

Imaginariji arheoloških objektov: podobe*

©Lučka Ažman Momirski

Univerza v Ljubljani, Fakulteta za arhitekturo

Izvlaček Izbrani vzorec predstavljenih arheoloških najdišč *in situ* je povod za zasnovanje treh modelov prostorskih predstavitev arheološkega objekta. Imenujemo jih arheološka, didaktična in arhitekturna podoba. Modeli podob pomenijo poskus vpeljave vrednotenja različnih vrst predstavitev in izdelavo sheme predstavitev, v kateri se običajni arheološki prezentaciji enakovredno pridružita tudi didaktična in arhitekturna.

Ključne besede arheologija, arhitektura, teorija, prezentacije, imaginariji

Prispevek, ki ga predstavljamo, je razmišljanje o treh modelih predstavitev arheoloških objektov (arheološkem, didaktičnem in arhitekturnem) in poskus vpeljave vrednotenja različnih vrst predstavitev, tudi tistih, katerih nadgradnja je avtorski rezultat. *Dejstvo ostaja, da je arheološki objekt vedno individualen in taka ostaja tudi rešitev njegove prezentacije/reprezentacije. S tem pridobi razmišljanje in ustvarjanje v okviru predstavitev arheološkega objekta in situ svojevrstno privlačnost: njegov 'imaginarij' je lahko vedno nekaj povsem novega, ko v navidez omejenih okoliščinah oblikovalec predstavitev svo- bodno ustvarja.*

Posebej je potrebno poudariti, da je značilnost izbranih predstavljenih in obravnavanih arheoloških objektov njihova horizontalnost oziroma dvodimenzionalnost ali izguba tretje dimenzije. Vedno je torej le tloris tisti, ki je preverljiv, nadgradnja pa je hipotetična resnica, ki nikoli ne more biti zgodovinsko preverjena.

Arhitekturna raziskava in arheologija

Današnji motiv arhitekturne raziskave o arheološkem objektu je povezan z njegovo vlogo v sedanjem času, ta pa je vsaj dvojna:

1. Arheološki objekt je osnovni predmet raziskav posebne vede – arheologije. J.-C. Gardin loči dve vrsti postopkov v arheoloških raziskavah (Gardin 1987, 17):

- Postopki zbiranja ali pridobivanja (topografske metode, postopki izkopavanja, metode konservacije *in situ*). Rezultati postopkov so skupine gradiva (sezname najdišč, zbirke predmetov itd.).

*Prispevek je tretji sklop magistrskega dela z naslovom "Imaginariji arheoloških objektov". Naloga je bila dokončana in zagovarjana v decembru leta 1993 na Fakulteti za arhitekturo Univerze v Ljubljani pod vodstvom mentorja prof. dr. Fedje Koširja in somentorja doc. dr. Črtomira Mihlja.

Abstract *The selected sample of the presented archaeological sites in situ stimulated the conceptualization of three models of spatial presentation of archaeological objects: the archaeological, didactical and architectural images. The image models are an attempt to evaluate the various modes of presentation, as well as to elaborate a presentational scheme in which the archaeological presentation is joined equally by the didactical and architectural presentations.*

Keywords archaeology, architecture, theory, presentation, imageries

- Razlagalni postopki ali komentarji, ki rezultirajo v interpretacijah. Arheologi na osnovi dokumentiranih arheoloških objektov interpretirajo npr. rekonstrukcije zgodovinskih dogodkov, rekonstrukcije pozidave, tehnologijo itd.

Prvi postopki imajo tehnično in taktično naravo (kaj in kako se z arheološkim objektom zgodi) in sodijo v okvir varovanja.

2. Arheološki objekt obstaja kot del današnjega urbanega in ruralnega okolja in se vanj bodisi vključuje bodisi ne vključuje. Aktivnosti temeljijo na obeh vrstah postopkov v arheoloških raziskavah; imenujemo jih lahko postopke reprezentacije. So nadgradnja in nadaljevanje varovanja ter vključujejo interpretacijo. Raziskava ima torej vsaj dve obliki:

- ima spekulativen značaj in prehaja v metahistoričnost;
- ima empiričen značaj in se ukvarja s prostorskimi posegi (arhitektura, urbanizem). Namen pričujoče raziskave je analiza razpona reprezentacijske dimenzije.

Prezentacija ali reprezentacija?

Običajno pri ohranjanju arheoloških najdb govorimo o prezentaciji le-teh. Termin prezentacija ima svojo navidezno soznačnico: reprezentacija. Na razliko med prezentacijo in reprezentacijo je opozoril Norman Bryson. Prezentacija vključuje uvod (proces prezentacije je uvajanje – tisto, kar se predstavlja), reprezentacija vključuje "show", tisto, kar se kaže (proces reprezentacije je kazanje). Prezentacija ne pomeni transkripcije (predelave), ampak originalno inskripcijo (vpis, zapis). Reprezentacija vključuje *mimesis*. Reprezentacija je posnetek tistega, kar že obstaja, to je predočenje že znane realnosti.

Od slovarskih pojasnitev sta najbolj pripravi dve:

- prezentirati kot predstaviti, pokazati, oziroma prezentacija kot percepcija (zaznava),
- reprezentirati kot zastopati, oziroma biti podoba, znak ali simbol nečesa, lahko tudi ekvivalent nečesa na drugem mestu ali v drugem času.

Razmerje med zaznavo in predstavo lahko označimo glede na:

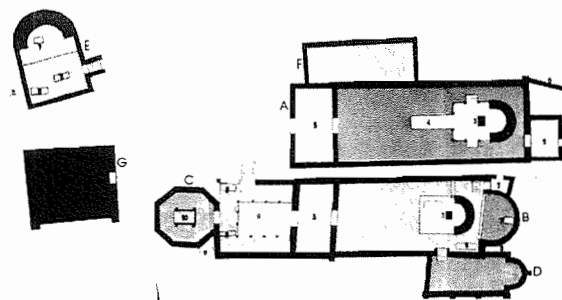
- *Subjekt* (opazovalec, občinstvo, oblikovalec). Prezentacija kot zaznava ima svoj vzrok v receptorju (receptcija...), reprezentacija, pojmovana kot podoba, ima svoj vzrok v konceptorju. Vendar predstava ni isto kot pojem ali ideja. Zaznava je bolj stvarna (realistična), predstava je bežna, manj jasna.
- *Objekt* (hiša, mesto, lapidarij itd.). Prezentacija je prikaz oblike objekta (strukture, obrisa) občinstvu. Reprezentacija pa funkcionira (samo ta določen trenutek) kot končna rešitev, kot sestavljen rezultat dejstev, ravnanj itd.
- *Staro in novo*. Prezentacija je povezana z izvornim in razumljena kot del avtentičnega okolja. Reprezentacija pa je nov izgled (vendar kopija) originala.

Podobe

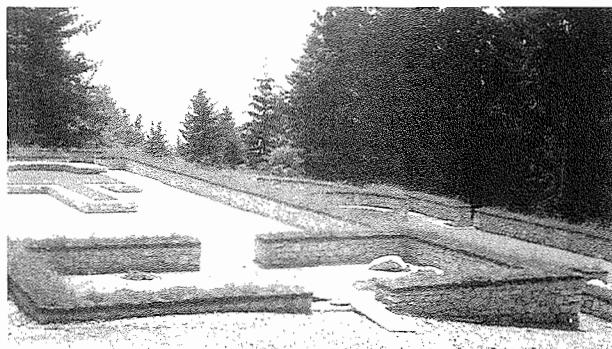
Arheološka podoba

Ko govorimo o arheološki prezentaciji/reprezentaciji, imamo v mislih ohranjene in konzervirane arheološke najdbe. Arheološka podoba v fizični obliki podaja arheološke informacije, ki so običajno dodatno razložene s pomočjo vizualnih komunikacij, grafičnega oblikovanja, publikacij itd. Bistvo podobe je zavarovanje arheološkega spomenika v njegovem izvoru. V razred arheološke podobe sodi tudi kulturna krajina, ki je sicer neprepoznava kot arheološki objekt, vendar ni oblikovana naravno in je pravzaprav umetna tvorba. Edino "berljivo" dejstvo pri arheološki prezentaciji/reprezentaciji je tloris (prim. Hemmaberg, slike 1 in 2). Prikazana arheološka struktura je preveč abstraktna, da bi zbudila poseben interes publike. Zaznava arheološke najdbe – abstraktne oblike – je šibka.

Celo strokovnjaku ni ravno lahko prenesti tlorisa v tretjo dimenzijo. S pomočjo sodobne tehnologije in vizualnih komunikacij je možno ustvariti (risano) iluzijo, ki v takem primeru pomaga premagovati nepredstavljaljivost. Kljub temu prostora izkopanega arheološkega objekta ni



Slika 1: Arheološka podoba – tloris arheološkega objekta: rekonstrukcija tlorisa cerkvenega kompleksa na najdišču Hemmaberg, Avstrija (po Ubl 1985, 247).



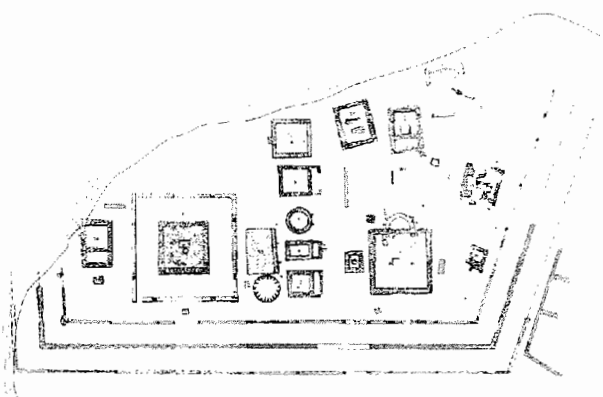
Slika 2: Arheološka podoba – prezentacija arheološkega objekta: zgodnjekrščanska cerkev s prezbiterijem in bralnim pultom na najdišču Hemmaberg, Avstrija (po Ubl 1985, 247).

mogoče prenesti enakovredno v sliko in obratno. Na mestu samem predstava tega objekta ostane omejena na zaznavo.

Didaktična podoba

je tista podoba, kjer je razlaga združena s fizično obliko, in torej že pomeni interpretacijo, ki je razpoznavna, berljiva. Navadno je didaktična podoba grajena idealna rekonstrukcija nekega objekta (kot model 1:1) iz preteklega obdobja (prim. rekonstrukcijo galsko-rimskega svetišča v arheološkem parku Cambodunum v nemškem mestu Kempten; slike 3 in 4). Te vrste pobude postajajo vse pogostejše, predvsem v tujini, in obenem zbuja največ pomislekov.

Občinstvo je tisto, ki izbere določeno podobo kot zanimivo, splošno znano in priljubljeno. Podoba postane popularna in se uvrsti v del popularne kulture. Proces popularizacije podobe John Fiske poimenuje popularna diskriminacija (Fiske 1989). Le-ta podobo ocenjuje s stališča njene uporabnosti (funkcije). Nasprotno pa estetska diskriminacija, ki se ukvarja s produkti visoke kulture, vrednoti predvsem kvaliteto podobe (obliko). Svoje vrednote išče v strukturi podobe in zapostavlja zvezo med podobo



Slika 3: Didaktična podoba – tloris območja galsko-rimskega svetišča v arheološkem parku Cambodunum, Nemčija (po Cambodunum 1990, 28).



Slika 4: Didaktična podoba: zunanji videz modela območja galsko-rimskega svetišča v arheološkem parku Cambodunum, Nemčija (rekonstrukcija v merilu 1:1; po Cambodunum 1990, naslovnica).

in vsakdanjim življenjem.

Popularna kultura je kultura nižjih slojev, za njihov okus pa je značilna participacija. Občinstvo torej sodeluje v izkušnji popularne podobe (kot npr. v Xantnu, kjer so tudi obiskovalci oblečeni v oblačila rimske dobe, sadje je v posodah iz rimske dobe itd.) in v učinkovanju te umetnosti v kulturi vsakdanjega dne. Gre za teater določenega sloja občinstva.

Popularna podoba mora biti veljavna za različne skupine gledalcev, to pa pomeni, da mora biti mnogopomenska (polisemična). Obstaja kot del drugih vsakdanjih dobrin. Ne izstopa iz sivega povprečja potrošništva, s tem pa se odreja posebni naravi visoke umetnosti. Za popularno podobo je značilna relativnost; s stališča sociologije odklanja absolutno in univerzalno vrednost in veljavnost ter pomenko zaprtost.

Nasprotno pa oblikovanje take podobe zaznamuje fiksiranje pomena v njej – graditev modela 1:1 nekega rimskega amfiteatra, denimo, ima samo en, enoten, zaprt in stabilen pomen. Arhitektura je zreducirana na medij (sredstvo, pripomoček). V tej zvezi arhitektura izgubi svoje poslanstvo, sebi lastne naloge in cilje; približa se Heglovemu pojmovanju umetnosti kot prevlade etičnega nad estetskim.

Bistveno je poudariti razliko med popularno in visoko kulturo, ki je v njunem odnosu do vsakdanjega življenja. Popularna kultura ne ločuje vsakdanje od estetske naravnosti, umetnost je torej del vsakdanjika. To je redukcija umetnosti na življenje, oblika umetniškega objekta se podredi njegovi funkciji. Popularna podoba je torej vedno le realna podoba oziroma funkcija predstavljene stvari. P. Bourdieu poimenuje to naturalizem nižjega razreda (Bourdieu 1987). Vzrok realistične in verodostojne predstavitve nekega predmeta je njegova družbena pomembnost ali lepota. Interesi so različni: od informativnega, emocionalnega do moralnega (ekonomski, asociativno simbolni). Le na ta način se lahko občinstvo neposredno identificira s podobo oziroma samo s tako podobo se lahko ta sloj občinstva identificira. Občinstvo je fascinirano in zapeljano – iz tega razloga Akropola, Rim ali Egipt ne potrebujejo nadgradnje, ker njihovo vertikalno merilo dovolj nazorno ohranja njihovo podobo. Obstoječi arheološki objekti se kar direktno vključujejo v popularno kulturo (etična estetika). Nasprotno lahko visoko kulturo pojmujejo kot stilizirano kulturo klasikov, ki je za večino ljudi le dekor nevsakdanjega. Je elitna estetika, ki vzpostavlja primat oblike nad funkcijo. Sodbo podobe, ki jo lahko uvrstimo v visoko kulturo, determinirajo estetski kriteriji, nevsakdanje in praznično (prvovrstno).

Postmodernizem to ločevanje delno razvrednoti, saj objekti popularne kulture postajajo visoka kultura, obenem pa se visoka kultura "vulgarizira" v popularno kulturo (primer Andy Warhol). Arhitektura se torej uvršča v polje kulture in če iščemo v arhitekturi identiteto, ta ni v povezavi s kvaliteto, temveč s kulturo – "če namreč identiteto definiramo kot sklop posebnih prepoznavnih znakov: potemtakem raven/sestav identitete nakaže raven kulture" (Košir 1988).

Ko čutna zaznava nadvlada razumsko utemeljeno spoznanje (kakor denimo pri didaktični predstavitvi arheoloških najdb), lahko tako predstavitev vključimo v množični turistični okvir in presežemo individualnega.

V določenih družbenih pogojih množični turizem podpira obiskovanje objektov visoke kulture (primer razstav Mimara ali Kitajski žad v Zagrebu, ki sta bili na stopnji vi-

soke kulture in visokega znanja/vednosti, kjub temu pa sta bili množično obiskani – zaradi šolske prisile, agresivnega reklamiranja, izraza pripadnosti določenemu družbenemu okolju itd.). Poseben primer predstavljajo dežele, kot je npr. Italija, ki premorejo veliko arheoloških objektov, katerih vertikalno merilo je ohranjeno, in kjer razstave na zahtevnejši stopnji le še dopolnjujejo ponudbo za zahtevnejše obiskovalce, občinstvo.

Potencialne uporabnosti podobe v vsakdanjem življenju so vsaj štiri (Lipe 1984, 2-9), in sicer:

- I. asociativno simbolična funkcija (vrednota),
- II. informativna funkcija (vrednota),
- III. estetska funkcija (vrednost),
- IV. ekonomska funkcija (vrednost).¹

I. Arheološki objekti kot kulturni viri so ostanki kulturnih kontekstov. Fizično so sodelovali tako v preteklosti kot v sedanjosti. So nekakšen "direktni" pristop do preteklosti. Sposobnost, da služijo kot povezava s preteklostjo, jih oblikuje v simbole preteklosti. V opazovalcih vzbujajo vizijo preteklosti. Ta vizija preteklosti je seveda subjektivna in nepopolna, je druga vrsta vizije kot tista, ki je rezultat znanstvenih raziskav. Prevzema vlogo spontanega učenja in kulturne transmisije informacij med širšimi sloji in med generacijami. Simboli nam nadomeščajo izkušnjo. Z njihovo pomočjo lahko uspešno ustvarjamo in manipuliramo z abstraktnimi koncepti. Materialni objekti, ki služijo kot simboli, prenašajo kulturne informacije neposredno in na tak način, da so dostopne širši populaciji.

II. Kulturni viri zgodovinskih obdobij so osnovni viri informacij za določeno obdobje človeškega razvoja. Informacijski pomen kulturnih virov izvira najbolj jasno iz znanstvenih raziskav (arheoloških, arhitekturnih, umetnostno zgodovinskih, družbenogeografskih itd.). Vsa ta področja imajo razvite metode in postopke za raziskovanje preteklosti na osnovi proučevanja kulturnih virov. Konzerviranje arheološkega objekta zaradi ohranjanja njegove znanstvene informacije pomeni, da je razumljiv le še zelo ozkemu sloju publike. Ker je informativna vrednota

¹ V slovenščini je mogoče semantično razlikovati med vrednotami in vrednostmi, pri čemer je področje vrednosti po mnenju filozofa Franeta Jermana mnogo širše od področja vrednot. Termin vrednote ima prizvok etičnega značaja, vrednosti pa zavzemajo področje, ki prežema praktično vse plasti človekovega življenja. Zato je v zvezi z estetiko bolje govoriti o estetskih in umetniških vrednostih (Jerman 1991).

tako odvisna od intelektualnega konteksta, multidisciplinarnega pristopa in raznolikosti kulturnih virov, zagovorniki ohranjanja te vrednote tvegajo rešitev za vsako ceno, da bi ohranili vse najdeno.

III. Glede na to, da arheološki objekti, s katerimi se ukvarja naša raziskava, obstajajo le v dveh dimenzijah, je estetsko vrednost težko razčleniti, npr. po tlorisu (ali lahko sploh govorimo o estetski vrednosti tlorisa?). Rekonstrukcije so seveda odvisne od:

- raziskav umetnostne zgodovine,
- od okvira estetskih standardov tiste kulture, katere produkt je arheološki objekt,
- od estetskih standardov današnje kulture.

Estetsko lahko nek arheološki objekt prevzamemo zgolj kot formo in ga tako nadgradimo.

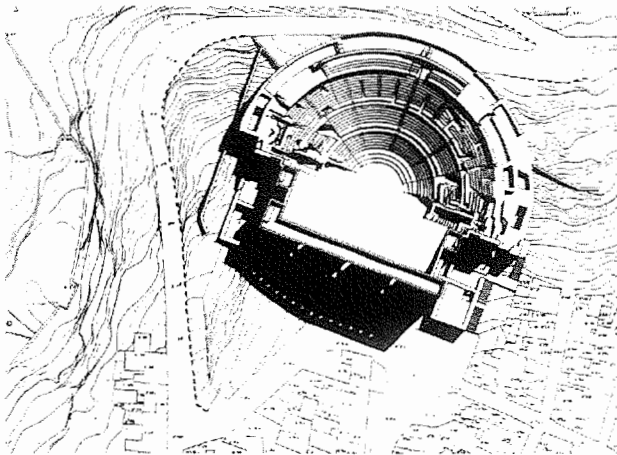
IV. Ekonomsko vrednost lahko enačimo z uporabno vrednostjo kulturnega vira, ki izhaja iz njegove sposobnosti, da služi kot materialni vzorec ali kot moderna alternativa v sedanjosti ali prihodnosti. Uporabna vrednost določa opis dejavnosti, ki je funkcija določenega predmeta (objekta). Funkcije lahko definiramo v odnosu do človeških dejavnostnih, kulturnih, fizičnih in tudi ekonomskih sistemov. Ker se funkcija spreminja glede na kontekst, v katerem funkcijira, moramo biti vedno pripravljene na njeno reklasifikacijo – v pojasnilo lahko navedemo Picassov primer slike bika, ki predstavlja dele kolesa. V vsakem tipu civilizacije vsak običaj, materialni objekt, ideja ali prepričanje izpolnjuje neko vitalno funkcijo. Funkcija navadno ne preživi civilizacije, česar v okviru fizičnih sistemov (arhitekture) ne moremo trditi za obliko in tip (objekta).

Med obliko in funkcijo obstaja vzročna povezanost. Funkcija lahko služi kot estetski kapital objekta ali obratno, oblika ne izraža funkcije. Oblika sledi funkciji samo takrat, ko je lahko izolirana le ena vrsta funkcije. V arhitekturi pa to ni mogoče. Arhitektura je namreč vedno mnogo-funkcionalna in kompleksna (polisemija).

Arhitekturna podoba

uvaja sebi (arhitekturi) lasten sistem načel; arheološka informacija in njena razlaga sta samo osnovi za nadgradnjo in služita za povod novi arhitekturi (prim. ponovno postavitve rimskega gledališča v Saguntu v Španiji; sliki 5 in 6).

Vsako arhitekturno delo je ustvarjeno v odnosu kontinuitete ali diskontinuitete do drugih arhitekturnih del. V



Slika 5: Arhitekturna podoba – tloris rimskega gledališča v Saguntu, Španija (po Pierini 1996, 14).



Slika 6: Arhitekturna podoba – novi objekt rimskega gledališča v Saguntu, Španija (po Pierini 1996, 15).

njem se prepletata izvorno in izvirno. Če hočemo arhitekturno delo razumeti, moramo vedeti, da je njegova podoba seštevček metafor, ki so lahko stare dva tisoč, sto ali morda le dvajset let. Vsaka podoba je izpeljana iz predpodob; med seboj se razlikujejo v tem, da ene težijo k njenemu centru, druge pa ostajajo na njenem robu. Arhitekturno podobo in njeno vsebino pa lahko definiramo tudi kot odnos med formo in figuro.

Figura² ima svoje izhodišče v klasični tradiciji retorike.³ Glede na principe retorike lahko razlikujemo med tistim, kar je lahko predstavljeno (upodobljeno), in tistim, kar je mišljeno. Ta razlika zaobseže dejstvo, da figura reprezentira idejo. Namen te reprezentacije je prepričevanje. Fi-

²Termin figura je tako kot termin trop dokaj precizen tehnični termin v klasični poetiki.

³Klasična retorika se ohrani tudi skozi srednji vek. Sholastično mišljenje združuje krščansko in antično tradicijo.

gure, ki so reprezentirale ideje, so bile organizirane didaktično, da so tako prepričale ljudi, da so sprejeli vrednote dobrega in perfektnega za korist bodisi družbe bodisi duše. Ta koncept poleg tega vključuje razliko med figuro in vsebino. Figura poda približek – tako zvest, kot je le mogoče – vsebine, ki pa ostane neizrečena. Ko torej gledamo figure, ne vidimo resnice, ampak njene refleksije oz. njene podobe (znake, simbole). Te figure ali tropi postanejo do določene mere fiksirani – postanejo konvencionalni tipi. Socialna funkcija teh tipov je uveljaviti določene ideje v zavesti občinstva ter okrepiti in ohraniti ideologijo. Učinkovitost figur ali tropov pripada njihovi sintetični moči. Figura je torej zgostitev (redundantnost).

V renesančnem slikarstvu predstavlja figura podobo ljudske kretnje. Cilj gestularne figure je dvojen: zbuditi želi emocije in omogočiti memorizacijo določenih idej. V arhitekturi lahko najdemo ekvivalent taki figuri v slikarstvu. Arhitektura sicer ne imitira zunanjega sveta, je pa s tem svetom povezana skozi naše izkušnje oz. naše znanje o zgradbah. Groba dejstva konstrukcije, percepcija gravitacije itd., so "humanizirana" in postanejo znaki drugih stvari. Tako v srednjem veku kot v renesansi najdemo omejeno število osnovnih elementov, ki so spremenjeni v znake: stebri, stene in njihove penetracije, strehe, oboki itd. Izmed vseh možnih kombinacij različnih elementov vsak stil izbere določen repertoar in vzpostavi razlago o strukturi forme.

Koncept figure, ki ga uporabljamo, lahko apliciramo tako na gotsko kot na renesančno arhitekturo, ne glede na njuno osnovno razlikovanje. Spoznamo jo tako v "aediculi" kot v Vitruvijevih redih. Pojem forme, čiste forme, verjetno izhaja iz poznega 18. stoletja. Quatremere de Quincy je teoretik, ki razlikuje med "tipom" in "modelom".⁴ Vendar šele Herman Muthesius⁵ v začetku 20. stoletja vpelje kategorijo forme in njeno relacijo do arhitekture. Ideja forme je prisotna tudi v teoriji Konrada Fidlerja o "čisti vidnosti" ter nenazadnje v delih Henricha Wolfflina o slikarstvu in arhitekturi v terminih stilistične gramatike in v prepričanju Benedetta Croceja, da je umetnost kognitiven, spoznavni sistem, neodvisen od vseh diskurzivnih ali drugih asociativnih operacij.

⁴Tip je stopnja abstrakcije in obstaja izven stilističnih slučajev, model pa je konkretna entiteta – tisto, kar obstaja, npr. predmet –, ki odgovarja določenemu stilu. Interpretirano rečeno: "Tip je ideja elementa, ki naj bo pravilo modelu. Model je predmet, ki ga ponavljamo takega, kot je. Tip je nasprotno od tega predmet, ob katerem si vsakdo zamišlja dela, ki med seboj niso slična, vse pa je natančno določeno v modelu, vse je neodrejeno v tipu" (Bonča 1984).

⁵Že v delu "Das englische Haus" ga zanima samo arhitekturna forma.

Po vsej verjetnosti ima torej pojem forme neoklasični izvor. Potem ko sistem mišljenja in filozofije, ki sta izvirala iz srednjega veka in renesanse, prekrije "znanstvena revolucija" 17. stoletja, tudi arhitekturna teorija razlikuje med "pozitivno ali naravno lepoto" in "arbitrarno, poljubno in običajno, navadno" lepoto. Christopher Wren označi "pozitivno lepoto" v arhitekturi kot temelječo na geometriji, vse ostale lepote pa temelječe na navadi, običaju. To stališče se nadaljuje v 20. stoletju: Le Corbusier označi, da so plastične umetnosti organizirane glede na primarno kvaliteto, ki jo definirajo elementarna geometrijska telesa, in sekundarno kvaliteto, ki izvira iz asociacij idej.

Pojem forme povzroči delitev posameznih področij na dejavnosti, ki pripadajo točno določenim umetnostim. Specifično področje nefigurativnega slikarstva je forma in barva. Namen slikarstva ni opisati ali upodobiti objekte zunanjega sveta, ampak skozi formo odkriti zakone, ki se skrivajo pod podobo stvari.⁶ Pojem forme je osnovni koncept v razvoju moderne umetnosti. Pojem figure vsebuje konvencionalni in asociativni pomen, pojem forme pa ga izključuje. Pojem figure predpostavlja, da je arhitektura jezik z omejenim številom elementov, ki so že obstajali v preteklosti. Pojem forme predpostavlja, da so lahko arhitekturne forme reducirane na ahistorično točko nič.

LITERATURA

BONČA, M. 1984, *Novo in staro kot integralni prostor*. – FAGG, Ljubljana.

BOURDIEU, P. 1987, *Die feinen Unterschiede*. – Suhrkamp, Frankfurt.

CAMBODUNUM 1990: *Archaeologischer Park Cambodunum. Gallorömischer Tempelbezirk*. – Stadt Kempten, Kempten.

FISKE, J. 1989, *Understanding Popular Culture*. – Cambridge University Press, Cambridge.

GARDIN, J.-C. 1987, *Teoretska arheologija*. – Studia humanitatis, Ljubljana.

JERMAN, F. 1991, Umetniška in estetska vrednost – *Anthropos* 23 (1/3), str. 29-34.

KOŠIR, F. 1988, *Uvod v analizo arhitekturne teorije/interpretacije (in kritike)*. – FAGG, Ljubljana.

LIPE, W. D. 1984, Value and meaning in cultural resources. – V: CLEERE, H. (ur.), *Approaches to the Archaeological Heritage*. – Cambridge University Press, Cambridge, str. 1-11.

PIERINI, S. (ur.) 1996, *Giorgio Grassi*. – Wiese Verlag, Basel.

UBL, H. 1985, Die Restaurierung römischer Bauten in Österreich. – V: ULBERT, G. in WEBER, G. (ur.), *Konservierte Geschichte?* – Theiss Verlag.

PRIPOROČENA LITERATURA

COLQUHOUN, A. 1981, *Essays in Architectural Criticism*. – The MIT Press, Cambridge.

COLQUHOUN, A. 1989, *Modernity and Classical Tradition*. – The MIT Press, Cambridge.

⁶Ruski formalizem: objekt kritike je v notranjosti teksta, in ne v subjektu, ki ga tekst obravnava.