

Jack Burnham - Systémová estetika

V současnosti vzniká polarita mezi konečným, jedinečným dílem vysokého umění, tedy malbou či sochou, a koncepcemi, jež lze volně nazvat *neobjekty* (unobjects), což jsou buď environmenty či artefakty vzdorující převažujícím kritickým analýzám. Zahrnují díla některých významných sochařů (ačkoliv někteří se mohou bránit tomu, že vytvářejí environmenty), něco z galerijního kinetického a světelného umění, některá venkovní díla, happeningy a performance smíšených médií (mixed media). Pod povrchem této dichotomie se rýsuje pocit radikálního vývoje, jenž zdá se směřuje proti blednoucí revoluci abstraktního a neobjektového umění. Tento vývoj zahrnuje série naprosto logických a přírůstkových změn, zcela zbavených horečnatého ikonoklasmu, jež doprovázel heroické období let 1907 - 1925. Tato rozvíjející se estetika přitom postrádá kritický slovník, který je tak nutný pro vlastní obranu, a tudíž i pověst či pochopení zjevné příčiny vzniku.

Danou situaci by bylo možné do jisté míry přirovnat k „morfologickému vývoji“ primárního vědeckého konceptu - popsaného Thomasem Kuhnem ve *Struktuře vědeckých revolucí* (1962). Kuhn se domnívá, že věda je v libovolném daném období ovládána jediným „hlavním paradigmatem“; tedy vědeckou koncepcí přirozeného řádu natolik vše prostupující a intelektuálně mocnou, že ovládá veškeré následné vědecké objevy. Nekonzistentní fakty, vynořující se na základě experimentování, jsou trvale označovány za falešné či triviální - dokud se neobjeví nová a více zahrnující obecná teorie. Přejít mezi hlavními paradigmaty snad nejlépe vyjádří stav současného umění. Důvody přitom spočívají v povaze současných technologických proměn.

Ekonom J. K. Galbraith¹ správně tvrdil, že kompletní projev estetického impulsu až donedávna nikdy nesloužil potřebám moderního průmyslového státu. Jeho primárními cíly byly moc a expanze.

Galbraithově pozorování bychom měli věnovat speciální pozornost. Jeho pozice coby arbitra nastávajících sociotechnologických změn je klíčová. Z pohledu levice zastupuje nejvýmluvnějšího obránce monopolního kapitalismu; pro pravici je socialistickou *šedou eminencí* demokratické strany. V knize *The New Industrial State* (Nový industriální stát, 1967) zpochybňuje zároveň marxistické ortodoxie a americké mytologie stojící na předpokladech laissez-faire kapitalismu. Ty nahrazuje počínající technokracií tvarovanou rozvíjející se technostrukturou. Takové odchýlení se od ideologie bylo předvídáno nejméně padesát let. Již v kalifornských think-tancích a v centrálních plánovacích komisích každého sovětu se futurologové soustředí na roli technokracie, tedy na její rozhodovací autonomii, jak se vyrovnává s centrálním uchováním informace, a na techniky používané k hladkému provádění sociální změny. Ta v automatizované státní moci spočívá méně v kontrole tradičních symbolů bohatství než v informaci.

V nastávající „supervědecké kultuře“ se dlouhodobé plánování a jeho implementace stávají obtížnějšími a nezbytnějšími. Soudy vyžadují přesné socio-technické modely. Dříve se průmyslový stát rozvíjel tak, že kousek po kousku plnil požadavky konzumentů. Produktový design, který kdysi produkoval „lepší život“, stojí na počátku ohromných krizí v humánní ekologii v šedesátých letech. Existuje ohromující paralela mezi „novým“ návrhářem vozů či automobilů a syndromem formalistického vynálezu v umění, kde k „objevům“ dochází prostřednictvím vizuální manipulace. „Produkty“, ať již v umění či v životě - jsou stále víc irelevantní a objevuje se odlišný soubor potřeb: ty se točí okolo takových záležitostí jako udržení biologické obyvatelnosti planety, vytváření přesnějších modelů sociální interakce, porozumění rostoucí symbióze vztahu člověka a

1 John Kenneth Galbraith (1908-2006) byl kanadsko-americký ekonom a spisovatel z okruhu post-keynesiánců. Patří mezi institucionální ekonomy, zkoumající roli institucí v moderní ekonomice. Byl také vlivným popularizátorem ekonomie. Za rozhodující faktor ekonomického vývoje považoval technologický pokrok. Zdroj: wiki. (Pozn. ed.).

stroje, zavádění priorit pro použití a uchování přírodních zdrojů a definování alternativních vzorců vzdělání, výkonnosti a volného času. V minulosti životní vzorce strukturovaly naše technologicky koncipované artefakty. Nyní jsme v přechodu od kultury *zaměřené na objekt* ke kultuře *zaměřené na systém*. Zde změna nepovstává z *věcí*, nýbrž ze způsobu, *jak jsou věci prováděny*.

Priority současné doby se točí okolo problémů organizace. Systémový úhel pohledu se soustředí na vytvoření stabilních, kontinuálních vztahů mezi organickými a neorganickými systémy, ať již se jedná o sousedství, industriální komplexy, farmy, systémy transportu, informační centra, rekreační centra či jakoukoliv z dalších matric lidské aktivity. S veškerými životními situacemi je třeba zacházet v kontextu systémů hierarchie hodnot. Mnoho umělců se již těchto relativně nových rozlišení intuitivně chopilo, a pokud jsou jejich „environmenty“ na nesofistikované straně, pak se to časem a zkušeností změní.

Hlavním nástrojem pro profesionální definování těchto záležitostí je systémová analýza. Ta je nejnámější díky jejímu využití Pentagonem, a souvisí více s náklady a komplexností moderního válečnictví než s nějakým přirozeným vzájemným vztahem. Systémoví analytici nejsou chladnokrevnými logiky; ti nejlepší neustále rozšiřují své pochopení pro lidské potřeby a omezení. Jeden z pionýrů systémových aplikací E. S. Quade prohlásil, že „Systémová analýza, zejména ten typ, který vyžadují vojenská rozhodnutí, je dosud do velké míry formou umění. Umění lze zčásti naučit, nikoliv však na základě neměnných pravidel...“ Oněmi „dalšími dimenzemi“, jež promýšlí Galbraith ve své knize, jsou tedy estetická kritéria. Zatímco pro někoho se stávají prostředkem k úklidu chátrající technologie, Galbraith pojímá estetický způsob rozhodování jako nedílnou součást jakékoliv budoucí technokracie. Doposud jen pár vlád plně doceňuje, že alternativou je biologická sebedestrukce.

Dlouho zastávaná představa, situovaná na rozhraní agresivních elektronických médií a dvě století průmyslového vandalismu, že drobný výstup uměleckých objektů by mohl nějak „okrášlit“ či dokonce významně proměnit prostředí, byla naivní. Existovala paralelní iluze v tom, že umělecký vliv trvá prostřednictvím psychické osmózy, kterou tyto objekty vypouštějí. V souladu s tím zůstává falešné uznání veřejné krásy oblastí dobře hlídaných muzeí. Během raných stádií industrialismu bylo možné, aby dekorativní média, včetně malby a sochařství, ztělesňovala estetický impulz; ovšem s pokrokem technologie se tento impulz musí ztotožnit s prostředky výzkumu a produkce. Nic nemůže být zjevně méně pravdivé pro současnou situaci. V tak odcizené společnosti si ponechává svůj význam pouze didaktická funkce umění. Umělec funguje jako kvazipolitický *provokatér*, ačkoliv není v žádném konkrétním smyslu ideologem či moralistou. Postaral se o to *l'art pour l'art* a staletý odpor k vulgárnostem morálního povznesení.

Specifickou funkcí moderního didaktického umění je ukázat, že umění nespočívá v materiálních entitách, nýbrž ve vztazích mezi lidmi a mezi lidmi a prvky jejich prostředí. To vysvětluje radikalitu Duchampa a jeho trvalého vlivu. Vrhá to světlo na slabší pozici Picassa coby klíčové síly. Stejně jako veškeré následující formalistické umění pokračoval kubismus v tradici vymezování umělecké hodnoty zcela v rámci ohraničených objektů.

V pokročilé technologické kultuře uspějí ti nejdůležitější umělci nejlépe tak, že zruší svou pozici coby umělců tváří v tvář společnosti. Na základě tohoto předpokladu došlo k ustanovení uměleckého nihilismu. Na začátku se umělec odmítl účastnit idealismu prostřednictvím řemesla. „Řemeslný fetišismus“, jak to nazval kritik Christopher Caudwell, zůstává základem moderního formalismu. Významný umělec se místo toho pokouší zredukovat technickou a psychickou distanci

mezi svým uměleckým výstupem a výrobními prostředky společnosti. Duchamp, Warhol a Robert Morris jsou v tomto ohledu zaměřeni podobně.

Tato strategie postupně přetváří umělecké a technologické rozhodování v jedinou aktivitu - alespoň onu alternativu ukazuje v nevyhnutelných termínech. Vědci a technici nejsou předěláni na „umělce“, místo toho se umělec stává symptomem schizmatu mezi uměním a technikou. Potřeba činit ultracitlivé soudy, které se týkají například použití technologie a vědecké informace, se postupně stává „uměním“ v tom nejdoslovnějším smyslu. Průvodní jev, že umění obsahuje hodnotu přežití, je přitom natolik podezřelý jako jeho vázání na jakýkoliv morální význam. Ačkoliv se zánikem literárního obsahu si teorie, že umění je formou psychické připravenosti, získává výmluvné podporovatele.

Umění, jakožto adaptivní mechanismus, podporuje schopnost uvědomovat si nesourodost mezi vzorcem chování a požadavky vyplývajícími z interakce s prostředím. Umění je zkouškou pro reálné situace, v nichž je pro naše přežití rozhodující přestat kognitivní napětí, odmítnout útěchu stvrzení na základě emocionální shody, pokud je toto stvrzení nepatřičné, neboť v sázce jsou příliš zásadní záležitosti...

Postformalistická citlivost přirozeně odpovídá na podněty současně uvnitř i vně navrhovaného formátu umění. Do této míry některé jeho podoby začínají připomínat „divadlo,“ jak usoudil Michael Fried. Pravděpodobněji je však nálepka *divadelnosti* (theatricality) falešnou stopou, zakrývající skutečnou povahu posunu priorit. S respektem k tvrzení pana Frieda, divadlo nebylo nikdy puristickým médiem, nýbrž směsicí umění. To samo o sobě nikdy nebránilo divadlu dosahovat „vysokého umění.“ Lepší než udržovat adjektiva pana Frieda, *divadelní* či *doslovné* (literalist) umění či v této eseji doposud používané spojení *postformalistická estetika* je jasnější termín systémová estetika, jenž zdá se plněji obsahuje současnou situaci.

Systémový přístup jde dál než hrané environmenty a happeningy; revolučním způsobem zachází se širším problémem hraničních konceptů. V systémové perspektivě neexistují žádná nepřirozená ohraničení jako divadelní proscénium či obrazový rám. Tím, co definuje systém, je spíš konceptuální zaměření než materiál. Jakákoliv situace, ať již v či vně kontextu umění, by mohla být tudíž navržena a posuzována jakožto systém. Vzhledem k tomu, že systém může obsahovat lidi, myšlenky, zprávy, atmosférické podmínky, zdroje síly a tak dále, je systém, abychom citovali systémového biologa Ludwiga von Bertalanffyho, „komplexem prvků v interakci,“ tvořeným materiálem, energií a informací v různých stupních organizace. Při hodnocení systémů je umělec perspektivistou, který bere v úvahu cíle, hranice, strukturu, vstup, výstup a související aktivitu uvnitř a vně systému. Tam, kde má objekt téměř vždy daný tvar a hranice, lze konzistenci systému měnit v čase a prostoru, a jeho chování určovat vnějšími podmínkami stejně jako jeho kontrolními mechanismy.

Moholy-Nagy popsal ve své knize *The New Vision* zhotovení souboru glazur na kovových malbách. Byly vytvořené s telefonickou přesností: na základě instrukcí výrobcí. Ředitel Muzea současného umění v Chicagu Jan van der Marck nedávno na pokusné výstavě „Art by Telephone“ (Umění po telefonu) provedl proměnu tohoto díla. V tomto případě se nahraný rozhovor mezi umělcem a výrobcem *stal součástí vystaveného uměleckého díla*. Systémy, informace v jakkoli zprostředkované formě, se totiž stávají životaschopnou estetickou úvahou.

Victor Vasarely označil před patnácti lety masové umění za legitimní funkci průmyslové společnosti. Nazlobení kritici měli strach z narušení fetišové aury umění, z rozbití mystiky řemesla a soukromého tvoření. Pokud se uskutečnily nějaké nájezdy do sériově vyráběného umění, pak zůstávají na periferii průmyslového systému. Ovšem celý fenomén reprodukování uměleckého objektu *ad infinitum* je absurdní; spíš než aby to znamenalo zpřístupnění kvality velkému počtu lidí, signalizuje to konec konkrétních objektů ztělesňujících vizuální metaforu. Takováto demystifikace je kantovským imperativem aplikovaným esteticky. Na druhé straně je systémová estetika doslovná v tom, že všechny fáze životního cyklu systému jsou relevantní. Není zde žádný konečný produkt, který by byl primárně vizuální, ani není tato estetika založena na „vizuální“ syntaxi. Vzdoruje fungování ve formě užité estetiky, ale odhaluje se v principech, jež jsou v základu progresivní reorganizace přírodního prostředí.

Různé pózy implicitně obsažené ve formalistickém umění ve svém pozdním díle trvale napadal Ad Reinhardt. Jeho černé malby (stejně jako jeho psané dílo) byly stěží rétorickými nástroji, maskujícími zenové nejasnosti; spíš byly prostředkem zrušení formalistického manýrismu a veškerého latentního iluzionismu, spojeného s postrealistickým uměním. Svůj vlastní vklad popsal takto:

Jedna práce pro výtvarného umělce, pokrýt jednu malbu, jedná se o malbu na jednostranném plátně... Jediné téma, jeden formální nástroj, jednobarevný-monochrom, rozdělení jednou linií v každém směru, jedna symetrie, jedna textura, jeden volný nátěr, jeden rytmus, jedno zpracování všeho až k rozpuštění a jedna nedělitelnost, každá malba do jedné celkové uniformity a nepravidelnosti.

Dokonce již před objevem anti-formalistického „specifického objektu“ se objevil záhadný druh kritiky, odolávající emotivním a literárním asociacím. Byl propagován v letech 1962 a 1965 v textech Donalda Judda, a připomíná to, co by počítačový programátor nazval *struktura seznamu* objektu, anebo veškeré vyčísitelné vlastnosti, potřebné k *fyzickému* obnovení objektu. Fenomenolog Maurice Merleau-Ponty již tvrdil, že je *konceptuálně* nemožné zrekonstruovat objekt na základě takovéto procedury. Tuto techniku použil k opravdovému dobrodružství antiromanopisec Alain Robbe-Grillet, který ji modifikoval tak, že obsahovala řadu percepčních vhlédů neobsažených ve „struktuře seznamu“. Síť sensorických popisů je upředena okolo centrálních obrazů zápletky. Cílem není zvnitřnit zkoumání ve freudovském smyslu, nýbrž vyvodit esenci situace na základě detailního prozkoumání povrchových efektů. Podobný přístup přijal Judd za účelem kritického zkoumání. Judd obsáhl daleko víc než jednoduše strukturu seznamu objektu, a sice fenomenální vlastnosti, které by plány výrobce nikdy neodhalily, které se ovšem ukázaly být „spatření“ objektu nutností. To vyčistilo vzduch od značného množství kritiky, točící se okolo významu a soukromého záměru.

Bylo by zavádějící interpretovat Juddův koncept „specifických objektů“ jakožto ztělesnění systémové estetiky. Objektové umění bylo spíš stádiem ve směřování směrem k racionalizaci estetického procesu obecně - prostřednictvím redukce ikonického obsahu uměleckých objektů a zároveň i prostřednictvím Juddovy otevřenosti co se týče jejich konceptuálního původu. Ovšem již v roce 1965 naznačil, že pohlíží za tato konečná omezení.

Pár obecnějších aspektů snad přetrvá, jako ten, že dílo bude jako objekt či že bude dokonce specifické, ovšem další vlastnosti se ještě vyvinou. Jelikož škála je široká, rozdělí se

třídízenzionální dílo pravděpodobně do řady forem. V každém případě bude širší než malba a daleko širší než socha, která, ve srovnání s malbou, je poměrně specifická ... Neboť povaha tří dimenzí není stanovená, dopředu daná, lze vytvořit něco přesvědčivého, téměř cokoliv.

V roce 1966 byl na výstavě „68th American Show“ v Chicagském uměleckém institutu sochař Robert Morris zastoupen dvěma velkými, do L tvarovanými formami, které byly o rok dříve vystaveny v New Yorku. Morris zaslal plány děl tesařům do chicagského muzea, kde byly sestaveny za méně než co by stálo posláním originálů z New Yorku. V kontextu systémové estetiky není vlastnění soukromě zhotoveného díla již důležité. Patříčná informace je důležitější než historie a geografická lokace.

Morris byl prvním esejistou, který přesně popsal vztah mezi sochařským stylem a postupně stále sofistikovanějším použitím průmyslu umělci. V poslední době se zaměřil na techniky utvářející materiál a přeskupení výsledků tak, že již netvoří specifické objekty, nýbrž zůstávají nesložené. V takovém zacházení s materiálem získává myšlenka *procesu* přednost nad konečnými výsledky: „Rozchod s předpřipravenými trvalými formami a řady věcí je pozitivní prohlášení.“ Takové volné shluky materiálů zahrnují záležitosti, připomínající cykly industriálního zpracování. Tradiční priorita konečných výsledků nad technikou se zde bortí; v systémovém kontextu obě sdílí stejnou důležitost, a zůstává zásadní součástí estetiky.

Již Morris navrhl systémy, jež se pohybují za omezeními minimálního objektu. Dílo navržené minulý podzim pro město New York bylo později zahrnuto do výstavy „Air Art“ Willoughbyho Sharpa v galerii YMHA ve Filadelfii. V prvním stádiu Morrisovo dílo obsahovalo zachytávání páry z trubek na ulicích města, a její projekci z trysek na plošinu. Ve Filadelfii bral tento systém energii z místnosti s parní lázní. Od roku 1966 obsáhly Morrisovy zájmy návrhy zemních soch nízkého reliéfu, sestávajících z podpěrných pilířů, živých plotů a hromad drnů, viditelných ze vzduchu a nikoliv nepodobných indiánským pohřebním pahorkům. „Transportování“ jednoho z nich by znamenalo vykopávání a vyplňování zeminou a vsazování drnů. V současnosti Morris pracuje na jednom z takových projektů a na rozdíl od svých minulých sochařských podniků, tento zahrnuje precizní informaci od zeměměřičů, krajinných zahradníků, stavebních dodavatelů a geologů. Ve starším kontextu, jak je tomu u propadlých zahrad Isamu Noguchiho v areálu Knihovny vzácných tisků a rukopisů Yaleské univerzity, definovala socha prostředí; v Morrisově přístupu je to prostředí, které definuje, co je sochařské.

Pro prostředí galerií jsou radikálnější konstrukce Carla Andreho. Jeho sestavy modulárních, nespojených forem vynikají z děl umělců, kteří propojili montážní skupinu s celkem fixovaných objektů. Všední původ Andreho jednotek není „ukryt“ v uměleckém díle, jak je tomu v technice koláže. Andreho podlahové reliéfy jsou architektonické modifikace - ačkoliv nejsou podprahové, neboť vizuálně vystupují ze svého okolí. Jedna z jemnějších Andreho výstav se uskutečnila minulý rok v New Yorku. Diváky podněcovala k procházení v ponožkách napříč třemi oblastmi, z nichž každá měřila tři a půl krát tři a půl metrů a tvořilo ji sto čtyřiačtyřicet kovových desek o délce třiceti centimetrů. Diváci byli vyzváni k tomu pohlížet na tyto „koberce“ jako na mřížková seskupení z různých kovů, a termální vodivost každé kovové mřížky byla navíc zaznamenána pokožkou nohy. Zraková analýza v případě některých nejlepších nových děl ztrácí svou důležitost; další smysly a zejména kinstezie činí z „dívání se“ celistvější zkušenost. Rozsah systémové estetiky předpokládá, že problémy nelze vyřešit jediným technickým řešením, nýbrž je potřeba na ně zaútočit z vícevrstvého, interdisciplinárního základu. V důsledku toho ti více uvědomělí sochaři již nepřemýšlejí jako sochaři, nýbrž osvojují si škálu problémů, které jsou více vlastní architektům, městským plánovačům, stavebním inženýrům, elektrotechnikům a kulturním antropologům. Není to tak domýšlivé, jak tvrdí někteří kritici. Jedná se o legitimní rozšíření McLuhanovy poznámky o Pop Artu. Prohlásil o něm, že ohlašuje, že je celkové prostředí připravené k tomu, stát se uměleckým dílem.

Robert Smithson coby přímý potomek „nalezeného objektu“ rozpoznal v mamutích stavebních projektech umělecká díla („Site-Selections“), což dává skvělý smysl. Nové přestřehnutí estetiky směrem od neocenitelnosti uměleckého díla není v současné době nic menšího než mechanismus přežití. Pokud jsou Smithsonovy „Site-Selections“ didaktické zkoušky, pak předvádějí zoufalou potřebu environmentální citlivosti v širším než pokojovém měřítku. Sigfried Gideion před třiceti lety poukázal na specifické stavební činy coby na *objets d'art*. Smithson zašel ještě dál, když stavební díla vložil do jejich přirozeného kontextu a s celkem pracoval jako s časově omezenou sítí interakcí člověka s přírodou.

Metodologicky nejkonzistentnějším zástupcem systémové estetiky je možná Les Levine. Jeho prostředí vakuově formovaných, modulárních plastických jednotek nejsou nikdy statická; na základě zkušenosti procházení napříč mezi nimi neustále mění svůj stupeň prostorově-povrchové propustnosti. Levineho *Clean Machine* (Čistý stroj) nemá žádný ideální úběžný bod, není možné rozpoznat žádné „kousky“ v tom smyslu, v jakém jsou implicitní ve formalistickém umění. Při jízdě Hollandovým tunelem² je člověk zpracován. Což přirozeně upomíná na odkaz Michaela Frieda k noční jízdě Tonyho Smithe po nedokončené silnici v New Jersey³. Avšak pokud je to divadlo, jak tvrdí Fried, nejedná se o jeviště, soustředěné na události v ohnisku pozornosti. Více to souvisí s definicemi hranic, tradičně vymezujících klasické a postklasické umění. V nedávných Levineho prostředích vysílaly řady živých elektrických drátů k divákům malé šoky. Zde nemá chování ovládané v estetické situaci žádný primární odkaz k vizuální situaci. Jak tvrdí Levine, „Tím, co zde sleduji, je fyzická reakce, nikoliv vizuální zájem.“

To připomíná některé původní záměry skupiny „Group de Recherches d'Art Visuel“ (GRAV) z počátku šedesátých let. V Paříži usazená skupina se snažila kinesteticky zapojit diváky, vyprovokováním nedobrovolných ohlasů na základě „překvapení“, vycházejících z prostředí. Levinův důraz na vizuální odpoutání je daleko sebejistější a ikonoklastický; na rozdíl od labyrintů skupiny GRAV⁴ neobsahuje žádné individuální dílo umění, jež by rozptylovalo pozornost od prostředí coby koordinované zkušenosti.

Mohli bychom se tázat na implicitní anti-uměleckou pozici spojenou s Levineho *jednorázovou* (disposable) a *nekonečnou* (infinite) sérií. Jak upozornil John Perreault, těžko by se kvalifikovaly jako anti-umění. Kromě toho, že zdůrazňují, že kontext umění je fluidní, znamenají *reductio ad absurdum* celého tržního mechanismu, ovládajícího umění prostřednictvím fikce „vysokého umění.“ Nepopírají umění, popírají vzácnost coby legitimní ukazatel umění.

Prvky systému - ať již jsou umělecké či funkční - nemají žádný vyšší význam či hodnotu. Systémové prvky odvozují svou hodnotu pouze z jim přiřazeného kontextu. Bylo by tudíž nemožné považovat fragment uměleckého systému za umělecké dílo samo o sobě - jako bychom mohli cenit třeba fragment jednoho z vlýsů Parthenonu. To se ukázalo v prosinci 1967, když Dan Flavin navrhl šest zdí se stejným střídavým vzorcem „ružových“ a „zlatých“ dva a půl metru vysokých fluorescenčních lamp. Tento „Broad Bright Gaudy Vulgar System,“ (Úplně zářivý křiklavý sprostý systém) jak to Flavin nazval, byl instalován v novém Muzeu současného umění v Chicagu. Katalog doprovázející výstavu svědomitě vysvětluje některé z důležitých estetických implikací modulárních systémů:

-
- 2 Hollandův tunel je dálniční tunel spojující Manhattan s Jersey City ve státě New Jersey. Zdroj: wiki. (Pozn. překl.).
 - 3 Michael Fried ve svém slavném textu *Art and Objecthood* (1967) odkazuje k popisu noční projížďky autem Tonyho Smithe po nedokončené silnici v New Jersey. Smith píše, že se mu zde odhalila konvenční povaha umění, neboť ve srovnání s touto silnicí se umění zdalo být téměř absurdně malé, ohraničené, konvenční... Fried jeho zkušenost přirovnává ke zkušenosti divadla a domnívá se, že odhaluje divadelní charakter doslovného (literalist) umění. (Pozn. překl.).
 - 4 Umělci skupiny GRAV vytvářeli labyrinty z různých průmyslových materiálů jako hliník či plexisklo, obsahující části pohyblivé se při procházení návštěvníků.

Prvky dané výstavy jsou po jejím uzavření nahrazeny v další situaci. Jsou třeba vloženy do ne-umění jakožto součást odlišného celku v odlišné budoucnosti. Individuální jednotky nemají žádný vnitřní význam kromě své konkrétní užité hodnoty. Promítat do nich vnější vlastnosti, falešný vhled, stejně jako jejich přivlastnění za účelem naplnění či pro osobní vnitřní potřeby je obtížné. Světla zůstávají beze změny. Není zde přítomné žádné symbolické transcendentální vykoupení ani peněžní přidaná hodnota.

Flavinovo dílo v posledních šesti letech postoupilo od zdrojů světla upevněných na plochých reliéfech ke kompozicím ve fluorescenčních instalacích umístěných přímo na stěny či podlahy, a nedávno k celkům jako je chicagský „vestavěný“ environment. Zatímco většina ostatních světelných umělců pokračovala v produkování „světelných soch“ - jako by sochařství bylo tím hlavním zájmem - Flavin razil cestu propracovaným osvětlovacím systémům pro dané prostory.

Jelikož se většina systémů se pohybuje anebo je v určitém smyslu dynamická, mělo by být kinetické umění jednou z radikálnějších alternativ k převažující formalistické estetice. Ovšem sotva to tak je. Ty nejvíce propagované kinetické sochy jsou především modifikací kompozic statických formalistických soch. Ve většině případů mají pouze přidaný bonus pohybu, jak je tomu v případě Tinguelyho, Caldera, Buryho a Rickeyho. Pouze Duchampově kinetické tvorbě se podařilo dosáhnout za formalismus. Tím, co činí kinetické umění unikátním, je zcela odlišné zaměření spíše než vizuální podoba. Je jím periferní vnímání zvuku a pohybu v prostoru vyplněném aktivitou. Galerijní kinetické umění příliš často trivializuje srozumitelnější aspekt pohybu: jedná se o zvnitřněný a kinesteticky zakoušený pohyb.

Existuje pár důležitých výjimek z výše uvedeného. Ty zahrnují rané dílo „Light Ballets“ (Světelné balety) Otto Pieneho (1958-1962), rané (1956) vodní houpací síť a neformální průběžné environmenty japonské skupiny Gutai, některá díla Lena Leye, první přehlídka soch „Floats“ (Plováky) Boba Breera (1965), laserovou show Roberta Whitmana „Dark“ (Tmavý, 1967) a naposledy „Strobe-Light Floor“ (Stroboskopická světelná podlaha) Boyda Mefferda (1968).

Formalistické umění ztělesňuje myšlenku deterministických vztahů mezi viditelnými prvky kompozice. Ovšem Hans Haacke od počátku šedesátých let závisel na neviditelných prvcích systémů. V systémovém kontextu mají neviditelnost či neviditelné části důležitost srovnatelnou s viditelnými věcmi. Hlavními prvky jeho díla se tudíž staly vzduch, voda, pára a led. To na obou pobřežích mezi řadou mladých umělců urychlilo zájem o „neviditelné umění“. Některé z nejlepších Haackeho pokusů jsou vystavovány mimo galerii. Jedná se například o *Rain Tree* (Dešťový strom), strom, z něhož kapou vzorce vody; *Sky Line* (Nebeská čára), nylonový pás udržovaný ve vzduchu pomocí stovek hélíem naplněných bílých balónů; klimatický balón balancující na proudu vzduchu; a velkoformátový nylonový stan se vzdušnými kapsami, navržený tak, aby se udržel třicet centimetrů nad zemí.

Haackeho systémy mají coby umělecká zkušenost omezený život, ačkoliv některé z nich jsou celkem trvanlivé. Trvá na tom, že potřeba empatie neznamená, že jeho díla fungují jako starší umění. Systémy existují jako probíhající nezávislé entity odděleně od diváka. V hierarchii řízení systémů se žádoucími hodnotami stávají *interakce* a *autonomie*. V tomto ohledu je Haackeho *Photo-Electric Viewer Programmed Coordinate System* (Fotoelektrický systém souřadnic programovaný divákem) pravděpodobně jedním z nejelegantnějších, reagujících environmentů dosud vytvořených *umělcem* (pro vědecké a technické účely byly jistě zhotoveny i sofistikovanější). Pro jeho myšlení jsou centrální hraniční situace.

„Socha“, která fyzicky reaguje na své prostředí, již není považována za objekt. Rozsah vnějších faktorů, které ji ovlivňují, stejně jako její vlastní akční rádius, sahají za prostor, který hmotně obsazuje. Mísí se tak s prostředím ve vztahu, který lze lépe pochopit jako „systém“ provázaných procesů. Tyto procesy se vyvíjejí bez empatie diváka. Ten se stává svědkem. Systém není imaginární, je reálný.

Velmi unikátní koncept Happeningu Allana Kaprowa je tomuto systémovému přístupu tangenciální. V posledních deseti letech posunul Kaprow Happening ze spíše rozpačité a jevištní události v přesný a elegantní proces. Happening má nyní smysl pro vnitřní logiku, který dříve chyběl. Jakoby přirozeně povstával z těch stejných úvah, které systémový přístup vytříbily v environmentální situace. Podle popisu svého hlavního vynálezce ustavují Happeningy neoddělitelnost mezi sebou a každodenními záležitostmi; vědomě se vyhýbají materiálům a procesům ztotožňovaným s uměním; umožňují geografickou rozpínavost a mobilitu; zahrnují zkušenost a trvání coby součást svého estetického formátu; a zdůrazňují praktické aktivity coby nejsmysluplnější způsob postupu... Coby strukturované události jsou Happeningy obvykle reverzibilní. Změny učiněné v prostředí lze po Happeningu, nebo jako součást ukončení Happeningu, vymazat. Ačkoliv mohou Happeningy obsáhnout velké prostorové oblasti, je zachováván jejich relativně jednoduchý formát, s důrazem na zavedení participační estetiky.

Zrod „post-formalistické estetiky“ může na někoho působit jako ztělesnění určitého druhu absolutní filozofie, jako něco, co díky povaze svých zájmů nelze překonat. Je ovšem pravděpodobnější, že se dominantním přístupem ke spleti pouze v přítomnosti spočívajících socio-technických předpokladů stane „systémová estetika.“ Nové okolnosti s postupem času vygenerují další hlavní paradigmatu umění.

Některým čtenářům budou tyto stránky zrcadlit minulé pocity. Možná si někdo pamatuje, že na podzim roku 1920 roztrhlo ideologické schizma dvě frakce moskevského konstruktivismu. Radikální marxisté, vedeni Vladimírem Tatlinem, vyhlásili své odmítnutí falešného idealismu umění. Prohlásili se za „Produktivisty“ a jedním z jejich sloganů se stalo: „Dost bylo střežení tradice umění. Ať žije konstruktivistický technik.“ Coby skupina upsaná historickému materialismu a vědeckému étosu se většina jejích členů rychle zařadila do technologických potřeb sovětského Ruska. Jako umělci přestali existovat. Ačkoliv tento program měl snad nějaký základ v užitkové estetice, uprostřed stalinistického anti-intelektualismu, který následoval, byl rozdrčen.

Důvody jsou téměř zjevné. Na dalších čtyřicet let byly základní potřebou Sovětského svazu průmyslově podvyvinutý potravinářský a těžký průmysl. Podmínky a strukturální provázanosti, jež se přirozeně vyvíjejí v pokročilém průmyslovém státě, byly tehdy pouze latentní. Ze zpětného pohledu je pochybné, zdali nějaká skupina umělců měla již znalosti či politickou sílu k tomu, aby významně ovlivnila sovětskou průmyslovou politiku. Tím, co se objevilo, byla další žíla formalistické inovace, založená na vědeckém idealismu; to se projevilo na Západě pod vedením konstruktivistických emigrantů Gaba a Pevsnera.

Ovšem pro naši dobu není hlavním vznikajícím paradigmatem v umění ani ismus ani sbírka stylů. Spíše než nově přeskupovat povrchy a prostory se zabývá zejména implementací uměleckého impulsu do pokročilé technologické společnosti. Coby producent kultury si člověk tradičně usurpoval titul *Homo Faber: člověk tvůrce* (nástrojů a obrazů). S pokračujícím vývojem v

průmyslové revoluci si osvojuje novou a kritičtější funkci. Coby *Homo Arbiter Formae* se jeho primární rolí stává role člověka tvůrce *estetických rozhodnutí*. Tato rozhodnutí - ať již jsou prováděna koordinovaně či nikoliv - řídí kvalitu budoucího života na zemi. A co víc, jedná se o hodnotící soudy určující směr technologického úsilí. Tato vize se celkem zřetelně rozprostírá mimo přítomnou politickou skutečnost. Tak to nemůže zůstat příliš dlouho.

Z anglického originálu *Systems Esthetics* přeložila Lenka Dolanová.

Publikováno v časopise Artforum, September, 1968.

Jack Wesley Burnham Jr. (nar. 1931) je americký teoretik umění a technologie. Původně jako sochař pracoval zejména se světlem. Od šedesátých let byl jedním z hlavních propagátorů systémového umění - termín uvedl v článku *Real Systems Art* v časopise Artforum v roce 1968. Vyučoval dějiny umění na Northwestern University, později učil na University of California v San Diegu, na School of the Art Institute of Chicago a na University of Maryland. Působil také na MIT v Centru pro pokročilá vizuální studia (1968-69). Je autorem knih *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century* (1968) a *The Structure of Art* (1971). V člancích *Systems Esthetics* (1968) či *Real Time Systems* (1969) zkoumal systémový přístup k umění. Působil jako editor v časopisech Arts Magazine (1968-70) a Artforum (1971-3). Jeho eseje byly shromážděny ve sborníku *The Great Western Salt Works* (1973). V roce 1970 kurátoroval výstavu *Software - Information Technology: Its New Meaning for Art* (1970) v Židovském muzeu v New Yorku. Software zde použil jako paralelní estetickým principům, konceptům a programům.