervikut loova osa puudumisena. Selles mõttes tuleb arhitektuuris vaadelda mittelõpetatust mitte ainult objekti kestuse kaudu, vaid avatud süsteemina, millele on teadlikult keelatud teatud kogum tegureid, mis selle tervikuks muudaksid. Mittelõpetatus muutub seega peamiselt ruumiliseks kategooriaks.

Niisuguse eemaldamise tõttu võib mittelõpetatust tõlgendada pigem ruumilise kui programmilise kategooriana. Mingi kindla ruumilise põhimõtte välistamine võimaldab konstruktsioonil omandada ruumilis-programmilise terviklikkuse protsessi käigus *post festum*. Antud juhul pole mittelõpetatus ainult mingi kindla ruumilise süntaksi laenamine teisele ajale või tegijale, vaid kavandatud vähendamine, mis loob nii loomisprotsessi jooksul kui ka arhitektuuriobjekti kestuse vältel operatsioonisüsteemi argielu ootamatuste ja vastuolude tarvis.

Meetod: katse ja eksitus. See kontseptuaalne vaatenurk nõuab teatud projekteerimismeetodit. Pakutud katse-eksituse meetod põhineb iteratiivsel menetlusel,

Incompleteness can be interpreted as the absence of a particular element that constitutes the Whole. In this sense, incompleteness in architecture must not only be considered through the notion of the duration of an object, but as an open system that is deliberately denied a set of determinants that would make it complete. Therefore incompleteness becomes primarily a spatial category.

Therefore, in the act of removal, incompleteness can be interpreted as a spatial rather than a programmatic category. The exclusion of a particular spatial principle during the process offers a chance that the structure will attain spatial-programmatic integrity post festum. In this case, the incompleteness is not a mere letting of a particular spatial syntax to another time or agency, but a designed reduction that establishes an operating system for the unexpected and inconsistent of everyday life, both during the process of creation, as well as throughout the duration of the architectural object/space.

The method: trial and error. This conceptual proposition calls for a design method to follow. The proposed trial and error design method is based on an iterative procedure, which is one of the fundamental techniques for solving problems. Such an approach builds on the incremental planning principles of Charles Lindblom, in which the spatial setting develops step by step, adapting in the long run to changing factors and actors. New projects are growing, as they are, from existing uses, based on the specific characteristics of the place.⁷ In line with Lindblom's gradual development, change is understood as an evolutionary rather than a revolutionary category, so this design method is not based on the determined design of finite spaces and objects, but rather on designing the spatial potentials and possibilities that can evolve over time.

Act 3: Liminal state of the structure

The theoretical concept of the temporality of the object and the incompleteness of the process defines the design object as part of the design process itself. Acknowledging

mis on üks põhilisi probleemide lahendamise tehnikaid. See käsitlus võtab aluseks Charles Lindblomi lisanduva planeerimise põhimõtte, mille kohaselt areneb ruum samm-sammult, kohanedes pikemas perspektiivis muutuvate tegurite ja tegijatega. Uued projektid kasvavad välja olemasolevatest, koha eripärast lähtuvatest kasutusviisidest.⁷ Muutust mõistetakse sarnaselt Lindblomi astmelise arengu käsitusega pigem evolutsioonilise kui revolutsioonilise kategooriana, seega ei põhine see projekteerimis-meetod lõplike ruumide ja objektide kindlaksmääratud kavandamisel, vaid ruumiliste potentsiaalide ja võimaluste disainimisel, mis võivad aja jooksul areneda.

Kolmas pilt: konstruksiooni liminaalne seisund

Objekti ajalise ja protsessi mittelõpetatuse teoreetiline käsitlus määratleb kavandatava objekti projekteerimisprotsessi enda osana. Seda teadvustav projekteerimisprotsess keskendub ruumi potentsiaalile ja konstruktiivsetele võimalustele ning pole niisiis tootepõhine. Nendest teemadest sai katsetuslike tegevusõppe töötubade sarja põhiküsimus. Töötoad toimusid katselaborina, mille eesmärk oli avardada arusaama projekteerimisprotsessist ja -praktikast.



this, the design process focuses on spatial potentials and structural possibilities, and therefore is not product-based. These issues became the core question for the series of experimental, learning-by-doing workshops that serve as probing grounds for broadening the perspective on the design process and practice.

The point of no return. Issues addressed above were investigated during the SISU_ *Tegelik / Actual* symposium 2019 in Tallinn. The Limits Workshop questioned the static nature of architecture through the notion of limits, to explore and widen the scope of the practice. The main conceptual question that was addressed here was how we approach spatial design if we put aside the notion that all structures need to be fixed solid. The second question addressed the notion of the weight of an object: How do we construct if we are confronted with the pulling force instead of the weight of the load (and gravity)? The aim was to explore the possibilities of creating ambivalent conditions concerning the environment through various prototypes, producing ephemeral structures, effects and events. The methodology of work emerged through creating a think-tank for understanding, inducing and perceiving the notion of limits, especially in relation to the performance of the materials. Through this process, we expressed the elusiveness of architectural structures in liminal conditions of tension and distortion

Mastaabi töötuba.
Helsingi (2012).
Kudumistehnikas
valminud kindlate
kinnituskohtadeta
polüesterniidist
installatsioon. R = 50 m,
h = 100 m. Tõstejõud =
heelium. Juhendajad:
Davor Ereš, Jelena
Mitrović, Pavle
Stamenović.
<http://scale-workshop.tumblr.com>

Scale Workshop. Helsinki
(2012). Installation made
with polyester threads
with no fixed points,
constructed using the
technique of weaving.
R=50m, H=100m.
Lifting force = Helium.
Tutors: Davor Ereš,
Jelena Mitrović, Pavle
Stamenović.
<http://scale-workshop.tumblr.com>

Tagasipöördumist pole. Eespool vaadeldud teemasid uuriti Tallinnas 2019. aastal toimunud sümposiumil SISU_“Tegelik / Actual”. Piirangute töötuba seadis piirangute mõiste abil kahtluse alla arhitektuuri staatilise olemuse, et uurida ja avardada valdkonna piire. Peamise kontseptuaalse küsimusena arutleti, kuidas läheneda ruumiloomele, kui loobuda arusaamast, et kõik konstruktsioonid peavad olema kindlalt paika pandud. Teine küsimus puudutas objekti kaalu: kuidas ehitada, kui kaalu (ja raskusjõu) asemel puutume kokku tõmbejõuga? Eesmärk oli mitmesuguste prototüüpide põhjal uurida ebamääraste tingimustega keskkondade loomise võimalusi, luues ürikeri konstruktsioone, toimeid ja sündmusi. Töö meetodika tekkis mõttekojas, mis tegeles piirangute mõtestamise, esilekutsumise ja tajumisega, eriti seoses materjalide toimivusega. Selle protsessi käigus väljendasime arhitektuursete konstruktsioonide tabamatust meie loodud ja põlistatud pinge ja moonutuse liminaalsetes olukordades. Töötuba oli jaotatud teemadeks, mis kõik viitasid mingil määral liikumisele kui vormi, materjali ja mastaabi vaheliste uute seoste määratlemise tööriistale. Töömeetod kujundati välja ruumiliste sekkumiste abil, millega loodi ajutisi tingimusi ning uuriti sise- ja välisruumi mõistet. Eesmärk oli mõtestada sisearhitektuuri haaret mitte siseruumi loomise, vaid mastaabi



Piirangute töötuba.
Tallinn (2019).
“Ilus koletis”,
ruumiinstallatsioon,
mis suhestub ehitatud
kontekstiga kallutades,
liigutades, tasakaalu
hoides ja hõljudes.
Kontekstiga suhestumist
rõhutab heeliumi
tõstejõud. Juhendajad:
Aet Ader, Karin Tõugu,
Pavle Stamenović.

that we create and perpetuate. The workshop was structured through several topics, which each to some extent refer to movement as a tool to define new relations between form, material and scale. The working method was developed through spatial interventions, which would create temporary conditions and explore the notion of indoors and outdoors. The aim was to understand the scope of interior design through scale instead of the construct of indoors; therefore, the landscape could also be considered interior space. Participants were involved in the whole process – from developing the prototypes, to setting up structures, as well as documenting and exploring the effects.

The results of the workshop were temporary, moveable and structural in character, emphasising that the aim of the workshop was to materialise the process. Also, it was intended that the workshop be active during the SISU symposium, since the proposed process is performative in nature, meaning it is supposed to create the interaction with all the participants, not only those that were directly involved. The workshop was intended to be ephemeral and temporary, but with the ambition of raising a certain awareness about the current state of Põhjala Factory in Tallinn, and also to open a discussion on the static nature of architecture.

Limits Workshop. Tallinn (2019). A 'beautiful monster': spatial installation that interacts with the built context by tilting, moving, balancing and floating. The interaction with the context is emphasised by the lifting force of Helium. Tutors: Aet Ader, Karin Tougu, Pavle Stamenović.

kaudu, mistõttu võib siseruumiks pidada ka maastikku. Osalejad olid kaasatud kogu protsessi – alates prototüüpide arendamisest kuni konstruktsioonide püstitamise ning tulemuste talletamise ja analüüsimiseni.

Töötua tulemused, mis olid loomult ajutised, liigutatavad ja konstruktiivsed, rõhutasid, et töötua peamine eesmärk oli anda protsessile ainekuju. Kuna väljapakutud protsess oli loomult performatiivne, siis sooviti ühtlasi, et töötuba oleks SISU sümposiooni ajal tegus ning kaasaks mitte ainult neid, kes olid töötoaga otseselt seotud, vaid kõiki sümposionist osavõtjaid. Töötuba pidi olema üürrike ja ajutine, sihiga suurendada teadlikkust Põhjala tehase hetkeseisust ning avada arutelu arhitektuuri staatilise olemuse üle.

Seega ei olnud töötua väljund üksnes kõnealuste konstruktsioonide ehitamine. Katsetus hõlmas kindlate ruumiliste tingimuste loomist ja olemasolevate füüsiliste suhete moonutamist. Muutuste tekitatud kogemus oli korraga tegelik ja fenomenaalne.

Liminaalse seisundi kogemine – mingi kindla materjali murdepunkt annab aimu ehitatud konstruktsioonide sisemisest loogikast ning nende võimest keskkonna ja ümbritseva füüsilise olukorraga suhestuda. Kui tahta ehitatud keskkondi lõpuni mõista, siis peaksime “aduma” konstruktsiooni liminaalset seisundit – seda, kuidas see hingab ja teiste materjalidega läbi käib.

Materjali sisemise loogika mõistmiseks peame kogema materiaalse objekti metastabiilsust. Seda tehes saame füüsilises ruumis langetada mõistlikke, loomulikke projekteerimisotsuseid.

Piirangu kogemine kannab endas jõudu see ületada.

Therefore, the expected outcome was not merely to construct the structures in question. The experiment included producing specific spatial conditions and distorting the existing, physical relations. The experience that occurred in terms of the change was both actual and phenomenal.

Experiencing the liminal condition – the breaking point of a particular material provides an insight into the internal logic of built structures, as well as their relational capacity to the environment and surrounding physical conditions. Therefore, we need to adopt the ‘feeling’ of the liminal state of a structure – the way it breathes and interacts with other materials – if we want to fully understand built environments.

In order to embrace the inner logic of the material, we need to experience the metastability of a material object. And by doing so, we can then make sensible, organic design decisions in physical space.

Experiencing the limit implies the power to transgress it.

- 1 B. Tschumi, *Advertisements for Architecture, 1976–1977*. Vt ka B. Tschumi, *Architecture and Transgression. – Oppositions: Journal for Ideas and Criticism in Architecture 1976*, nr 7 (talv), lk 56–63.
- 2 C. Jencks, *The Language of Post-Modern Architecture*. New York: Rizzoli, 1984, lk 9.
- 3 A. N. Whitehead, *Process and Reality: An Essay in Cosmology*. Parandatud trükk. Koost D. R. Griffin, D. W. Sherburne. New York: Free Press, 1978, lk 73.
- 4 G. Deleuze, *Bergsonism*. Tlk M. Ott. Tartu: Ilmamaa, 2008, lk 89–91.
- 5 M. Combes, *Simondon: Individu et collective. Pour une philosophie du transindividuel*. Paris: PUF, 1999, lk 7.
- 6 R. Smithson, *Entropy Made Visible (1973)*. Interview with Alison Sky. – Robert Smithson: *The Collected Writings*. Koost J. Flam. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1996, lk 303–304.
- 7 C. Lindblom, *Science of Muddling Through. – Public Administration Review 1959*, kd 19 (2), lk 79–88.

Tänuõnad: Soovin tänada SISU_“Tegelik / Actual” korraldajaid, eriti Andrea Tamme ja Hannes Praksi, et nad kutsusid mind sümposioonile esinema ja osalema. Suurepärase koostöö ja mõistva suhtumise eest soovin tänada piirangute töötö kaasjuhendajaid Aet Aderit ja Karin Tõugut arhitektuuribüroost b210. Samuti soovin tunnustada loomingulist koostööd oma heade kolleegide ja paljude varasemate töötubade kaasjuhendajate Davor Ereši ja Jelena Mitrovičiga.

Pavle Stamenović, PhD, on arhitekt, kes tegeleb õpetamise, projekteerimise ja arhitektuuri uurimisega. Ta on lõpetanud Belgradi ülikooli arhitektuuriteaduskonna, kus töötab praegu õppejõuna. Pavle on Raster Collective'i asutaja ja liige. Tema arvukad konkursitööd keskenduvad kontseptuaalsele arhitektuuriloomele, samal ajal kui tema teadustöö hõlmab eksperimentaalsemaid projekte, näitusi ja töötube. Juhendanud mitmeid rahvusvahelisi arhitektuuri töötubasid, viimati Eestis (2019 ja 2016), Teheranis (2016) ja Vallettas (2015). Osalenud paljudel rahvusvahelistel näitustel, sealhulgas Veneetsia arhitektuuri biennaalil (2008) ja Tallinna arhitektuuri biennaalil (2013).

- 1 B. Tschumi, *Advertisements for Architecture, 1976–1977*. See also: B. Tschumi, *Architecture and Transgression. – Oppositions: Journal for Ideas and Criticism in Architecture 1976*, no. 7 (Winter), pp. 56–63.
- 2 C. Jencks, *The Language of Post-Modern Architecture*. New York: Rizzoli, 1984, p. 9.
- 3 A. N. Whitehead, *Process and Reality: An Essay in Cosmology*. Corrected edition. Eds. D. R. Griffin, D. W. Sherburne. New York: Free Press, 1978, p. 73.
- 4 G. Deleuze, *Bergsonism* [1966]. Trans. H. Tomlinson, B. Habberjam. New York: Zone, 1991, pp. 96–98.
- 5 M. Combes, *Simondon: Individu et collective. Pour une philosophie du transindividuel*. Paris: PUF, 1999, p. 7.
- 6 R. Smithson, *Entropy Made Visible (1973)*. Interview with Alison Sky. – Robert Smithson: *The Collected Writings*. Ed. J. Flam. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press, 1996, pp. 303–304.
- 7 C. Lindblom, *Science of Muddling Through. – Public Administration Review 1959*, Vol. 19 (2), pp. 79–88.

Acknowledgements: I would like to thank the organising team of the SISU_ *Tegelik / Actual*, especially Andrea Tamm and Hannes Praks, for inviting me to contribute and participate. I would like to thank Limits Workshop co-tutors Aet Ader and Karin Tõugu from b210 Architects for a great collaboration and understanding. Also, I would like to acknowledge the creative collaboration with Davor Ereš and Jelena Mitrovič, my dear colleagues and co-tutors of many workshops that preceded.

Pavle Stamenović, PhD, is an architect engaged in teaching, architectural design and research. Graduated from Faculty of Architecture, University of Belgrade (AFUB), where he is currently employed as assistant professor. Founder and partner of Raster Collective, Pavle focuses on conceptual architectural design through numerous competition projects, whilst engaging in research through more experimental projects, exhibitions and workshops. Tutored a number of international architectural workshops, most recently in Estonia (2019 and 2016), Tehran (2016) and Valletta (2015). Participated in a number of international exhibitions, including the Venice Biennale of Architecture (2008) and Tallinn Architecture Biennale (2013).

SISU-LINE #5 Tegelik Sisearhitektuuri Uurimusi

Teadusartiklid on eelretsenseeritud.

SISU-LINE #5 põhineb sümposionil
SISU_“Tegelik / Actual”
12.–14.6.2019, Tallinn

Väljaandjad

Eesti Kunstiakadeemia
arhitektuuriteaduskond
Eesti Sisearhitektide Liit

Peatoimetaja

Tüüne-Kristin Vaikla
tyyne.vaikla@artun.ee

Koostaja

Andrea Tamm
andrea.tamm@artun.ee

Toimetaja

Eva Näripea
eva.naripea@artun.ee

Kolleegium

Markus Berger, Int AR peatoimetaja
(Rhode Islandi disainiülikool)
Jüri Kermik, külalisprofessor
(Eesti Kunstiakadeemia
sisearhitektuuri osakond)
Martin Melioranski,
arhitektuuri ja linnaplaneerimise doktorant
(Eesti Kunstiakadeemia)
Edina Dufala-Pärn, disainer (Iseasi)
Triin Ojari, direktor
(Eesti Arhitektuurimuuseum)
Kees Spanjers
(Euroopa Sisearhitektide Nõukogu)
Liina Unt,
kunstija disaini doktoriõppekava juht
(Eesti Kunstiakadeemia)
Reio Raudsepp (Eesti Sisearhitektide Liit)

Graafiline disain

Stuudio Stuudio

Tõlked

Refiner OÜ
Martin Rünk
Adam Cullen

Keeletoimetus

Tiina Hallik
Refiner OÜ

Kontakt

Eesti Kunstiakadeemia
sisearhitektuuri osakond
Alina Nurmist, alina.nurmist@artun.ee
Põhja puiestee 7, Tallinn 10412
Tel: +372 644 3949

Eesti Sisearhitektide Liit
Kristiina Raid, info@esl.ee
Rüütli 4, Tallinn 10130
Tel: +372 646 4056

Trükikoda

Tallinna Raamatutrükikoda

SISU

LINE 5

SISU-LINE #5 Actual

Journal of Interior Architecture Research

Research articles are submitted for
anonymous peer-reviews.

SISU-LINE #5 is based on the symposium
SISU_“Tegelik / Actual”
12–14 June 2019, Tallinn

Publishers

Estonian Academy of Arts,
Faculty of Architecture
Estonian Association of Interior Architects

Editor-in-Chief

Tüüne-Kristin Vaikla
tyyne.vaikla@artun.ee

Guest Editor

Andrea Tamm
andrea.tamm@artun.ee

Editor

Eva Näripea
eva.naripea@artun.ee

Editorial Board

Markus Berger, Editor-in-Chief of Int AR
(Rhode Island School of Design)
Jüri Kermik, Visiting Professor
(Department of Interior Architecture,
Estonian Academy of Arts)
Martin Melioranski, PhD student of
Architecture and Urban Planning,
(Estonian Academy of Arts)
Edina Dufala-Pärn, designer (Iseasi)
Triin Ojari, Director
(Estonian Museum of Architecture)
Kees Spanjers
(European Council of
Interior Architects)
Liina Unt, Head of Art and Design
PhD curriculum
(Estonian Academy of Arts)
Reio Raudsepp
(Estonian Association of Interior Architects)

Graphic Design

Stuudio Stuudio

Translations

Refiner OÜ
Martin Rünk
Adam Cullen

Proofreading

Tiina Hallik
Refiner OÜ

Contact

Estonian Academy of Arts,
Department of Interior Architecture
Alina Nurmist, alina.nurmist@artun.ee
Põhja puiestee 7, Tallinn 10412
Tel: +372 644 3949

Estonian Association of Interior Architects
Kristiina Raid, info@esl.ee
Rüütli 4, Tallinn 10130
Tel: +372 646 4056

Printed by

Tallinn Book Printers