

Sztuka w epoce informacji – technologia a sztuka konceptualna*

EDWARD A. SHANKEN

W połowie lat 60. zapowiedzi Marshalla McLuhana, że media elektroniczne stworzą globalną wioskę o rosnącej sieci wzajemnych interakcji, spopularyzowały tezę o końcu wieku maszyny, ustępującego miejsca nowej epoce technologii informacyjnej. W tamtym czasie owe ambitne przypadki współpracy artystów z inżynierami (wspierane przez E.A.T. oraz Art. & Technology) rzadko były ukierunkowane na wykorzystanie technologii informacyjnych, takich jak komputery i telekomunikacja¹. Ważnym krokiem w tym kierunku była wystawa Jasi Reichardt *Cybernetic Serendipity* z 1968 roku, tematycznie skoncentrowana na związku między komputerami a kreatywnością. Pokaz ten jednak skupiał się wyłącznie na materialności aparatu technologicznego i jego produktów, takich jak roboty czy grafika komputerowa².

Burnham doprowadził eksplorację teoretycznego związku między sztuką a techniką informacyjną do bezprecedensowego poziomu. *Software* było pierwszą poważną wystawą nurtu Art & Technology na terenie USA, która próbowała wykorzystać komputery w kontekście muzealnym. Technicznym ambicjom wystawy dorównywała konceptualnie wyrafinowana wizja Burnhama, która wykazywała podobieństwa między efemerycznymi programami i protokołami oprogramowania komputerowego a coraz bardziej „zdematerializowanymi” formami sztuki konceptualnej, interpretowanymi metaforycznie w analogii do systemów przetwarzających informacje.

Mniej więcej równocześnie z *Software* odbyła się słynna wystawa Kinastona McShinea *Information* w Museum of Modern Art w Nowym Jorku (choć Burnham twierdził, że „*Software*” wykludo się dziewięć miesięcy przed „*Information*”³). Obie wystawy pokazały wiele elementów *Seventh Investigation* Kosutha, każda z nich zawierała też inną wersję *Visitors Profile* (1970) Haaeka.

* Niniejszy esej został zamówiony przez Michaela Corrisa do publikacji w *Invisible College: Reconsidering „Conceptual Art”*, Cambridge UP (w przygotowaniu). Stanowi on część pracy doktorskiej autora, pt. *In Forming Software: Experimental Art, Information Technology, Structuralism, and Postmodernity*, Duke University 2001. Część badań do tej pracy została wsparta stypendium doktoranckim w dziedzinie sztuki amerykańskiej przyznany przez LUCE/American Council of Learned Societies w roku akademickim 1998-1999. Chciałbym podziękować Jackowi Burnhamowi, Lesowi Levine’owi oraz Hansowi Haacke’owi za to, że hojnie wprowadzili mnie w szczegóły *Software* i stosunek techniki do sztuki konceptualnej. Jestem wdzięczny Kristine Stiles za cierpliwe czytanie i powtórne czytanie tego tekstu oraz za doskonałe sugestie redakcyjne. Dedykuję ten artykuł mojemu bratu, Andrew Shankenowi, z okazji jego doktoratu z historii sztuki.

Chociaż wystawa *Information* nie była wyraźnie techniczna, jej tytuł sugerował i popularyzował ideę sztuki jako informacji (którą Burnham omówił teoretycznie w 1968 r. w eseju *Estetyka systemów*⁴ i sugerował świadomość większego przesunięcia kulturowego w stronę Ery Informacji)⁵. W zamierzeniu *ogólna i nieformalna* w swej naturze *Information*, która zawierała prace blisko stu artystów z całego świata (wielu związanych ze sztuką konceptualną), mogła przedstawić rubrykę „informacja” jedynie jako niejasne uogólnienie tendencji artystycznych pojawiających się w latach 60. McShine, być może słusznie, nie podjął się spójnej teoretyzacji różnorodnych prac, które złożyły się na ten *międzynarodowy raport o działaniach młodszych artystów*, poza sugestią, że jest to *wstęp do prac, które w latach 70. dadzą prawdopodobnie początek wielu przemysłom estetycznym*⁶.

Pomimo tych zbieżności oraz faktu, że sztuka konceptualna pojawiła się w momencie intensywnego eksperymentowania z techniką, niewiele prac naukowych podejmowało temat relacji między nimi⁷. Literatura w dziedzinie historii sztuki wyznaczała sztywne katagoryczne rozróżnienie między sztuką konceptualną a nurtem Art & Technology. Poniższa dyskusja ma na celu ponowne rozpatrzenie tego związku oraz podważenie granic dyscyplinarnych, które zaciemniają wyraźne podobieństwa między sztuką konceptualną a Art & Technology. W pierwszej części omawiam aspekty technologiczne wkładu do *Software* poczynionego przez Levinea, Haackea i Kosutha. W części drugiej proponuję kilka możliwości interpretacji powodów, dla których sztuka konceptualna i Art & Technology utrwaliły się jako różne, jeśli nie przeciwstawne kategorie. Bieżąca dyskusja skupia się na frustracji brytyjskiego krytyka sztuki Charlesa Harrisona związanej z Art & Technology, obecnej w jego pracach poświęconych sztuce konceptualnej⁸. W zakończeniu sugeruję, że podobieństwa łączące te dwa trendy artystyczne dają podstawę do zweryfikowania związków między nimi jako części większych przemian społecznych na drodze przejścia z wieku maszyny społeczeństwa industrialnego do ery informacji społeczeństwa postindustrialnego. Zanim przejdę do sedna sprawy, kilka definicji pozwoli na wyjaśnienie terminologii sztuki konceptualnej oraz Art & Technology i na otwarcie dyskusji o ich wzajemnych związkach, wykraczającej poza wąskie ramy istniejących omówień.

Unikając formalizmu, który przyjął się jeszcze przed latami 60., zamiast rozwijać kolejną konwencję stylu w historycznym następstwie modernistycznych ruchów awangardowych, sztuka konceptualna dążyła raczej do analizy idei będących podłożem tworzenia i odbioru sztuki. Konceptualni artyści, rozpatrując sieci znaczeń i struktur wiedzy, które umożliwiają sztuce posiadanie znaczeń, często korzystają z tekstu jako strategicznego narzędzia do badania rozdźwięku między wizualnymi a werbalnymi językami jako systemami semiotycznymi. W tym sensie sztuka konceptualna jest praktyką meta-krytyki i autorefleksji, zaangażowaną w teoretyzowanie możliwości znaczenia sztuki (także jej własnego) w wielu kontekstach, takich jak historia, krytyka, czy historiografia, przestrzenie wystawiennicze, galerie itd. Badając związek między ideami a sztuką, sztuka konceptualna deprecjonowała wartość tradycyjnie przypisywaną materialności dzieła i kładła większy nacisk na ujawnianie systemów semantycznych, które pozwalają na komunikowanie znaczenia⁹.

Nurt Art & Technology skupił badania na materiałach lub (i) koncepcjach techniki i nauki, które artyści w przeszłości włączali do swych prac.

Studia te koncentrowały się na wizualnych rozpatrywaniach estetycznych form nauki i technologii, zastosowaniu sztuki i techniki w tworzeniu form wizualnych oraz wykorzystaniu koncepcji naukowych i mediów technologicznych zarówno w kwestionowaniu ich ograniczonych zastosowań, jak również w tworzeniu nowych modeli estetycznych. W tym trzecim przypadku nurt Art & Technology, podobnie jak sztuka conceptualna, jest procesem meta-krytycznym. Podważa on bowiem systemy wiedzy (i technicznie wspomagane formy wiedzy), które strukturyzują metody naukowe i konwencjonalne wartości estetyczne, jak również bada znaczenia społeczne i estetyczne mediów technicznych, określających, przechowujących i dystrybuujących informacje.

Sztuka jako Software: Levine, Haacke, Kosuth

Tytuł wystawy *Software* został zaproponowany Burnhamowi przez artystę Lesa Levine'a. W późnych latach 60. Levine zaczął używać interaktywnego, elektronicznego sposobu przekazywania reakcji do badania granic pomiędzy odbiorcą a otoczeniem. W *Software* zaprezentował trzy prace, w tym *Systems Burn-Off X Residual Software* (1969)¹⁰. Oryginalna instalacja w Phyllis Kind Gallery w Chicago składała się z 1000 odbitek każdej z 31 fotografii zrobionych przez Levine'a w marcu 1969 roku na otwarciu głośnej wystawy *Earth Works* w Ithaca, w stanie Nowy Jork. Na wystawę na północy stanu dowieziono autobusami wielu nowojorskich krytyków i przedstawicieli mediów. Większość z 31 tys. fotografii, które dokumentowały to wydarzenie medialne, była *przypadkowo rozrzucona na podłodze i pokryta galaretką; niektóre zostały przyklejone do ściany gumą do żucia; reszta była na sprzedaż*¹¹. Levine tłumaczył użycie galaretki i gumy do żucia jako gest łączący elementy, które symbolizują pustkę i erozję społeczeństwa¹².

W katalogu wystawy *Software* Levine przedstawił własną koncepcję oprogramowania (software) i jego związku ze sztuką. Definicja oprogramowania była wysoce metaforyczna i odbiegała od zastosowania tego terminu w informatyce. Tekst podkreślał przekonanie, że ekspansja mass mediów zmienia wiedzę w umysłowe doświadczenie z drugiej ręki symulacji i reprezentacji – czyli „software” – w przeciwieństwie do bezpośrednich, fizycznych doświadczeń z pierwszej ręki faktycznych przedmiotów, miejsc i wydarzeń – czyli „hardware”. *Wszystkie czynności, które nie mają związku z przedmiotem lub materią, są wynikiem „software”. Same obrazy to „hardware”. Informacja o tych obrazach to „software” (...). W wielu przypadkach przedmiot ma znacznie mniejszą wartość niż „software” dotyczące tego przedmiotu. Przedmiot to koniec systemu. „Software” to otwarty ciągły system. Doświadczenie oglądania czegoś na własne oczy nie ma już znaczenia w społeczeństwie kontrolowanym przez „software”, gdyż przekazy medialne niosą tyle samo energii, co doświadczenie z pierwszej ręki (...). W ten sam sposób większość powstającej dzisiaj sztuki kończy jako informacja o sztuce*¹³.

Levine postrzegał 31 tys. pojedynczych fotografii jako pozostałość (*burn-off*) po systemie informacyjnym, który stworzył – jako materialne przedstawienie „software”. Innymi słowy, *Systems Burn-Off* to dzieło, które produkowało informację („software”) o informacji wyprodukowanej i rozpowszechnionej przez media („software”) o sztuce („hardware”). Praca funkcjonowała jako metakryty-

ka systematycznego procesu, według którego *dzieła sztuki* („hardware”) są zmieniane przez media w *informację o dziełach sztuki* („software”). Jakkolwiek Levine napisał, że większość sztuki „kończy jako informacja o sztuce”, *Systems Burn-Off* było *sztuką jako informacją o sztuce*, w ten sposób dodając zawartości i refleksyjności temu cyklowi przemian w kulturze mediów¹⁴.

Podczas gdy nurt Art & Technology wykorzystywał technikę w sposób otwarty, w konstrukcjach projektów Sztuki Ziemi, takich jak te, które Levine fotografował do *Systems Burn-Off*, technologia była wykorzystywana w sposób ukryty. By użyć klasycznego przykładu, praca *Spiral Jetty* (1969) Roberta Smithsona wymagała użycia samolotów zwiadowczych oraz ciężkiego sprzętu przemysłowego w celu zlokalizowania i przewiezienia 6650 ton materiału organicznego¹⁵. Ze względu na osadzenie dzieła w przestrzeni bezpośrednie doświadczenie prac nurtu Earth Art możliwe było jedynie dla okolicznych mieszkańców oraz wąskiej grupy entuzjastów. Levine zwrócił uwagę na jeszcze jeden ukryty aspekt technologiczny takich prac – proces przekształcania ich przez media w informację i dystrybucję.

Systems Burn-Off można odnieść do interaktywnych instalacji wideo Levine’a, takich jak *Iris* (*Tęczówka*) (1968) i *Contact: A Cybernetic Sculpture* (*Kontakt: rzeźba cybernetyczna*) (1969). W tych pracach kamery wideo filmowały różne ujęcia widzów, które były przekazywane – często z opóźnieniem czasowym i innymi zakłóceniami, do banku monitorów. Levine zauważył, że „*Iris* (...) *zamienia odbiorcę w informację* (...). „*Kontakt*” jest systemem, który syntetyzuje człowieka z jego techniką (...) ludzie są „software”¹⁶. Chociaż prace te wymagały bezpośredniego, fizycznego doświadczenia uczestnika, artystę interesowało przede wszystkim doświadczenie zobaczenia siebie samego jako informacji – przekształcania w software. *Kiedy patrzysz w ekran telewizora i widzisz na nim siebie, nie widzisz siebie jako prawdziwe ciało, lecz jako obraz ciała, jako obraz siebie samego. Dlatego ma to więcej wspólnego nie z ciałem, ale z „wyglądem” – jak się przedstawiasz, jak jesteś przedstawiony, jak wyglądasz. Nie sądzę, by te prace mogły mieć w jakimkolwiek stopniu tę cielesną naturę, którą ciało naprawdę posiada... To był transformatywny system, który wysyłał koncepcję obrazu w jakiś inny obszar*¹⁷. Nawiązując do tego, Levine prowokacyjnie zauważył, że „*symulacja jest prawdziwsza niż rzeczywistość. Rzeczywistość to przeceniana hierarchia*”¹⁸.

Dla Levine’a, tak jak dla innych artystów eksperymentalnych, działających na pograniczu sztuki konceptualnej i nurtu Art & Technology, to szczególnie wizualne przedstawienie dzieła sztuki jako przedmiotu było drugorzędne wobec przedstawienia idei, która staje się rzeczywistością przez symulowanie rzeczywistości.

W *Systems Burn-Off* Levine użył technologicznej metafory, by stworzyć sztukę, powstała nie na bazie mediów technologicznych, lecz będącą komentarzem do tego, jak mass media zmieniły szczególną właściwość materii artystycznej w nieszczególną jednolitość materii w informacji dziennikarskiej. Przy zastosowaniu kamer wideo i monitorów telewizyjnych *Iris* i *Contact* w podobny sposób ujawniły, jak media przetwarzają ciało w obraz, tworząc formę wiedzy – w tym przypadku wiedzy o sobie samym – opartej na symulacji¹⁹. Chociaż w 1967 roku artysta Sol Lewitt twierdził, że: *Nowe materiały są jedną z wielkich przypadłości*

współczesnej sztuki²⁰, w 1968 napisał, że *ponieważ żadna forma nie jest z założenia lepsza od innej, artysta może użyć każdej formy (...) w równym stopniu*²¹. Levine, który nie zgadzał się z pierwszym stwierdzeniem, ale popierał drugie, był zdania, że użycie przez niego technologii mass mediów miało taką samą wagę jak użycie jakichkolwiek innych mediów, tradycyjnych czy rozwiniętych.

Podobnie jak Levine, również inni artyści konceptualni, jak Hans Haacke, podpisywali się pod przekonaniem o równości mediów, w tym techniki i mass mediów, w procesie tworzenia sztuki. Haacke jest zapewne najlepiej znany ze swej politycznie nacechowanej krytyki rozłożenia sił i władzy między instytucjami związanymi ze sztuką, przemysłem, wojskiem i polityką. Jednak na uwagę zasługuje fakt, że prace Haackego we wczesnych latach 60. ewoluowały z rzeźby kinetycznej. W tym czasie wziął on udział w wielu kluczowych wystawach Nouvelle Tendance (w Ulm, Londynie, Amsterdamie, Berlinie, Gelsenkirchen, Wenecji, Filadelfii oraz Waszyngtonie)²², i uważał się za w *pewnym sensie młodszego współnika* działającej w Niemczech grupy Zero²³. Jego prace z tego okresu, takie jak *Condensation Box* (*Pudełko kondensacji* 1965), były zbudowane z pleksiglasu lub pleksiglasu i stali, a ich uproszczona, zredukowana forma i industrialne materiały niosły wizualne podobieństwa do sztuki minimalistycznej. Miały one również element kinetyczny, co zbliżało je do ruchu i transformacji, które charakteryzowały nurt Art & Technology. Być może dlatego właśnie w Galerii Howarda Wise'a, jednym z najważniejszych komercyjnych miejsc prezentacji nurtu A&T, miały miejsce indywidualne wystawy Haackego w latach 1966, 1968 i 1969. Jednocześnie wczesne prace Haackego opierały się na dynamizmie systemów naturalnych. To zainteresowanie ideą systemów w kontekście sztuki (które później rozwinął w trwałe zapytanie o sztukę jako system) było integralną częścią różnorodnych odmian zarówno nurtu sztuki konceptualnej i przetworzonej (Process & Conceptual Art), jak i nurtu Art & Technology. W przypadku tego drugiego nie tylko pojedynczy artyści eksperymentowali z różnymi uporządkowanymi podejściami do sztuki, ale wystawy takie jak *nine evenings*, *Software* czy *A&T* pchnęły artystów i instytucje do konfrontacji i współpracy z przemysłem i technologią.

Haacke, który od 1962 roku był bliskim przyjacielem Burnhama, włączył do *Software* dwie swoje prace: *Visitors Profile* (*Charakterystyka zwiedzającego*) i *News* (*Wiadomości*). Były one częścią cyklu *Real Time Systems* (*Systemów Czasu Rzeczywistego*) Haackego, który częściowo zainspirował rozmowy z Burnhamem. Ten ostatni przybliżył mu ideę otwartych systemów biologicznych rozwinętych przez Ludwiga Von Bertalanffy oraz teorię cybernetyki Norberta Wienera²⁴. Wielu artystów poznało koncepcje Burnhama dzięki jego publikacji *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science & Technology on the Sculpture of This Century* (*Poza współczesną rzeźbę: Wpływ nauki i techniki na rzeźbę naszego stulecia*, 1968), która zawierała odniesienia do protocybernetycznych teorii biologicznych Bertalanffygo z lat 30., cybernetyczne teorie Wienera, Stafforda Beera, Rossa Ashby'ego i Gordona Paska, jak również powiązane z nimi zasady teorii informacyjnej Claude'a Shannona²⁵. Artykuł Burnhama *Real Time Systems* (*Systemy czasu rzeczywistego*) rozróżniał „czas idealny” i „czas rzeczywisty” w sztuce²⁶. W czasie idealnym estetyczna kontemplacja piękna ma miejsce w teoretycznej izolacji od społecznych i czasowych przewartościowań, podczas

gdy w czasie rzeczywistym wartość buduje się na podstawie natychmiastowej, interaktywnej i nieuchronnie zależnej wymiany informacji. W dziele Haackego *News* (1969) maszyny teleksowe dostarczały nieprzerwanego potoku informacji o lokalnych, krajowych i międzynarodowych wydarzeniach, drukowanego na niekończących się rolkach papieru. Od strony wizualnej praca przypominała minimalistyczną i postminimalistyczną rzeźbę Roberta Morrisa, Richarda Serry, Barry'ego Le Va i Alana Sareta, w której materiały takie jak filc, ołów i guma, były rozwijane w linearne konfiguracje w przestrzeni galerii. W dyskusjach dotyczących systemów czasu rzeczywistego Burnham wspominał o pracy (prawdopodobnie chodziło o *Visitors Profile* dla wystawy *Software*), którą Haacke planował „dla muzeum” i która miała *ciągle przetwarzać i prezentować informacje statystyczne o zwiedzających przy użyciu małego komputera i urządzenia do prezentacji* ²⁷.

Skomputeryzowana wersja *Visitors Profile* była wyraźnie bardziej zaawansowana technicznie niż jej manualne wersje przedstawione w 1969 w Galerii Howarda Wise'a oraz na wystawie *Information* w roku 1970. Była ona zarazem o wiele bardziej złożona dzięki różnorodnym politycznie prowokacyjnym pytaniom, które zadawała, oraz natychmiastowej, statystycznej kompilacji wyników. Scenariusz był niemal identyczny z wersją, którą Haacke zaproponował do swej wystawy indywidualnej w Muzeum Guggenheima w 1971 roku, odwołanej przez tę placówkę. Instalacja składała się z teleksu z monitorem, podłączonego do komputera. Komputer był zaprogramowany, by wykorzystać w obliczeniach zarówno informacje demograficzne o odwiedzających muzeum (wiek, płeć, wykształcenie itd.), jak i ich opinie na różne tematy, poczynawszy od: *Czy używanie marihuany powinno być zalegalizowane, karane lekko czy surowo? po: Przypuśćmy, że jesteś z Indochin, czy sympatyzowałbyś z obecnym reżimem z Sajgonu?* ²⁸. Jakkolwiek dane statystyczne z innych wersji *Visitors Profile* były obliczane codziennie, Haacke napisał w katalogu wystawy *Software*, że *szybkość przetwarzania danych przez komputer sprawia, że w dowolnym momencie podsumowanie statystyczne wszystkich odpowiedzi jest aktualne i dostępne. Ciągłe zmieniające się dane są wyświetlane na dużym ekranie tak, by były udostępnione dużej liczbie osób. Na podstawie ich własnych informacji powstaje opis statystyczny odwiedzających wystawę* ²⁹.

O techniczno logicznych elementach pracy muzealnej zaproponowanej przez Haackego Burnham napisał: *Dwa lata temu Haacke sprzeciwiłby się użyciu tego rodzaju techniki, lecz dziś, pracując bliżej wydarzeń, staje się to koniecznością* ³⁰. Haacke poszerzył to stwierdzenie, podkreślając wagę, jaką dla artystów ma używanie wszelkich koniecznych materiałów i technik, by móc systemowo reagować na współczesne problemy społeczne i szeroką gamę ich kontekstów informacyjnych: *Praca artysty wymaga użycia praktycznie wszystkiego (...). Mówienie, że zajęciem artysty jest praca z tym czy innym materiałem (...) i że resztę powinno się zostawić innym zawodom (...) to omijanie problemu (...). Dla artysty liczy się całe spektrum informacji, które codziennie do niego docierają. Artysta nie jest odosobnionym systemem (...) musi bezustannie współdziałać z otaczającym go światem* ³¹.

Ani dla Levine'a, ani dla Haackego technologia nie była celem samym w sobie. Obaj wykorzystywali ją do idei, które były kluczowe w ich pracy artystycz-

nej. Artyści ci usiłowali uchronić się przed niebezpieczeństwem związanym z nowymi materiałami, przed którym przestrzegał Lewitt: *nadawania tak wielkiej wagi fizyczności materiałów, że staje się ona ideą pracy (innego rodzaju ekspresjonizmem)*³².

We wcześniejszych pracach Haackego wspomaganych technologią, takich jak *Photo-Electric Viewer-Programmed Coordinate System* (Foto-elektryczny koordynowany system programowany przez widza, 1968), technologia została użyta jako środek umożliwiający sztuce przekształcenie się w system czasu rzeczywistego, połączony z otoczeniem w związku, który można lepiej zrozumieć jako system współzależnych procesów³³. Podobnie w wersji *Visitors Profile* dla wystawy *Software* komputer miał umożliwić dziełu natychmiastowe przyjmowanie, przetwarzanie i dystrybucję informacji. Praca ta mogła wchodzić w interakcję z uczestnikami w czasie rzeczywistym, gromadząc i oceniając informacje o systemowych związkach między sztuką i społeczeństwem. Pod tym względem pracę Haackego łączą podobieństwa z conceptualnymi zasadami systemów czasu rzeczywistego, jakie odnajdujemy w pracach wielu artystów związanych z Art & Technology, takich jak cykl cybernetycznych rzeźb *CYSP* Nicholasa Schöffera z połowy lat 50., interaktywne rzeźby robotyczne Jamesa Seawrighta z połowy lat 60. czy środowiska „sztucznej rzeczywistości” Myrona Kruegera z początku lat 70. To jedynie kilka przykładów.

Należy wspomnieć, że wersja *Visitors Profile* dla *Software* nie działała z powodu problemów z oprogramowaniem – komputer DEC PDP 9 wypożyczony Muzeum Żydowskiemu okazał się nieoperacyjny. Mimo że pomysł dzieła jest możliwy do realizacji na prostym komputerze osobistym, fiasco skomputeryzowanej wersji *Visitors Profile* zniechęciło Haackego do dalszego wykorzystywania tego rodzaju technologii³⁴. Doświadczenie Haackego nie było rzadkością. Problemy techniczne były plagą wielu ważnych wystaw Art & Technology, począwszy od *Nine Evenings*. The Smithsonian Institute zrezygnował z wystawienia *Cybernetic Serendipity*, mimo poniesienia kosztów sprowadzenia dzieła do USA, kiedy przewidywane koszty napraw technicznych w wysokości 40.000 \$ grubo przekroczyły budżet instytucji. Niewiele brakowało, by wystawa została odesłana do Wielkiej Brytanii. Jednak technicy z Corcoran Gallery skalkulowali cenę na 4000 \$, co sprawiło, że Harithas mógł uruchomić pokaz³⁵. Kłopoty techniczne, koszty oraz zawodność środków technicznych zniechęciły wielu artystów do eksperymentowania z mediami, przyczyniając się też do spadku zaufania do nurtu Art & Technology, jeśli nie powszechnego nim rozczarowania. Trzy dekady później podobne problemy operacyjne nadal nawiedzają wystawy tego rodzaju, w tym głośną *010101* w Museum of Modern Art w San Francisco (2001).

Kosuth, tak jak Levine i Haacke, wykorzystywał mass media jako element swoich prac. Jednak w odróżnieniu od nich nie używał otwarcie techniki wideo, komputerów czy telekomunikacji. Mimo to zarówno jego udział w *Software*, jak i podejście do tworzenia sztuki w ogóle mogą być interpretowane jako te, które odpowiadają technologicznemu wzorowi przetwarzania informacji. Jak wspomniałem, Kosuth wystawił elementy *Seventh Investigation* (*Art as Idea as Idea*) *Proposition One* (*Siódme dochodzenie /Sztuka jako idea/ Twierdzenie pierwsze*) na *Software*³⁶. Praca zawierała ten sam tekst w różnych międzynarodowych

kontekstach: billboard w językach angielskim i chińskim umieszczony w dzielnicy chińskiej Chinatown na dolnym Manhattanie, reklamę w dzienniku *The Daily World* i baner w Turynie (w języku włoskim, czasowo wystawiany na wystawie *Information* w Museum of Modern Art). Instalacja w Muzeum Żydowskim składała się z fotograficznych powiększeń każdej z części twierdzeń oraz stołu z rozmaitymi informacjami „mającymi związek z pracą”. Tekst billboardu z Chinatown, umieszczony w katalogu wystawy *Software*, był zestawem sześciu twierdzeń:

1. przyjąć dobrowolnie odpowiednie nastawienie mentalne;
2. dobrowolnie przenosić się z jednego aspektu sytuacji do innego;
3. mieć na uwadze różne aspekty jednocześnie;
4. pojąć to, co najważniejsze z podanej całości; rozbić podaną całość na części i dowolnie je rozdzielić;
5. uogólniać; wyodrębnić wspólne właściwości; zaplanować na przyszłość ideacyjnie; przyjąć postawę wobec „jedynie możliwego” i myśleć lub działać symbolicznie;

6. oddzielić swoje ego od zewnętrznego świata ³⁷.

Wypowiedź Kosutha w katalogu *Software* podkreślała jego zamierzenie, by praca nie mogła być zredukowana do obrazu mentalnego, lecz by istniała jako informacja wolna od jakiejkolwiek ikonografii. *Elementy wykorzystane w moich twierdzeniach zawierają informacje. Grupy informacji często istnieją jako „zestawy”, które łączą się w taki sposób, że ich ikoniczne odczytanie jest bardzo trudne, jeśli nie niemożliwe. Jednak „struktura” takiego połączenia zestawów nie jest „sztuką”. Sztuka polega na moim działaniu umiejscawiania tej czynności (badania) w kontekście sztuki (tj. sztuka jako idea jako „idea”)* ³⁸.

Takie stanowisko wykluczałoby obecność technologii informacji w pracach Kosutha, chyba że miałyby ona być wykorzystana w taki sposób, aby nie stała się ikoniczna, tak jak to być może miało miejsce w pracach Levine’a i Haackego ³⁹. Używając metafory Burnhama o „software”, sztuką w tym przypadku nie był billboard ani inne widoczne elementy tekstu (hardware), raczej przejawiała się ona w pytaniach filozoficznych (software) jednocześnie postawionych w obrębie zarówno sztuki wizualnej, jak i zdekontekstualizowanych w mass mediach. Jak artysta ten sugerował w swojej wypowiedzi w katalogu, „sztuka” składała się z jego badań – w kontekście sztuki – związków między ideami, narzędzi, za pomocą których są one wyrażane, oraz powiązań semantycznych, które umożliwiają im posiadanie znaczenia ⁴⁰.

Ponieważ Kosuth nie używał mediów technologicznych w swojej sztuce, ani nie wypowiadał się bezpośrednio na temat związku między technologią a sztuką, trudno jest określić technologiczne wymiary jego pracy ⁴¹. A jednak wykorzystanie przez niego fotografii i mass mediów można odnieść ogólnie do zaadoptowania materiałów i technologii przemysłowych, które rozpoczęło się wraz z przemysłowymi co do techniki w konstruktywizmie, futuryzmie i Bauhausie we wczesnych latach 20., a rozwinęło się po II wojnie światowej. Ponadto, w kontekście *Software*, *Seventh Investigation* Kosutha pozwala na interpretację opartą na metaforze Burnhama o sztuce jako systemie przetwarzającym informacje. W tekście *The Aesthetics of Intelligent Systems (Estetyka inteligentnych systemów)* Burnham zaznaczył cybernetyczne podobieństwo między tym, jak oprogramowanie komputera (software) kontroluje hardware, dzięki któremu funkcjonuje, a tym, jak

informacja kieruje aktywnością ludzkiego umysłu. W tym sensie twierdzenia Kosutha działają jak instrukcje w umyśle widza⁴². Jednak podczas gdy oprogramowanie komputera ma instrumentalny związek z hardware, którego działania koordynuje, twierdzenia Kosutha funkcjonują jako meta-analizy fenomenologicznych i lingwistycznych części znaczenia. Innymi słowy, *żądadą, by widz przeanalizował proces przetwarzania informacji, właśnie to robiąc*.

Chociaż Kosuth nie odnosił się do komputerowych wzorów przetwarzania informacji, w jego badaniach obecna jest logika, która dzieli cechy wspólne z tymi wzorami, jednocześnie wymagając wykraczającej poza nie autorefleksji. Formułując wyrażenia, które wymagały od widzów, by badali działanie poznawcze własnych umysłów w odniesieniu do przetwarzania informacji i tworzenia znaczenia, *Seventh Investigation* Kosutha zadawało pytanie, jak i dlaczego to, co nazywał „grą językową” sztuki, funkcjonowało w szerszej strukturze kulturowej. Takie krytyczne nastawienie jest podstawą formowania społeczeństwa w erze informacji w ogóle oraz na etapie przejścia z przemysłowej do postindustrialnej bazy ekonomicznej. Tutaj znaczenie semantyczne i wartość materialna nie są zakorzenione w przedmiotach, instytucjach czy osobach, ponieważ są odseparowane w produkcji, manipulacji i dystrybucji znaków.

Opór wobec podobieństw między sztuką konceptualną a Art & Technology

W artykule *Art into Ideas (Sztuka w stronę idei)*, Robert C. Morgan przypisał publikacji Burnhama *Systems Esthetics (Estetyka systemów)* wyjaśnienie *przecucia, że sztuka przeszła od przedmiotu do idei, od materialnej definicji sztuki do definicji systemu myślowego*. Następnie Morgan opisał sztukę konceptualną jako *ważną i nowatorską metodę lub rodzaj (nie styl) działalności artystycznej w przededniu ery informacyjnej i zauważył podobne zjawisko socjoekonomiczne... cień pomiędzy przemysłem a post-przemysłem*⁴³.

Burnham już wcześniej użył podobnego porównania w tekście *Systems Esthetics*, w którym odnosił się do zmiany w przemyśle od kontroli produkcji, do kontroli informacji, o czym wcześniej pisał John Kenneth Galbraith w *The New Industrial State (Nowy stan przemysłowy)*. Jednak dopiero Burnham w *Systems Esthetics*, tak jak i w *Real Time Systems* (1969), *The Aesthetics of Intelligent Systems* (1969) oraz na wystawie *Software*, zauważył widoczne podobieństwa między sztuką konceptualną a rozwojem teorii systemów i komputerowym przetwarzaniem informacji. Dla Burnhama te osiągnięcia naukowe i techniczne były nieodłącznym elementem radykalnych przemian społecznych, które Galbraith i inni dopiero rozpoznawali i zapowiadali.

Morganowi należy przypisać zrozumienie ważności teorii Burnhama o sztuce konceptualnej oraz przywrócenie jej centralnego miejsca w dyskusji o sztuce. Jednak należy zauważyć, że jego związek z Burnhamem kończy się dokładnie w punkcie wykazania oczywistego podobieństwa między sztuką konceptualną a Art & Technology. Dystansując się od tego podobieństwa, Morgan jest w świetnym towarzystwie, ponieważ żaden historyk sztuki od czasu Burnhama nie podkreślał tego połączenia tak silnie, a większość dążyła do odrzucenia go. Jednak niejasne jest to, jak wyodrębnione przez Morgana związki między sztuką konceptualną, erą informacji i społeczeństwem postindustrialnym mogą być wytłu-

maczone bez odniesienia do konkretnych technik, które w tym samym czasie się pojawiły. Jeśli takie związki miałyby być dowiedzione (a wydaje się to pożądane), byłoby wówczas konieczne odniesienie się, tak jak to zrobił Burnham, do naukowych i technicznych wynalazków, które przyczyniły się do zmian kulturowych i społecznych.

To, dlaczego sztuka konceptualna i Art & Technology zostały uznane za odrębne kategorie sztuki, jest zrozumiałe. Zanim nastały wczesne lata 70. zainteresowanie publiczności nurtem Art & Technology zaczęło dramatycznie spadać, natomiast zainteresowanie sztuką konceptualną wzrastało. Nurt Art & Technology, który wcześniej proponował użyteczny kierunek eksperymentowania estetycznego artystom związanym z Pop Artem, Environmental Art, Fluxusem, Happening, Process oraz Video, w latach 70. nie wydawał się już dla nich kierunkiem możliwym do zaakceptowania.

Mniej więcej w latach 1966-1971 oczekiwania publiczności wobec najważniejszych wystaw muzealnych nurtu Art & Technology były nadmiernie wysokie. Techniki, do których artyści mieli dostęp, były stosunkowo prymitywne, nieporęczne, zawodne i drogie w porównaniu z tym, co stało się dostępne dwadzieścia lat później wraz z pojawieniem się komputerów osobistych. Wczesne projekty niweczone były przez usterki, a tak czy inaczej, jak zauważył McShine, nie mogły one rywalizować z niedawnymi spektakularnymi osiągnięciami techniki, takimi jak lądowanie statku Apollo 11 na Księżycu. Wydawało się, że nurt Art & Technology nie spełnił nierealnej obietnicy sprawnej, współczesnej, estetycznej wizji przyszłości wspomaganej techniką, która została przesadnie zarysowana przez wyłaniającą się grupę profesjonalnych krytyków sztuki. Wiele z tych problemów nadal zakłóca twórczość i odbiór współczesnych dzieł z pogranicza sztuki i technologii.

Nurt Art & Technology nie zanikł, ale przeniósł się w inne sfery działalności. Pismo „Leonardo”, założone przez artystę-naukowca Franka Malinę w 1967 (po raz pierwszy ukazało się w styczniu 1968) oraz doskonałe książki, takie jak *Art & the Future* Douglasa Davisa (1973), pomogły w podtrzymaniu interdyscyplinarnej dyskusji między sztuką, nauką a technologią. Jednak wiele badań ma charakter niezależny (np. Video Art), połączyło się z innymi ruchami lub wycofało się z centrum uwagi świata sztuki współczesnej. Zostały one podjęte przez eklektyczne wydziały uniwersyteckie w MIT, Carnegie-Mellon, Art Institute of Chicago, University of Illinois w Chicago, czy Ohio State University. Jeszcze jednym dowodem malejącego poparcia dla nurtu Art & Technology było zamknięcie w roku 1971 Howard Wise Gallery w Nowym Jorku, najważniejszej komercyjnej galerii wystawiającej Art & Technology w latach 60. Howard Wise postanowił poświęcić całą swą energię sztuce wideo i założył Electronic Arts Intermix, organizację non-profit, która dotąd działa w Nowym Jorku.

Sceptycyzm opinii publicznej wobec działań militarno-przemysłowych po maju 1968 i w czasie wojny wietnamskiej, zimna wojna oraz rosnące zainteresowanie problemami ekologicznymi – wszystko to przyczyniło się do podania w wątpliwość wykorzystania artystycznego techniki i produkcji przedmiotów estetycznych w ogóle, w kontekście kapitalizmu rynkowego⁴⁴. Natomiast sztuka konceptualna, atakująca przedmiot modernistyczny, zaczęła być coraz ważniejsza w różnych działaniach artystycznych, od postminimalizmu do performance, od instalacji do Sztuki Ziemi.

Zainteresowanie opinii publicznej sztuką konceptualną rosło stopniowo od połowy lat 60., kiedy artyści, kuratorzy i krytycy rozpoczęli proces historycznego włączania szerokiej gamy międzynarodowych tendencji artystycznych do rubryki „sztuka konceptualna”. Rok 1969 był punktem zwrotnym. Właściciel galerii Seth Sieglau organizował pierwszą wystawę poświęconą wyłącznie sztuce konceptualnej, zatytułowaną *January 5-31, 1969*, w tymczasowej galerii w Nowym Jorku. Kosuth opublikował swój zdecydowany, trzyczęściowy esej *Art After Philosophy* (Sztuka po filozofii), a pierwszy numer *Art-Language: The Journal of Conceptual Art* (Sztuka-język: dziennik sztuki konceptualnej) został wydany przez brytyjską grupę Art & Language. Wystawa szwajcarskiego historyka sztuki Haralda Szeemana *When Attitudes Became Form* (Kiedy postawa staje się formą) została otwarta w Kunsthalle w Bernie (od 22 marca do 27 kwietnia), a następnie pojechała do ICA w Londynie. Wim Beeren zorganizował w tym samym czasie wystawę *Op Losse Schroeven* (Square Pegs in Round Holes) w Stedelijk Museum w Amsterdamie (od 15 marca do 27 kwietnia). Germano Celant opublikował *Arte Povera: Conceptual, Actual or Impossible Art* (Arte Povera: sztuka konceptualna, aktualna i niemożliwa). Niemiecki właściciel galerii Konrad Fischer zorganizował wraz z Hansem Strelowem wystawę *Prospect 69* w Kunsthalle w Düsseldorfie, zaś Fisher i Rolf Wedewer zorganizowali *Konzeption – Conception* w Städtisches Museum w Leverkusen. W 1970 roku The New York Cultural Center gościł wystawę *Conceptual Art & Conceptual Aspects* (Sztuka konceptualna i aspekty konceptualne); MOMA wystawiła *Information*, a Jewish Museum pokazało *Software*. Brytyjski krytyk sztuki Charles Harrison zorganizował *Idea Structures* (Struktury idei) w Camden Arts Center w 1970 i *The British Avant Garde* (Brytyjska awangarda) w New York Cultural Center w 1971. Jak zauważył Stiles, w 1972 Fischer i Szeeman pomogli w organizacji aspektów flagowej wystawy sztuki konceptualnej i performującej, które zdominowały „Documenta 5”⁴⁵. Publikacja Ursuli Meyer *Conceptual Art*, zbiór wypowiedzi, esejów, dzieł sztuki i wywiadów z artystami konceptualnymi, została wydana w roku 1972, a w 1973 Gregory Battcock opublikował *Idea Art: A Critical Anthology* (Sztuka idei. Antologia krytyczna).

Do roku 1974 sztuka konceptualna została tak dobrze wchłonięta przez międzynarodowy rynek sztuki, że Sarah Charlesworth, Michael Corris, Joseph Kosuth i Mel Ramsden zainicjowali *The Fox* (1975-1976)⁴⁶, by ustanowić pewną praktykę mającą na celu rewaluację ideologii⁴⁷. Rozbieżność pomiędzy odbiorem sztuki konceptualnej przez krytykę i przez publiczność a odbiorem nurtu Art & Technology we wczesnych latach 70. raczej przyczyniła się raczej do zaostreżenia różnic między tymi dwoma nurtami artystycznymi niż do rozpoznania ciągłości między nimi. Wydaje się bowiem zrozumiałe, że artyści, krytycy, dealerzy, kuratorzy i kolekcjonerzy sztuki, którzy zainwestowali w prestiżową na skalę międzynarodową sztukę konceptualną, chcieli się odciąć od jakichkolwiek związków z Art & Technology, nurtu, z powodów wyjaśnionych powyżej coraz bardziej peryferyjnego dla współczesnych zainteresowań artystycznych.

Byłoby błędem nie doceniać podobieństw między artystami konceptualnymi, a artystami takimi jak Schoffer, Takis i Tinguely, którzy tak jak i inni artyści połowy wieku związani z nurtem Art & Technology skupiali uwagę na procesie, interakcji w czasie rzeczywistym oraz systemach dynamicznych. Niemniej jed-

nak zarzuty, że nurt Art & Technology był zdominowany przez materialność i spektakularność aparatury mechanicznej (zniechędzone przez projekt konceptualny), nie były bezpodstawne. Jednocześnie artyści łączący żywe zainteresowanie ideami technicznymi przede wszystkim z konceptualnym podejściem do tworzenia sztuki nie wpasowywali się łatwo w kategorię Art & Technology.

Na przykład Ascott, brytyjski artysta najbardziej związany z nurtem Cybernetic Art w Anglii, nie był włączony do wystawy *Cybernetic Serendipity*, ponieważ użycie przez niego cybernetyki wynikało głównie z podejścia konceptualnego⁴⁸. Dla odmiany, chociaż jego esej z roku 1964 *The Construction of Change (Konstrukcja zmiany)* był cytowany na frontyspisie jako hymn do inspirującej publikacji Lucy Lippard *Six Years: The Dematerialization of the Art Object from 1966-1972*, przewidywania Ascotta co do pojawienia się sztuki konceptualnej i jego wkład w jej kształtowanie w Wielkiej Brytanii nie zostały należycie docenione, być może (i jak na ironię) dlatego, że jego praca była związana zbyt blisko z Art & Technology.

Indywidualna wystawa Ascotta w Molton Gallery, *Diagram Boxes & Analogue Structures*, nie tylko wskazywała na znaczne podobieństwa między formami sztuki i nauki, ale zebrała te systemy znaczeń razem przez wyraziste użycie języka, przewidując aspekty tego, co później traktowano jako sztukę konceptualną. Rzeczywiście, słownik wyrazów bliskoznacznych stał się główną metaforą wyjaśniającą działania artysty, a tekst – integralną częścią pracy. Katalog zawierał reprodukcję struktury analogii *Video Roget* (1962), rzeźby reliefowej, inspirowanej częściowo przez mieszanekę konstrukttywizmu i witalizmu przedłożoną przez Victora Pasmorea, mentora Ascotta, ale zawierającej również element interaktywny, który odzwierciedlał nawiązanie młodego artysty do zasad cybernetyki. Na stronie poprzedzającej *Video Roget* Ascott umieścił na kalce związany z nim diagram zatytułowany *Thesaurus* (słownik wyrazów bliskoznacznych). Diagram na kalce *Thesaurus* umieszczony na *Video Roget* powodował, że słowa diagramu nakładały się na wizualne formy *Video Roget*. Razem sugerowały systemowy związek między słowami a obrazami i wskazywały na różne pętle informacji zwrotnych pomiędzy nimi.

Zaraz po *Thesaurus* i *Video Roget* w katalogu, na dwustronicowym diagramie złożonym z ramek połączonych z tekstem (narysowanych jak obwód elektryczny), Ascott zadeklarował bardziej otwarcie swą obietnicę używania tekstu w kontekście sztuki jako części jej cybernetycznego systemu: *Ten Thesaurus jest oświadczeniem moich intencji używania takich zbiorów form diagramatycznych i ikonograficznych wewnątrz danego dzieła, jakie wydają się konieczne*. W ten sposób Ascott nakreślił otwarcie podobieństwa pomiędzy semiotyką języków werbalnych, wizualnych i naukowych. W diagramie sugerował, że świat potencjalnych znaczeń w sztuce można wywodzić taksonomicznie i dyskursywnie. W tym wielopłaszczyznowym procesie znaczenie było zależne od przepływu informacji pomiędzy artystą, przedmiotem, systemami semiotycznymi, które rządzą odbiorem sztuki, a faktycznymi reakcjami widzów. Konceptje te zostały podjęte przez Josepha Kosutha w jego *Second Investigation, Proposition 1* (1968) i przez Mela Ramsdena w *Elements of an Incomplete Map* (1968)⁴⁹. W wielu przypadkach materiały, techniki i cele artystyczne Art & Technology i sztuki konceptualnej były sobie przeciwne, komplikując płynność pomiędzy

tymi dwiema kategoriami i tworząc luki tam, gdzie raczej powinny powstać użyteczne związki. Jednocześnie, czego dowodzi przykład Ascotta, drogi sztuki konceptualnej oraz Art & Technology krzyżowały się w ważny sposób, sugerując, że konwencjonalna autonomia tych kategorii sztuki w sensie historycznym powinna zostać zweryfikowana.

Znaczący esej Sola Lewitta *Paragraphs on Conceptual Art* (1967) dostarcza dodatkowych przykładów tych komplikacji i przeciwności. W drugim paragrafie opisał on sztukę konceptualną jako proces prawie mechaniczny: *W sztuce konceptualnej idea koncepcji jest najważniejszym aspektem pracy. (...) Idea staje się maszyną, która tworzy sztukę.* Jednak kilka paragrafów dalej Lewitt ostrzega, że *nowe materiały są jedną z wielkich przypadłości współczesnej sztuki (...) Myślę, że niebezpieczeństwem jest nadawanie takiej wagi fizyczności materiałów, że staje się ona ideą pracy (innym rodzajem ekspresjonizmu)*⁵⁰.

Jakkolwiek idea zjednoczenia sztuki i techniki nadal zajmowała artystów i publiczność przez całe późne lata 60., we wczesnych latach 70. tendencja ta się odwróciła. Wielu artystów, krytyków i historyków sztuki zaczęło odbierać nurt Art & Technology jako przeciążony (według słów Lewitta) *fizycznością materiałów*, które zdominowały *ideę dzieła*. Faktycznie, we wprowadzeniu do antologii *Conceptual Art* Ursula Meyer użyła technicznej metafory Burnhama i napisała: *Sztuka konceptualna jest diametralnie sprzeczna ze sztuką typu hardware*⁵¹. Burnham sam zauważył *modną powierzchowność, która otaczała wiele kinetycznych pokazów i „wydarzeń świetlnych”* i dodał, że w galerii Haackego, Howard Wise, *było coś więcej niż trochę wielkowiejskiej dyskoteki*⁵².

Charakterystyka nurtu Art & Technology jako „wiele hałasu o nic” nie była całkiem nieuzasadniona, ponieważ rzeczywiście wiele było banalnych dzieł sztuki wykorzystujących media techniczne. Ale też w każdej epoce były prace mniej lub bardziej udane, włączając wiele banalnych przykładów sztuki konceptualnej. Zredukować cały nurt Art & Technology do powierzchownych pokazów mediów niekonwencjonalnych, które nurt ten wykorzystywał, to zastosować interpretację formalistyczną w dziedzinie, która jest zarazem wysoce konceptualna i niematerialna. Czynność ta więc niesłusznie upraszcza zjawisko artystyczne, które jest o wiele bardziej skomplikowane. Łatwiej podważyć uproszczoną wersję nurtu Art & Technology niż podjąć gruntowniejszą analizę tendencji. Argumenty przeciwko temu nurtowi mogą być oparte na prostej krytyce najbardziej widocznych cech zewnętrznych, zaś argumenty za muszą rozróżniać przykłady złożone i banalne, kopać pod powierzchnią tych ostatnich i przekonująco ustanowić obecność stosunkowo subtelnej i skomplikowanej teorii artystycznej.

Dodatkowo polemikę komplikują dystansujące się uwagi o Art & Technology czynione przez zwolenników sztuki konceptualnej. Jest w tym okrutna ironia, ponieważ autorytet sztuki konceptualnej jako arbitra antymodernistycznej estetyki został wykorzystany przeciwko Art & Technology zamiast pomóc rozpoznać i rozbudować zawartą w tych pracach ideę konceptualną, która charakteryzuje wiele najlepszych przykładów nurtu. Częścią problemu było to, że wielu krytyków związanych ze sztuką konceptualną stawiało znak równości pomiędzy antymodernizmem a antyformalizmem, zmieniając znak wartości z plusa na minus i jednocześnie w głębi serca pozostając formalistami. Sztuka, która odważyła się pokazać wyraźną substancję fizyczną (w mniejszym stopniu fizyczną substancję

w animacji), była skreślana jako nadmiernie formalna i materialna. Taki stan spraw związanych z krytyką był obecny zwłaszcza w kręgach sztuki konceptualnej związanych z Art & Language, gdzie bitwa z formalizmem obiektów modernistycznych (i ich współudział jako towarów wspierających ideologię kapitalistyczną) była najbardziej zagorzata⁵³. Z perspektywy antyformalistycznej hałaśliwość nurtu Art & Technology wydawała się tylko krzykliwym, ekspresjonistycznym i komercyjnym ekscesem, obcym wobec estetycznych ustaleń ponadstrukturalnych idei określających program sztuki konceptualnej.

Jednym z najzarliwszych zwolenników takiego stanowiska jest historyk sztuki Charles Harrison. Jego praca w tym kontekście wymaga bliskiej i dokładnej analizy z uwagi na centralne miejsce, jakie zajmuje w dyskusjach o sztuce konceptualnej. Napisał między innymi, że *zbliżenie sztuki i technologii (...) zwykle cierpiało z powodu trywialnego zrównywania „nowoczesności” z rozwojem naukowym i mechanicznym. Było również często pozyskiwane przez te same technologie przedstawiające, które zamierzało wykorzystać*⁵⁴. Dalej Harrison twierdził, że w czasie wystaw *Experiments in Art & Technology* i *Cybernetic Serendipity*, niektórym wydawało się, że fascynacja sztuką użytkową (*designem*) i technologią może być wszczepiona w modernizm artystyczny. Jednak *but był na innej nodze*⁵⁵. Harrison był redaktorem wydania specjalnego „Studio International”, katalogu *Cybernetic Serendipity*, więc jego stanowisko jest wynikiem doświadczenia osobistego. Niemniej był on zobligowany do zaznaczenia zainteresowania założycieli Art & Language – Davida Bainbridgea i Harolda Hurrella – nurtem Art & Technology. Harrison wspominał, że w 1967 roku podczas Architectural Association w Londynie zorganizowali oni *Hardware Show* opisany przez historyka sztuki jako wystawa zawierająca *specjalnie wykonane meble i elektromagnetyczne instalacje*. Jednak wyjąwszy wystawę *Hardware* i działania Hurrella, które *włączyły koncepcje (...) pochodzące z inżynierii (...) do dyskusji Art & Language aż do lat 70.*, Harrison twierdził, że *dorobek Pop-Art-&-Technology nie był nigdy częścią programu Art & Language*⁵⁶ i *nigdy nie dokonał niczego więcej poza chronicznym odwracaniem uwagi od bardziej interesujących i niekontrolowanych problemów współczesnej sztuki*⁵⁷.

Jakkolwiek Pop Art i Art & Technology w pewnych przypadkach nakładały się na siebie (zwłaszcza w A&T), reprezentowały jednak dwie bardzo różne spuścizny. Łącząc je w jedno, Harrison skutecznie zredukował unikatowe cechy i cele każdego z tych nurtów do ich najmniej wspólnego mianownika. Jeśli spojrzeć na bardziej wyrafinowane teoretyczne aspekty nurtu Art & Technology – tj. zainteresowanie procesem i systemami, związek między technicznymi a estetycznymi strukturami wiedzy oraz wyraźny nacisk na to, by widzowie byli aktywnymi uczestnikami dwukierunkowej wymiany informacji – widać, jak blisko koncepcje te są powiązane z aspektami sztuki konceptualnej.

Ponieważ cybernetyczne idee procesu, systemów, reakcji i wymiany informacyjnej nie są wyłączną cechą technologii, można argumentować, że umiejętnie nimi operując, można wytłumaczyć wszystko, a więc wykorzystanie tych idei do opisu sztuki konceptualnej nie oferuje możliwości dodatkowego zgłębienia tej praktyki artystycznej. Jednak idee te pojawiły się w USA w międzydiscyplinarnym kontekście natychmiast po II wojnie światowej, osiągając punkt kulturowej saturacji w latach 60., jednocześnie z pojawieniem się sztuki konceptualnej.

Tylko dlatego, że cybernetyka może być i jest stosowana jako teoria ogólna, nie neguje to jej roli w formowaniu wielu praktyk kulturowych lub jako metody wyjaśniającej. Właśnie w tym sensie umieszczanie cybernetyki, teorii systemów i przetwarzania informacji we współsynchronicznych formach kulturowych, takich jak sztuka konceptualna, może pomóc w zrozumieniu, jak idee przejawiają się w rozmaitych dziedzinach poznania. Pozostaje problem hermeneutyczny. Nie jest pewne, w jakim stopniu interpretacja sztuki konceptualnej w kategoriach idei cybernetycznych odzwierciedla ideologię estetyczną tendencji artystycznej, a w jakim stopniu ta interpretacja odzwierciedla samą metodę interpretacji. Taki problem hermeneutyczny nie jest wyłączną cechą cybernetyki i jest często spotykany w wielu metodologiach od psychoanalizy do marksizmu. Zastosowanie interpretacji cybernetycznej w odniesieniu do form kulturowych, które pojawiły się razem z nią, przynajmniej korzysta z podobieństwa czasowego.

Jak widać powyżej, prace Levine'a i Haackego wykorzystywały technologie rozwiązania tych kwestii. Używając metafory technicznej związku pomiędzy „hardware” a „software” w punkcie wyjścia, w *Systems Burn-Off* Levine badał, w jaki sposób technologia zmienia przedmioty w informację w kontekście sztuki, podczas gdy *Iris* i *Contact* miały zmienić widza w informację. *News* Haackego zmieniało kontekst systemowej produkcji informacji mediów czasu rzeczywistego z redakcji lokalnej gazety do muzeum, podczas gdy *Visitors Profile* miało interaktywnie wymieniać informację z publicznością muzeum, krzyżując informacje demograficzne i opinie polityczne w czasie rzeczywistym. Interaktywne prace obydwu artystów usiłowały przeciwstawić się konwencjonalnym relacjom typu podmiot – przedmiot pomiędzy aktywnym widzem a pasywnym dziełem sztuki charakteryzującym nie tylko modernizm, ale całą historię sztuki Zachodu w ogóle. Podobnie praca Kosutha może być interpretowana jako działająca na skrzyżowaniu ludzkiego umysłu i poznania komputerowego w odniesieniu do przetwarzania informacji, tym samym przenosząc obiekt kontemplacji estetycznej z dzieła sztuki na umysłowe procesy widza i semantyczne systemy strukturyzujące znaczenie.

Jeśli chodzi o związek techniki z pracami Art & Language, wiele z wcześniej wspomnianych kwestii było obecnych w *Cybernetic Artwork that Nobody Broke* Hurrella (1969), elektronicznej instalacji do *Lecher System* Bainbridgea (1969-1970) oraz *Key to 22 Predicates: The French Army* Terry'ego Atkinsona i Michaela Baidwina (1967). *Cybernetic Artwork* było fałszywym programem komputerowym generującym interaktywnie kolor. Nie pozwalało użytkownikowi na interakcję wykraczającą poza sztywną banalność wprowadzenia danych binarnych. Kiedy użytkownik wprowadzał liczbę inną niż 0 lub 1, program przekazywał wiadomość: *Nie masz nic, trzymaj się poleceń!* Jeśli użytkownik wprowadzał nie-numer, *The Cybernetic Art Work That Nobody Broke* informowało, że pojawił się *Błąd w punkcie 3.2.*⁵⁸ *Lecher System* przeciwstawiał *morfologię rzeźby morfologii elektromagnetycznej*. Efektem doświadczenia odbioru w postaci interakcji z aspektami rzeźbiarskimi systemu miała być wiedza o elektromagnetycznych aspektach systemu, która z kolei stworzyłaby wiedzę o aspektach rzeźbiarskich⁵⁹. W *22 Predicates* Terry Atkinson i Michael Baldwin zaproponowali klucz do skrótów dla Armii Francuskiej (French Army/FA), Kolekcji Ludzi i Maszyn (Collection of Men & Machines/CMM) oraz Grupy Pułków (Group of

Regiments/GR), a następnie opisali relacje między nimi: *FA jest uważane za to samo, co CMM, co GR, a GR jest tym samym, co CMM jako (np.) FA „nowego porządku” (np. morfologicznie członek innej klasy przedmiotów): poprzez przechodność FA jest takim samym CMM jak „Nowy Kształt/Numer jeden”*⁶⁰.

Ten ironiczny tekst redukuje do absurdu rodzaj systemowych związków między osobami, grupami i instytucjami, charakterystyczny dla cybernetyki i wojskowości.

Ponieważ wszystkie prace autorstwa grupy Art & Language były wyraźnie ironiczne, ich składniki technologiczne muszą być interpretowane jako parodie naukowych struktur wiedzy i ich bezkrytycznego zastosowania w sztuce. Ale podważając to, co wcześniej nazwano *systemami wiedzy (oraz technologicznie wspomaganyimi formami wiedzy), które nadają strukturę metodom naukowym i konwencjonalnym wartościom estetycznym*, prace te, wykonane przez współpracowników Art & Language, łączy zasadnicze podobieństwo z celami nurtu Art & Technology nakreślonymi we wstępie. Podczas gdy sporo prac nurtu Art & Technology bezkrytycznie wychwala technologię, wiele poszukiwań artystycznych w tej dziedzinie od lat 50. charakteryzuje krytyczne kwestionowanie jej implikacji społecznych. Kluczowe przykłady to teoria sztuki autodestrukcyjnej Gustava Metzgera (1959), *Homage to New York* Tinguely'ego (1960), *Robot K-456* Nama June Paika i Shuyi Abe'a (1964) oraz *Kisses Sweeter than Wine* Oyvinde Fahlstroma (1966). Prace Stelarc i Survival Research Laboratories począwszy od połowy lat 70., kontynuują tradycję wykorzystywania przez artystów technologii w formie krytycznej.

Harrison równał technologię z maszynową estetyką amerykańskiego modernizmu. W tradycji odrzucania „siatkówkowej sztuki” Marcela Duchampa Harrison interpretował gadzety kinetyczne i inne spektakle powszechnie kojarzone z nurtem Art & Technology jako kapitulację wobec modernistycznej „dyskusji odbiorcy”. Ponieważ modernizm występował w roli ustalonego autorytetu i władzy w świecie sztuki, którą ruch Art & Language miał strategicznie rozbić, odniesienia technologiczne okazywały się potencjalnym zaprzeczeniem kolektywnych zamierzeń. Harrison nie był w stanie uznać przypadków, w których wykorzystanie przez artystów technologii były krytyką nie tylko samej techniki, ale też modernistycznej estetyki. Opór wobec technologii uniemożliwiał dostrzeżenie jej wykorzystania przez członków Art & Language w sensie pozytywnym, interpretując je po prostu jako odrzucenie modernizmu. Na przykład określił *Cybernetic Artwork* Hurrella i *Lecher System* Bainbridge'a jako *takie sobie mlócenie – produkty poszukiwań praktycznych i intelektualnych narzędzi, które jeszcze nie zostały uzgodnione albo uczynione eufemistycznymi w użyciu modernistycznym*⁶¹.

Jednocześnie *Index* autorstwa Art & Language (1972), jak również późniejszy opis tej pracy przez Harrisona, są pełne naukowych i technicznych metafor, analogii i odniesień. W opisie *Indexu* Harrison cytował badania informatyka Marviniego Minsky'ego, którego Burnham poznał w MIT w latach 1968-1969⁶². *Index* zawierał różne obrazy, w tym część pracy *Index 4*, która składała się z wydruku komputerowego. Wiele elementów tej pracy może być powiązanych z hipertekstem, systemem tekstu elektronicznego po raz pierwszy określonego teoretycznie przez naukowca Vannevara Busha w 1945 roku, w którym uczestnicy kierują nieliniarną narracją przez proces tworzenia dodatkowych powiązań⁶³. W opisie *Indexu* Harrison wyraźnie odnosił się do dziedzin sztucznej inteligencji i tego, co obec-

nie znamy pod nazwą neurofilozofii, które według niego były analogiczne do systemowego podejścia dwóch rodzajów sztuki konceptualnej. *Analogia między takimi systemami (...) służy rozróżnieniu pomiędzy (...) intelektualnym ready-made, gdzie idee są traktowane jak niepodważalne przedmioty, a światem sztuki [jako] rodzajem systemu, w którym te przedmioty mają być zainstalowane; [oraz] prace, które wymagały (...) by nie tylko one same, ale również struktury, w których się znajdowały, były postrzegane jako problematyczne, tak by wzajemne relacje pomiędzy „dziełem” a „strukturą” mogły być dynamiczne i podatne na przemiany*⁶⁴.

Mimo wrogości Harrisona wobec nurtu Art & Technology ten cytat sam czerpie z cybernetyki i teorii systemów, co jest dziwną sprzecznością. Faktycznie, ów opis systemowego podejścia do sztuki konceptualnej brzmi niesłychanie podobnie do idei, które Burnham steoretyzował w późnych latach 60. w celu omówienia systemowych relacji między technologią a sztuką konceptualną, później wykazanych w *Software*. W eseju do katalogu, na przykład, Burnham napisał: *Użyte w formacie sztuki, każde pojęcie „software” prowadzi do zweryfikowania naszych historycznych wyobrażeń o sztuce (...). Konteksty używając znaczenia dziełom sztuki lub jej ideom: dają dziełom swojego rodzaju ramy (...). U wyrafinowanych widzów konteksty są podświadomie przenoszone z poprzednich doświadczeń artystycznych. Tak więc wiele dzieł w „Software” odnosi się do konceptualnych i procesowych relacji, które (...) podważają normalne oczekiwania i nawyki dotyczące odbioru, z którymi widzowie przychodzą na wystawę sztuki*⁶⁵.

Brak w tekstach Harrisona jakiegokolwiek odniesienia do teorii sztuki konceptualnej Burnhama czy do wystawy Burnhama *Software* jest znaczącym pominięciem⁶⁶. Czy to przeoczenie może pomóc w wytłumaczeniu trudności Harrisona w docenieniu wagi nauki i technologii jako teoretycznego i materialnego składnika szerokiej gamy praktyk sztuki konceptualnej, od Art & Language po *Software*?

Trudno sobie wyobrazić, żeby Harrison, wysoce uznany, wykształcony intelektualista i dawny redaktor „Studio International” oraz współpracownik „Artforum”, nie znał pisarstwa Burnhama. Jest oczywiste, że Burnham i Harrison nie zgadzali się w pewnych fundamentalnych kwestiach co do sztuki konceptualnej, zwłaszcza jeśli chodzi o jej związek z technologią. Harrison unikał technologii w opisach grupy Art & Language, a skupiał się na odróżnianiu jej od sztuki konceptualnej i na określaniu filozoficznych i politycznych wyzwań, które grupa stawiała dyskusjom estetycznym modernizmu⁶⁷. Jednak ponieważ Harrison ograniczył swoje przeciwstawienia do przedwojennych wyobrażeń materialności i produkcji oraz kwestii estetycznych modernistycznego formalizmu, jego opis Art & Language i sztuki konceptualnej jest niepotrzebnie wąski w implikacjach i nie odnosi się do związku sztuki eksperymentalnej późnych lat dwudziestych z erą informacji społeczeństwa postindustrialnego. Oprócz ważnych kwestii filozoficznych, politycznych i estetycznych bardziej dogłębna i szczegółowa historia sztuki powojennej musi również brać pod uwagę konkretne teorie i wynalazki naukowe i techniczne, które przyczyniły się do powstania większych formacji społecznych, mających wpływ na wszystkie aspekty kultury materialnej. Ponieważ rzeczywiście idee technologiczne były obecne nie tylko w praktyce artystycznej członków Art & Language, ale przeniknęły również do interpretacji dzieł kolektywnych przez Harrisona.

Pośrednie wnioski odnośnie do technologii i sztuki konceptualnej

Łączność pomiędzy nurtem Art & Technology a sztuką konceptualną jest bardziej oczywista z historycznej perspektywy trzech dekad, oddzielona od debat estetyczno-politycznych tamtych czasów. Rozwój elektroniki, komputerów i telekomunikacji, a zwłaszcza pojawienie się Internetu dostarczyły artystom narzędzi, które umożliwiają badanie konwencjonalnej materialności dzieł w sposób niemożliwy trzydzieści lat temu. Perspektywa ta pokazuje również, jak krytycy nie mogli pogodzić się z faktem, że praca jednego artysty może być wiązana jednocześnie z nurtem Art & Technology i sztuką konceptualną. Na przykład Haacke wystawiał swoje prace w Howard Wise Gallery, a jego dzieła pojawiają się przede wszystkim w kluczowych monografiach na temat sztuki kinetycznej oraz Art & Technology⁶⁸. Niemniej jego prace były zaliczane głównie do sztuki konceptualnej⁶⁹. Inni artyści, jak na przykład Ascott, pozostali jednocześnie widocznymi i niewidocznymi dla każdego z obozów przez całe lata 70., z powodu bliskich związków z każdym z nich⁷⁰. Krytyczny odbiór i historyzacja Haackego i Ascotta mówią mniej o ich pracy niż o mechanizmach instytucjonalnych, które stworzyły i utrzymały rozróżnienie między kategoriami Art & Technology a sztuką konceptualną kosztem dostrzeżenia podobieństw między nimi.

Biorąc pod uwagę różnice między tymi tendencjami artystycznymi, jednocześnie przyjmując niektóre z teorii, które je często łączyły, można sformułować pełniejszy obraz sztuki w latach 60. i w okresie powojennym. Taka historia sztuki weźmie pod uwagę, w jaki sposób cybernetyka, teoria informacji i teoria systemów były podstawowymi wzorami intelektualnymi, które – w połączeniu z początkami cyfrowej informatyki i telekomunikacji – odegrały ważną rolę w przemianie społeczeństwa. Jak napisał Burnham w roku 1970: *Technologia przetwarzania informacji wpływa na nasze wyobrażenie twórczości, percepcję i ograniczenia sztuki (...) Prawdopodobnie tworzenie dzieł sztuki nie leży w kompetencjach komputerów i innych urządzeń telekomunikacyjnych; odegrają one jednak znaczącą rolę w nowym określeniu całego obszaru świadomości estetycznej*⁷¹.

Weryfikując związek między technologią a sztuką konceptualną, dyskusja niniejsza miała na celu wprowadzenie lepszego zrozumienia tego, jak komputery i telekomunikacja weszły do rozważań estetycznych – w sposób jawny i ukryty – w późnych latach 60. i wczesnych 70. Wpływ przemian intelektualnych, technologicznych i społecznych na sztukę i kulturę w ogóle dopiero zaczyna być teoretyzowany, w miarę jak ich przejawy stają się coraz bardziej wszechobecne, a badacze mogą po raz pierwszy spojrzeć na krytyczne momenty tych przemian z perspektywy historycznej.

EDWARD A. SHANKEN
TŁUM. LEONTYNA KETTNER

- ¹ Nieobecność ta nie była spowodowana brakiem zainteresowania ze strony artystów. Rzeczywiście wielu artystów spośród tych, którzy złożyli propozycje A&T, chciało wykorzystać komputery. Jednak zważywszy wysokie wówczas koszty związane z użytkowaniem komputerów, sponsorzy korporacyjni niechętnie użyczali swych komputerów, z wyjątkiem Information International, Inc., która to firma współpracowała z Jacksonem MacLow, pomagając artysty tworzyć komputerowo generowane wiersze.
- ² J. Reichardt (red.), *Cybernetic Serendipity: The Computer and the Arts*, Studio International, London 1968.
- ³ J. Burnham, *Problems of Criticism*, „Artforum”, 9, s. 5 (January 1971), przedruk w: G. Battcock (red.), *Idea Art: A Critical Anthology* (New York: Dutton, 1973), s. 50. *Information* trwała od 2 lipca do 20 września, *Software* od 16 września do 8 listopada.
- ⁴ J. Burnham, *Systems Esthetics*, „Artforum”, 7, s. 1 (September 1968), s. 30-35.
- ⁵ Tamże. Burnham wygłosił również cykl wykładów na temat: *An Introduction to Systems Aesthetics* w Stanford University w maju 1969. Nie chcę sugerować, że Burnham był pierwszym autorem, który uważał ideę sztuki za informację, ale że zaczął być identyfikowany z tym pojęciem, ponieważ jego teoryzacja tego pojęcia znacznie rozjaśniła i zwróciła uwagę na ten temat. Zob. np. M. Whitelaw, *1968/1998 Rethinking Systems Aesthetic*, w: *Anat News*: 33 (*Austrian Network for Art and Technology*, 1998) publikacja internetowa, <http://www.anat.org.au> (cyt. grudzień 1998).
- ⁶ Zob. K. McShine, „Acknowledgements” *Information*, Museum of Modern Art, New York 1970, s. 1.
- ⁷ Najlepszą niedawną pracą w dziedzinie jest praca Bijvoeta *Art as Inquiry*, oraz prace zebrane (w przygotowaniu) pod red. M. Corris, *Invisible College: Reconsidering Conceptual Art* (Cambridge University Press, Cambridge 2002), zawiera esej Johanny Drucker *Conceptual Art, the Idea of Art, and the Information Paradigm* oraz *Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art*.
- ⁸ Harrison po raz pierwszy spotkał czterech założycieli Art & Language w 1969, w tym samym roku napisał esej do katalogu pt. *Against Precedents* do londyńskiego pokazu flagowej wystawy sztuki konceptualnej *When Attitudes Become Form*. Stał się aktywnym członkiem Art & Language w 1971, łącząc zawód krytyka sztuki z tworzeniem sztuki. Z wykształcenia rzeźbiarz, Burnham wykonał pierwszą świetlną rzeźbę w 1954 r., a pierwszą zaprogramowaną rzeźbę kinetyczną w 1959 r. Otrzymał dyplom na wydziale rzeźby Uniwersytetu Yale w 1961, a później połączył przemysł artysty z nowym powołaniem krytyka i historyka sztuki. Bliski przyjaciel Hansa Hackego od 1962 r., był także związany z grupą artystów konceptualnych reprezentowanych przez nowojorskiego dealera Setha Sieglauba.
- ⁹ Jak zauważyła historyk sztuki Kristine Stiles, wielu artystów konceptualnych, szczególnie Mel Bochner oraz Art & Language, zauważało sprzeczność tzw. dematerializacji przedmiotu sztuki, koncepcji teoretycznie opracowanej przez Lucy Lippard i Johna Chandlera w ich wpływowym artykule, *The Dematerialization of Art*, „Art International”, (Ferbruary 1968) i powtórzonej w *Six Years: The Dematerialization of the Art Object 1966-1972* (1973) Lucy Lippard. Stiles pisze, że dematerializacja sztuki jest widoczna najlepiej jako strategia repozycjonowania sztuki w stosunku do polityki – nie jako faktyczne przejście od rzeczy materialnej, ale jako przejście z wartości obiektu sztuki jako obiektu wymiany komercyjnej do jego wartości jako wymiany estetycznej i politycznej. Zob. K. Stiles, *Language and Concepts* w: Stiles i Selz (red.), *Theories and Documents*, s. 804-816; oraz M. Bochner, *Book Review*, „Artforum”, 11, s. 10 (June 1973), przedruk w: Stiles i Selz, *Theories and Documents*, s. 828-832.
- ¹⁰ Dwie pozostałe prace to *A.I.R.* (1968-1970) oraz *Wire Tap* (Podstuch, 1969-1970). *A.I.R.* (skrót od „Artist In Residence”) miały się składać z połączenia wideo na żywo w czasie rzeczywistym ze studiem Levine’a, tak by publiczność w muzeum mogła obserwować działania artysty minuta po minucie, wyświetlone na monitorach telewizyjnych ustawionych w kole otaczającym widza. Z powodu ograniczeń finansowych właściwa instalacja korzystała z nagranych wcześniej taśm wideo przedstawiających artystę w jego studio. *Wire Tap* składało się z rozmów telefonicznych prowadzonych na żywo pomiędzy artystą a każdym, kto zadzwonił do niego w danym momencie, puszczonej przez krąg dwunastu głośników o wymiarach 12 x 12 cali.
- ¹¹ J. Burnham, „Software”, s. 60.
- ¹² L. Levine, telefoniczny wywiad z autorem, 21 stycznia 1999.

- ¹³ L. Levine, wypowiedź artysty, „Software”, dz. cyt., s. 61.
- ¹⁴ To nie koniec transformacji. Reprodukacja obrazów z *Systems Burn-Off* w katalogu *Software* dodała jeszcze jeden element, tworząc informację o sztuce jako informację o informacji o sztuce. A moja dyskusja na ten temat reprezentuje informację o informacji o sztuce jako informacji o informacji o sztuce.
- ¹⁵ D. Wheeler, *Art Since Mid-Century: 1945 to the Present*, NJ, Prentice Hall, Englewood Cliffs 1991, s. 263. Więcej o związkach pomiędzy Art & Technology a Sztuką Ziemi, zob. M. Bijvoet, *Art as Inquiry, Toward New Collaborations Between Art, Science, and Technology*, Peter Lang, New York 1997.
- ¹⁶ L. Levine cyt. w: G. Youngblood, *Expanded Cinema*, E.P. Dutton and Co. Inc, New York 1970, s. 340.
- ¹⁷ L. Levine, telefoniczny wywiad z autorem, 21 stycznia 1999.
- ¹⁸ Tamże.
- ¹⁹ Tamże. Podobieństwo między pracami Levine’a a teorią simulacrum francuskiego socjologa Jeana Baudrillarda zostało zasugerowane przez samego artystę.
- ²⁰ S. Lewitt, *Paragraphs on Conceptual Art*, „Artforum”, June 1967, s. 79. Reprodukcje w: Stiles i Selz, *Theories and Documents*, dz. cyt., s. 822-826.
- ²¹ S. Lewitt, *Sentences on Conceptual Art 0-9* (styczeń 1969). Reprodukcje w: Stiles i Selz, *Theories and Documents*, dz. cyt., s. 826-827.
- ²² J. Burnham, *Hans Haacke: Wind and Water Sculpture*, *Tri-Quarterly* Supplement, Northwestern University Press, Evanston 1967, s. 3.
- ²³ H. Haacke, wywiad z autorem, 2 stycznia 1999.
- ²⁴ Tamże. Idee Bertalanffy’ego zostały zebrane w: *General Systems Theory: Foundations, Development, Application*, George Braziller, New York 1968. Zob. także: *Wieners Cybernetics: or, Control and Communication in the Animal and the Machine*, MIT Press, Cambridge 1948.
- ²⁵ Więcej o stałym wpływie Burnhama na artystów – zob.: S. Penny, *Systems Aesthetics + Cyborg Art: The Legacy of Jack Burnham*, „Sculpture Magazine”, January-February 1999. Publikacja internetowa na stronie: www.sculpture.org z 22 czerwca, 1999.
- ²⁶ J. Burnham, *Real Time Systems*, „Artforum”, (wrzesień 1969), przedruk w: *Great Western Salt Works*, dz. cyt., s. 27-38.
- ²⁷ Tamże, s. 30.
- ²⁸ B. Wallis (red.), *Hans Haacke: Unfinished Business*, MIT Press, Cambridge 1986, s. 82-87; oraz w tym zbiorze: R. Deutsche, *Property Values: Hans Haacke, Real Estate and the Museum*, s. 20-38.
- ²⁹ H. Haacke, wypowiedź artysty w „Software”, dz. cyt., s. 34.
- ³⁰ J. Burnham, *Real Time Systems*, w: *Great Western Salt Works*, dz. cyt., s. 30.
- ³¹ H. Haacke, z wykładu wygłoszonego w trakcie rocznego zebrania towarzystwa Intersocietal Color Council, kwiecień 1968. Cyt. w: J. Burnham, dz. cyt., s. 30-31.
- ³² S. Lewitt, *Paragraphs on Conceptual Art*, w: Stiles i Selz, *Theories and Documents*, dz. cyt., s. 825. Czy Levine’owi i Haackemu się to udało, jest sprawą otwartą.
- ³³ H. Haacke, wypowiedź artysty w: *Hans Haacke*, katalog wystawy, Howard Wise Gallery, New York 1968, cyt. w: J. Burnham, dz. cyt., s. 35.
- ³⁴ H. Haacke, wywiad z artystą, 2 stycznia 1999.
- ³⁵ J. Harithas, korespondencja z Paulem Mellonem, 23 maja 1969. Archiwum Corcoran Gallery of Art.
- ³⁶ O tych elementach Kosuth twierdził, że wiele materiału (segregatory wypełnione twierdzeniami, informacjami i dokumentacją) „pożyty” ktoś z publiczności i dlatego brakowało go przez pewien czas trwania wystawy, chociaż w końcu materiał ten wrócił do muzeum. Joseph Kosuth, rozmowa z artystą, 15 kwietnia 1999, Durham, NC.
- ³⁷ Zob. J. Kosuth, *Seventh Investigation (Art as Idea as Idea)*, *Proposition One* zilustrowane w *Software*, dz. cyt., s. 69.
- ³⁸ J. Kosuth, oświadczenie artysty, tamże, s. 68.
- ³⁹ Fotograficzna reprodukcja billboardu zaczęła oznaczać *Seventh Investigation*, redukując instalację, przynajmniej na poziomie powierzchniowym, do rozpoznawanej ikony dla tych, którzy nie zagłębili się wystarczająco w pracę Kosutha lub dla tych, którzy w dalszym ciągu chcą widzieć sztukę w ten sposób. Jednocześnie, tak jak większość artystów konceptualnych, Kosuth potrzebuje „hardware”, żeby przekazać koncepcję „software”, stąd krytyka (zw. zdematerializowanej sztuki).
- ⁴⁰ Więcej o teoryzacji sztuki konceptualnej przez Kosutha zob. J. Kosuth, *Art After Philosophy and After: Collected Writings, 1966-1990*, Gabriele Guercio, Ed. MIT Press, Cambridge 1991; R. C. Morgan, *Conceptual Art: An American Perspective*, McFarland, Jefferson, NC 1994; A. Alberro & B. Stimson (wyd.), *Conceptual Art: A critical Anthology*, Mass: MIT Press, Cambridge 1999.
- ⁴¹ Rzeczywiście, teoretyczne modele Kosutha wywodzą się bardziej bezpośrednio od Wit-

- ngensteina i lingwistyki. Więcej badań na temat związków między tymi źródłami a techniką informacyjną może pomóc rozjaśnić punkty zbieżne i różnice.
- ⁴² Dodatkowe podobieństwo można wykazać między *event scores* (ścieżki dźwiękowe wydarzeń), tworzonymi przez artystów takich jak George Brecht czy Yoko Ono, a twierdzeniami Kosutha, które mogą być interpretowane w funkcji programów myślowych dla umysłu.
- ⁴³ R. C. Morgan, *Art into Ideas*, Cambridge University Press, New York 1996, s. 2-3.
- ⁴⁴ *Software*, na przykład, było rozpowszechnione w prasie przez firmę public relations Ruder & Finn, która udzielała również konsultacji A&T.
- ⁴⁵ Stiles i Selz, *Theories and Documents*, dz. cyt., s. 909.
- ⁴⁶ M. Corris, Korespondencja z autorem, 31 lipca 1999.
- ⁴⁷ Stiles i Selz, dz. cyt., 808.
- ⁴⁸ J. Reichardt, wywiad z autorem, 30 lipca 1998, Londyn.
- ⁴⁹ Ponadto, ponieważ diagram Ascotta był przeważnie tekstowy, wyraźnie zawarł on w pisaniu swą intencję używania tekstu w i jako sztuki.
- ⁵⁰ S. Lewitt, *Paragraphs on Conceptual Art*, Stiles i Selz, dz. cyt., s. 825.
- ⁵¹ U. Meyer, *Conceptual Art*, Dutton, New York 1972, s. XVI.
- ⁵² J. Burnham, *Steps in the Formulation of Real-Time Political Art*, w: K. Koenig (red.) *Hans Haacke: Framing and Being Framed, 7 Works 1970-1975*, The Press of the Nova Scotia College of Art and Design, Halifax 1975, s. 128-129.
- ⁵³ Zob. pismo „Art-Language”, redaktorzy: Terry Atkinson, David Bainbridge, Michael Baldwin, Harold Hurrell i Joseph Kosuth, po raz pierwszy wydane w maju 1969 r. (rocznik 1 nr 1). Zob. także Ch. Harrison, *Essays on Art & Language*, Basil Blackwell, Cambridge 1991, oraz: *Art & Language*, Van Abbemuseum, Eindhoven 1980.
- ⁵⁴ Ch. Harrison, *A Kind of Context*, w: *Essays on Art & Language*, dz. cyt., s. 17.
- ⁵⁵ Tamże, s. 260.
- ⁵⁶ Tamże, s. 261.
- ⁵⁷ Ch. Harrison, *The Late Sixties in London and Elsewhere*, w: *1965-1972 – When Attitudes Became Form*, Hillary Gresty (wyd.), Kettles Yard Gallery, Cambridge 1984, s. 10-11.
- ⁵⁸ Tamże, s. 58.
- ⁵⁹ Zob. T. Atkinson, D. Bainbridge, M. Baldwin i H. Hurrell, *Lecher System*, „Studio International” 180, (lipiec-sierpień 1970), s. 924, przedruk w: U. Meyer, *Conceptual Art*, dz. cyt., s. 22-25.
- ⁶⁰ Zob. Harrison, *Essays on Art & Language*, dz. cyt., s. 52.
- ⁶¹ Tamże, s. 56.
- ⁶² Tamże, s. 72.
- ⁶³ V. Bush, *As We May Think*, „Atlantic Monthly” 176/1 (lipiec 1945), s. 101-108.
- ⁶⁴ Ch. Harrison, *Essays on Art & Language*, dz. cyt., s. 72-73. Harrison nie używa wyrażenia „neurofilozofia”; niedawno powstałej dziedziny, która bada to, co on nazywa *teoretyzacją umysłu i pamięci*.
- ⁶⁵ J. Burnham, *Notes on Art and Information Processing*, „Software”, dz. cyt., s. 12.
- ⁶⁶ Zamiast stawiać teorie sztuki Burnhama na piedestale przez niezgadanie się z nimi bezpośrednio, Harrison unikał konkretnych odniesień do niego, podobnie jak amerykańska krytyk i historyk sztuki Rosalind Krauss. To wykluczenie przyczyniło się do krytycznego stanowiska we wpływowym piśmie poświęconych sztuce, zminimalizowało wkład Burnhama w historię sztuki. *Passages in Modern Sculpture* Kraussa nie zawierały *Beyond Modern Sculpture* w bibliografii.
- ⁶⁷ Niektóre z rozróżnień Harrisona między Art & Language a tym, co on określał jako *normalne dzieło sztuki konceptualnej*, takie jak pomysł, że to końcowy produkt dzieła artysty [konceptualnego] miał być najważniejszy, zaprzeczają oficjalnym celom tzw. *normalnych artystów konceptualnych*, takich jak Robert Barry czy Douglas Huebler, o których Burnham pisze w *Alices Head*. Zob., Harrison, *Essays*, dz. cyt., s. 51.
- ⁶⁸ Zob. np. F. Popper, *Origins and Development of Kinetic Art*, tłum. Stephen Bann, CT: New York Graphic Society, Greenwich 1969; J. Burnham, *Beyond Modern Sculpture*; D. Davis, *Art and the Future*.
- ⁶⁹ Zob. np. kluczowe miejsce Haackego w wielu numerach „October Magazine”. Zob. także, Wheeler, *Art Since Mid-Century*; Meyer, *Conceptual Art*; oraz Morgan, *Art into Ideas*.
- ⁷⁰ Kiedy komputery i telekomunikacja stały się dostępne dla cywili, Ascott był jednym z pierwszych artystów, którzy użyli ich do celów estetycznych i zdobył uznanie jako pionier-teoretyk i praktyk sztuki telematycznej (Telematic Art). Telematic Art dąży do osiągnięcia stanu technicznie wspieranej dematerializacji, którą Ascott określił terminem Derridiańskim jako „czysta elektroniczna różnica”, zob. R. Ascott, *Is There Love in the Telematic Embrace?* „Art Journal” (jesień 1990): 241-247.
- ⁷¹ J. Burnham, *Notes on Art and Information Processing*, „Software”, s. 11.