

**Univerzita Karlova v Praze**

**Filozofická fakulta**

Katedra filmových studií

# **Bakalářská práce**

Lucie Ročňáková

**Uchovávání novomediálního umění v České republice**

New Media Art Preservation in the Czech Republic

Praha 2015

Vedoucí práce: PhDr. Kateřina Svatoňová, Ph.D.

**Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracovala samostatně a výhradně s použitím citovaných pramenů, literatury a dalších odborných zdrojů.

V Praze, dne 8. srpna 2015

Lucie Ročňáková

**Abstrakt:**

Cílem této práce je otevřít debatu nad uchováváním internetového umění v Česku. V textu využívám metody komparace jednotlivých přístupů k uvažování o novomediálním umění. Zároveň interpretuji dotazníkové šetření, které se dotýká zkušeností novomediálních umělců, kurátorů a zaměstnanců uměleckých institucí v oblasti archivace umění nových médií. Tuto práci je tak možné považovat za jeden z případných počátečních impulsů pro širší diskusi nejen nad uchováváním novomediálního umění, ale i nad významem novomediálního umění obecně.

**Klíčová slova:**

novomediální umění, uchovávání, archivace, net art

**Abstract:**

The aim of this thesis is to start a debate about preservation of new media art in the Czech Republic. I use comparative method of several new-media thoughts. Also I explicate questionnaire about experience of new-media artists, curators and employees of the art institutes. This paper can be perceived as possible impulsion for wider discussion about new media preservation as well as new media art generally.

**Keywords:**

new media art, preservation, archiving, net art

# OBSAH

1. ÚVOD	5
2. NOVOMEDIÁLNÍ UMĚNÍ	7
2.1. Novomediální umění jako pojem	7
2.2. Konceptuální umění	14
2.3. Co je umění?	18
3. UCHOVÁVÁNÍ NOVOMEDIÁLNÍHO UMĚNÍ	21
3.1. Digitální média jako nástroj uchovávání lidské paměti	22
3.2. Archiv a jeho funkce	24
3.2.1. Uchovávání imateriálního a efemérního	25
3.2.2. Zpřístupnitelnost	26
3.2.3. Srozumitelnost a dokumentace	27
3.3. Způsoby uchovávání digitálních informací	27
4. NET ART	30
4.1. Digitální archivy novomediálního umění	35
4.1.1. Rhizome.org	38
4.1.2. Net.artdatabase.org	39
4.1.3. Medienkunstnetz.de	40
5. ČESKÁ REPUBLIKA	42
5.1. Výsledky dotazníku	43
6. ZÁVĚR	46
PŘÍLOHA 1.	48

# 1. ÚVOD

Čím dál častěji je možné se setkat s uměním, jenž má nejen ryze digitální základ, ale je rovněž umístěno na novém systému či médiu. Překotný technologický rozvoj je ale i hlavní příčinou zastarávání novomediálních uměleckých děl, neboť ta poměrně rychle ztrácí dech a navždy mizí. Pro umění je ale, zdá se, stále podstatné vědět, jaké jsou jeho kořeny. Právě pomocí nich je možné hovořit nejen o minulých dílech, ale i o těch současných. Až několik posledních pár let je ovšem zřetelná soustavnější snaha různých organizací o zachycení a uchovávání umění nových médií. Prodleva v archivaci počátečních novomediálních uměleckých snah byla prvotním impulsem pro sepsání této práce.

V současné době neexistuje v České republice jednotná metoda uplatňovaná na archivaci novomediálního umění. Stejně tak tu nepanuje obecná shoda ohledně instituce, jež by se měla uchovávání umění nových médií soustavně věnovat. Z tohoto důvodu se budu zaměřovat na zahraniční novomediální archivy, a to konkrétně na archivy internetového umění. Net art jsem si zvolila pro jeho formální specifičnost, kdy je internetových archiv nejvhodnější formou jeho prezentace i uchovávání, čehož jsou archivy Rhizome Artbase, Net.artdatabase a MedienKunstNetz dokladem. Koncepce zmiňovaných internetových archivů jsou odlišné, ne vždy archivují pouze net art a i počet uchovávaných děl je různý, i přesto jsou každý v něčem inspirativní.

Pro archivaci je podstatné i samo vymezení pojmu novomediální umění. Definování a historii novomediálního umění je věnována stěžejní část práce, neboť novomediální umění je jako pojem chápán nejednoznačně. Vybírám širší označení novomediální umění a nikoliv net art, protože jen velmi málo projektů je čistě net artových. Na příkladu širěji pojatého pojmu se tak budu snažit dotknout některých podstatných prvků umění nových médií, které budou ovšem platit i pro internetové umění v jeho různých podobách. O nových médiích obecně mluví v *The Language of the New Media* novomediální umělec a teoretik Lev Manovich, o novomediálním umění pak píše kurátorka Christiane Paulová v knize *Digital Art* či umělci Randall Packer a Ken Jordan v *Multimedia: From Wagner to Virtual Reality*. Jejich přístupy budu srovnávat a zároveň sledovat, jak je novomediální vnímáno z různých (profesních) pozic. Taktéž mi budou nápomocné texty historiků umění Arthura C. Danta

a Hanse Beltinga, jakožto nositele myšlenky proměňujícího se posuzování uměleckých děl, protože jsou novomediální díla často nejviditelnějším dokladem tohoto přechodu.

V České republice existují servery, které se zabývají novomediálním uměním a které fungují rovněž jako platforma pro jejich prezentaci. Nejvýraznější iniciativu v tomto směru představuje Videoarchiv Vědecko-výzkumného pracoviště Akademie výtvarných umění, který je největší sbírkou videoartu v Česku. Kromě videoarchivu schraňuje i videodokumentace umění a to společně se spřízněným serverem Artyčok TV. S VVP AVU je spřízněn i projekt Centra audiovizuálních studií FAMU Mediabáze. Mediabáze má za cíl zkoumat, propagovat a distribuovat české audiovizuální umění. Její součástí je menší archiv dokumentující některá česká díla. Archiv videoartu a multimediálního umění se nachází i na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně. Nelze ale mluvit o systematickém archivování multimediálního obsahu.

Pro účely této práce jsem vytvořila dotazník, kterým se snažím postihnout přístup k uchovávání novomediálního umění. Otázky se týkají zkušeností s uchováváním novomediálního umění a obecného smýšlení o této problematice. Respondenty jsou novomediální umělci, kurátoři a zaměstnanci uměleckých institucí. V dotazníku se ptám na osobní setkání s určitým typem archivace novomediálního umění, na znalost děl, jež nyní již nejde z důvodu zastaralosti spustit, a aktivní sledování zahraničního uchovávání novomediálních děl. Nejpodstatnější otázky se týkají institucí, jež by měly uchovávání umění nových médií zastřešit, a způsobu, jakým by sami dotazovaní řešili uchovávání takových děl. Z výsledných odpovědí se tak budu snažit získat obraz nejvhodnějšího archivu novomediálního umění a zároveň tak budu mapovat současný postoj odborné veřejnosti k uchovávání děl s multimediálním obsahem.

Cílem této bakalářské práce bude otevření debaty o uchovávání novomediálního umění, konkrétně toho internetového. Novomediální umění se rychle proměňuje a s ním i přístupy k němu. Tato práce by tak měla být i záznamem současného stavu smýšlení o uchovávání digitálních dat a o novomediálních dílech obecně. Je ale velmi pravděpodobné, že se nynější situace brzy promění a problematiku uchovávání novomediálního umění bude nutné přehodnocovat v úplně jiných souvislostech.

## 2. NOVOMEDIÁLNÍ UMĚNÍ

### 2.1. Novomediální umění jako pojem

Novomediální umění jako termín označující určitý typ umění nemá jednoznačnou definici, a to jak díky širokému rozpětí vzniklých děl, tak i díky samotnému, povšechnému pojmenování. Pokud by byl název rozdělen na tři slova stojící samy o sobě, ani jedno nebude exaktně definováno, počínaje obligátní otázkou, co je vlastně umění. Definice slova *médium* se liší napříč slovníky i teoretiky, problematický je rovněž přívlastek *nová*, kdy jsou vznášeny oprávněné námitky, zda je opravdu nové to, co tu je už od 40. let 20. století.<sup>1</sup> Novomediální umění lze považovat za specifický typ umění, které se objevilo před několika desetiletími a jehož prostředí zatím není přesně popsáno a vymezeno, anebo je možné o něm přemýšlet jako o přirozeném vyústění vývoje avantgardních forem umění. Za novomediální umění může být považováno umění mající digitální základ, ale zároveň i umění vznikající ve 20. století, které se objevilo *nově*. Například dle *Slovníku mediální komunikace* byla až do poloviny 90. let za nová média označována média určená ke komunikaci, která se jako novinky objevila po rozšíření televize.<sup>2</sup> Jejich jedinými společnými vlastnostmi byly často pouze prvky interaktivity a video, zástupci takových médií tak byly videorekordéry, videokamery, teletext či videotelefon.<sup>3</sup>

Problematickým článkem celé debaty je i rychlé zastarávání pojmů, které jsou spjaty s novomediálním uměním. V desátých letech 21. století je kyberprostor — slovo, které označuje fiktivní prostředí, ve kterém dochází ke komunikaci pomocí počítačové sítě a které bylo s oblibou využíváno v minulých desetiletích v souvislosti s aktivitami na síti — již skoro nepoužívané.<sup>4</sup> Rovněž pojmy, které dříve popisovaly umění (nyní označované jako novomediální), se rychle vyvíjejí a některé jsou nyní již neaktuální. V 70. letech se hovořilo hlavně o *počítačovém umění (computer art)*, později o *multimediálním (multimedia art)*,

---

<sup>1</sup> Například Jakub Macek, *Poznámky ke studiím o nových médiích*. Brno, 2013. Disertační práce. Masarykova univerzita, s. 19.

<sup>2</sup> Irena Reifová (eds.), *Slovník mediální komunikace*. Praha: Portál 2004, s. 134.

<sup>3</sup> Tamtéž

<sup>4</sup> Cyberspace. *Oxford Dictionaries*. Dostupné na WWW:

<[http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american\\_english/cyberspace](http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/cyberspace)> [cit. 5.3.2015].

*interaktivním (interactive art)* či *digitálním umění (digital art)*. Kromě těchto je možné setkat se i s označením *art & technology*, *art/sci*, *electronic art*, *digital media*, *intermedia*, či s *tactical media*, *emerging media*, *upstart media*, *variable media*, *locative media* a dále například s *immersive art*.<sup>5</sup> Tyto pojmy podléhají trendům, které nelze předvídat. Zásadní vliv ve vývoji myšlení o novomediálním umění, nových médiích obecně a mapování aktuálního směřování celé oblasti mají novomediální festivaly. V Linci se koná festival Ars Electronica, v Berlíně Transmediale a v České republice bienále Enter. Rotterdam je místem konání Dutch Electronic Art Festival (DEAF) a rovněž International Symposium on Electronic Art (ISEA) má kořeny v Nizozemí.

Z podobných důvodů je obtížné definovat i jednotlivé pojmy tvořící oblast novomediálního umění. Internetové umění (net art) — jako jedno z možných typů novomediálního umění — lze formulovat jako umění vznikající a prezentující se v síťovém prostředí. Tato definice ale platí i pro jiné typy umění (např. web art, který je ale omezen pouze na službu WWW). Zatímco pojem novomediálního umění je komplikovaný především z důvodu velkého počtu typů umění, jež se snaží účinně pojmut, u net artu je složité ohraničit a přesně popsat všechny podoby, jichž může nabývat. Obtížné vymezení pojmů lze zastřešit konceptem intermediality. Intermédium lze stručně popsat jako médium, které se nachází mezi dvěma médii (ne nutně digitálními). Hranici mezi nimi zkoumá a překračuje ji. Samotná myšlenka přesahování jednotlivých uměleckých odvětví existovala již dlouho předtím, než se začal využívat pojem intermédium.<sup>6</sup> Jeho zavedení a soustavné využívání ve smyslu, ve jakém je znám dnes, je přičítáno anglickému umělci Dicku Higginsovi. Higgins ve svém článku *Intermedia* mluví o dílech na pomezí uměleckých médií (*art media*) a médií života (*life media*), což jsou pro něj ready-made, či o „dílech mezi sochou a něčím jiným“, kam řadí Duchampova díla.<sup>7</sup> Intermédia v jeho pojetí se tak vážou převážně na historickou

---

<sup>5</sup> Beryl Graham a Sarah Cook, *Rethinking Curating: Art after New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press 2010, s. 4.

<sup>6</sup> Nejčastěji se hovoří o Laokoonovi Gottholda Ephraima Lessinga a Gesamtkunstwerku Richarda Wagnera. Pojem byl Dickem Higginsem převzat od Samuela Taylora Coleridge. Více například zde: Petr Szczepanik, *Filmy, které vidí vlastní vidění. Strategie intermediality a reflexivity v současné kinematografii*. Brno, 2002. Disertační práce. Masarykova univerzita, s. 4.

<sup>7</sup> Dick Higgins, *Intermedia*. *Leonardo* 34, 2001, č. 1, s. 49.



avantgardu a na uskupení Fluxus, jehož byl členem. Nejen pole přechodu mezi jednotlivými médii je intermédiem, jeho význam může být vnímán šířeji. Jak píše Kamil Nábělek v textu *Hranice intermediality*, je možné rovněž „prolínání a vzájemné prostupování“ nazývat intermedialitou.<sup>8</sup> Zatímco Higgins i Nábělek mluví o intermédiích v nedigitálním uměleckém světě, intermedialita byla posléze přenesena i do terminologie popisující novomediální umění. Higgins v roce 1981 napsal dodatek, ve kterém zavádí pojem konceptuální fúze, jež značí neodlučitelné splynutí starších médií do nového (inter)média,<sup>9</sup> čímž reviduje možnosti vzniku intermédií s ohledem na digitální technologii.

Je možné se ale setkat s uměleckými projekty, které není možné zařadit do „prostoru“ mezi dvě média, protože pro něj neexistují žádná jasně zřetelná média, s nimiž fúzuje, či se s nimi prolíná. Koncept intermediality pro ně ztrácí význam. Během 70. let se čím dál častěji uvažovalo, zda je opravdu účinné definovat médium na základě jeho technologické podstaty a formy. Klasický proud vázaný na umění malby a sochařství byl doplněn o názorový směr vzdávající se myšlenky formy jako určující podstaty díla. Americký teoretik umění Clement Greenberg zastával myšlenku specifičnosti médií. Nejjasnějším příkladem této teze je jeho pojetí malby jakožto plochého umění. Dle Greenberga by malba neměla představovat něco, čím být nemůže z podstaty své formy, tedy například upustit od pokusů vyprávět příběh, působit plasticky.<sup>10</sup> Kreativní aktivita umělce je tak v podstatě omezená zvoleným médiem a v rámci jeho konvencí by měli tvůrci pracovat. Greenbergovo pojetí podrobila kritice americká teoretička umění Rosalind Kraussová. Všimá si, že je tímto způsobem dílo zjednodušováno na svou formální podstatu či esenci. Ve svém textu *a Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* pak tvrdí, že specifičnost jednotlivých médií má být posuzována sama o sobě.<sup>11</sup> Není tak možné přemýšlet o díle v rámci konvenčních představ, jež se v souvislosti s daným médiem ustálily. Sama jednotlivá díla

---

<sup>8</sup> Kamil Nábělek, *Hranice intermediality*. In: Vít Havránek (eds.), *Akce slovo pohyb prostor*. Praha: Galerie hl. města Prahy, 1999. s. 304.

<sup>9</sup> Dick Higgins, *Intermedia*. *Leonardo* 34, 2001, č. 1, s. 53.

<sup>10</sup> Clement Greenberg, *Modernist Painting*. In: John O'Brian (ed.), *The Collected Essays and Criticism, Volume 4*. Chicago: University of Chicago Press, 1995, s. 86.

<sup>11</sup> Rosalind Krauss, *a Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames and Hudson 1999, s. 53-54.

znovu nastolují limity jednotlivých médií. Toto rozlišování médií, jež je založené na nich samotných, je pak dle Kraussově znakem postmedií, což je termín, který pro vysvětlení sporného postavení médií na poli umění nevyužívá jen Rosalind Kraussová.<sup>12</sup> Ruský novomediální teoretik Lev Manovich ve svém článku *Post-Media Aesthetics* vyjmenovává několik příčin, které vedly k současné „konceptuální krizi“ médií.<sup>13</sup> Jednou z nich je rychlý vývoj uměleckých forem, které se oproti klasickému umění (malířství, sochařství) s ustálenou podobou daly různě kombinovat či byly imateriální.<sup>14</sup> Druhou příčinou může být zahrnutí médií, které fungují jako masová zábava, v určitých podmínkách se ale stávají uměním. Manovich zmiňuje případ televize a videa, oba dva fungují technologicky na stejném principu (přenášení elektrického signálu) a divák je sleduje pomocí televizní obrazovky.<sup>15</sup> To, co z nich dělá odlišná média, jsou sociologické rozdíly (početnost publika, distribuce).<sup>16</sup> Manovich pak vnímá potřebu vytvoření nového systému, který by nahradil „starý diskurs médií a který bude schopen popsat současnou post-digitální, post-netovou kulturu.“<sup>17</sup> Navrhuje několik možností, jakým této změny docílit, například nahrazením starších pojmů za data, interface či komprese, nebo obohacením klasického informačního modelu mluvčí — zpráva — adresát o software využívaný autorem (mluvčím) a čtenářem (adresátem).<sup>18</sup> Takto doplněný model komunikace

---

<sup>12</sup> Objevuje se například zde: Rosalind Krauss, *a Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*. London: Thames and Hudson 1999, např. s. 21, 32. Pojem post-média či post-mediální situace využívá dále také rakouský teoretik médií Peter Weibel, který tvrdí, že již neexistuje jedno dominantní médium, nýbrž že se všechny média ovlivňují navzájem. Tento stav je zpřítomněný v počítači, univerzálním přístroji schopným napodobovat všechna média, a tedy i všechna umění, které proto Weibel nazývá post-mediální. Peter Weibel, *The Post-Media Condition*. Mute, 2012. Dostupné na WWW: <<http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>> [vyšlo 19.3.2012, cit. 28.7.2015].

<sup>13</sup> Lev Manovich, *Post-Media Aesthetics*. *Manovich* 2001 — články pouze v on-line verzi, s. 1. Dostupné na WWW: <[http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29\\_article\\_2001.pdf](http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf)> [vyšlo nedat.; cit. 27.7.2015].

<sup>14</sup> Tamtéž

<sup>15</sup> Tamtéž

<sup>16</sup> Tamtéž, s. 2.

<sup>17</sup> Tamtéž, s. 5.

<sup>18</sup> Tamtéž, s. 11.

přidává technologii jako dalšího aktivního činitele, což podle Manoviche lépe vystihuje její roli v celém procesu. Software je podstatnou součástí novomediálního umění, neboť vytváří spojnicí mezi autorem a dílem. Vývojář do softwaru otiskuje svoji znalost média, v němž pracuje, a uživatel pak obdobně text chápe skrze interface (rozhraní).<sup>19</sup>

Manovich se o novomediálním umění zmiňuje i ve své knize *The Language of New Media*, kde mluví o dvou základních vlastnostech novomediálního umění, které úzce souvisí s tím, že se jedná o umění mající digitální základ. První charakteristikou je, že novomediální dílo lze matematicky popsat, druhou že novomediální dílo je možno „modulovat“.<sup>20</sup> Modularita je dle Manoviche princip, kdy jsou jednotlivé prvky média představovány soubory diskrétních vzorků, které pak tvoří větší, samostatné celky.<sup>21</sup> Tyto vlastnosti jsou samozřejmě typické pro nová média obecně.<sup>22</sup> Do umění ale možným přeskupováním jednotlivých vzorků a celků vnáší prvek recyklace jako legitimního a často samozřejmého prostředku vyjádření. Novomediální umění lze přetvářet do různých uměleckých forem, různě je kombinovat a kopírovat s vědomím, že při těchto zásazích nehrozí ztráta či degradace původního materiálu. Manipulace je zřetelná právě na rovině rozhraní, v místě promluvy autora k divákovi. Manovich pak z rozhraní vychází, když novomediální umění vnímá jako jedno nebo více rozhraní k datové podstatě multimediálního materiálu.<sup>23</sup> Rozhraní se v současnosti se zdá být pro debatu o novomediálním umění podstatným. Na rozhraní lze nahlížet různými

---

<sup>19</sup> Tamtéž, s. 12.

<sup>20</sup> Lev Manovich, Principy nových médií. *Teorie vědy*. 2002, XI (XXIV), č. 2., s. 59.

<sup>21</sup> Lev Manovich, Principy nových médií. *Teorie vědy*. 2002, XI (XXIV), č. 2., s. 72.

<sup>22</sup> Manovich o těchto principech hovoří v souvislosti s pěti znaky nových médií, tady konkrétně s principem variability. Pouští se zde do polemiky s americkým umělce a kurátorem Jonem Ippolitem, který vnímá variabilitu jako výsadu novomediálního umění (kdežto Manovich o ní uvažuje v širším poli nových médií). Ippolito dokonce zavádí pojem „variable media“ jako synonymum k digitálnímu umění. Srov. Jon Ippolito, Accommodating the Unpredictable: The Variable Media Questionnaire. In: Alain Depocas; Jon Ippolito; Caitlin Jones, *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*, New York: Solomon R. Guggenheim Museum, 2003.

<sup>23</sup> Lev Manovich, *The Language of the New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

způsoby.<sup>24</sup> Petr Szczepanik v závěru své disertační práce *Filmy, které vidí vlastní vidění. Strategie intermediality a reflexivity v současné kinematografii* zmiňuje současnou tendenci umění „dramatizovat samo rozhraní mezi člověkem a strojem.“<sup>25</sup> Je tak možné pozorovat rozpor, kdy před několika lety mnoho vizí technologicky vyspělé budoucnosti zahrnovalo právě „naprosté zprůhlednění interfejsu,“ jak si všímá Szczepanik.<sup>26</sup> Nečekaný trend v interface tak může sloužit i jako důkaz obecné neschopnosti správně předpokládat, kam se bude budoucí technologický vývoj posouvat.

I přes snahu Kraussově a částečně i Manoviche o redefinování celého pole médií, existuje stále mnoho autorů, kteří se o definici novomediálního umění pokouší v rámci stávajících dějin umění. Mnoho formulací je vypracováno především pro daný text a jsou tedy plně funkční právě v těchto konkrétních pracích. Některé definice jsou ale schopny alespoň částečně přesáhnout svůj primární účel. Editorka Reena Jana a umělec a zakladatel serveru Rhizome Mark Tribe uvažují o novomediálním umění jako o podmnožině dvou zavedených kategorií. Jsou jimi umění a technologie (*art and technology*) a mediální umění (*media art*). Mezi umění a technologie zařazují robotické či elektronické umění, mezi mediální umění například videoart nebo experimentální film. Novomediální umění je průnikem obou.<sup>27</sup> Širší vymezení lze nalézt u vizuální teoretičky Johanny Druckerové, která ve své práci hovoří o novomediálním umění, jež je nyní charakterizováno pojmy interaktivita, algoritmizace a síťové podmínky.<sup>28</sup> Postupně dokazuje, že všechny tři koncepty nejsou v dějinách umění

---

<sup>24</sup> Přístupů k rozhraní je mnoho, není možné je zde všechny nastínit. Zkoumání prostoru, ve kterém se obrazy pohybují a rozpínají, se věnuje Kateřina Svatoňová, *Odpoutané obrazy: Archeologie českého virtuálního prostoru*. Praha: Academia 2003. Nehybnosti v prostoru obrazu se pak věnuje Anne Friedberg, *The Virtual Window. From Alberti to Microsoft*. Cambridge: MIT Press 2009.

<sup>25</sup> Petr Szczepanik, *Filmy, které vidí vlastní vidění. Strategie intermediality a reflexivity v současné kinematografii*. Brno, 2002. Disertační práce. Masarykova univerzita, s. 168.

<sup>26</sup> Tamtéž

<sup>27</sup> Tamtéž

<sup>28</sup> Johanna Drucker, *Interactive, Algorithmic, Networked: Aesthetic of New Media Art*. In: Annmarie Chandler a Norie Neumark (eds.), *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*. Massachusetts: MIT Press 2005, s. 40.

ničím novým a že je možné je vysledovat už v umění 60. let.<sup>29</sup> Odůvodnění svého výběru tedy činí pomocí historických souvislostí. Novomediální teoretička a kurátorka Christiane Paulová definuje umění založené na digitálních technologiích jako dílo, které využívá výhradně digitální platformu a to jak pro svůj vznik, tak následnou prezentaci.<sup>30</sup> Tímto tak vyděluje z novomediálního umění díla vystavovaná na internetu v podobě například fotografií, jejichž původ je ale nedigitální, a zároveň i díla, jež vznikla v digitálním prostředí, ale jsou prezentována mimo něj (příkladem může být rovněž fotografie, která vznikla v digitálním fotoaparátu, ale je natištěna plátno a vystavována).<sup>31</sup> Jak Druckerová tak Paulová popisují novomediální umění jako umění, které má digitální základ. Jiné klíčové charakteristiky uvádějí novomediální umělci Randall Packer a Ken Jordan. V práci nazvané *Multimedia — From Wagner to Virtual Reality* definují pět aspektů novomediálních (respektive multimediálních) děl. Jsou jimi integrace, interaktivita, hypermedialita, imerse a narativita.<sup>32</sup> Tyto koncepty tvoří protiváhu Manovichovým znakům nových médií, které popisují média především na rovině číselného kódu.<sup>33</sup> Integrace odkazuje ke kombinování různých technologií a uměleckých vyjádření a hypermedialita značí způsob strukturování textu založeném na hypertextu. Imerse znamená ponoření se. Imerse spojená s digitální technologií dle německého teoretika Olivera Graua „nastává tehdy, když umělecké dílo a technologicky vyspělý aparát, zpráva a médium, jsou vnímány jako neodlučitelné.“<sup>34</sup> Ve svém textu *Virtual Art: From Illusion to Immersion* Grau popisuje, že pocit vtažení se do obrazu byl uměleckým

---

<sup>29</sup>Johanna Drucker, *Interactive, Algorithmic, Networked: Aesthetic of New Media Art*. In: Annmarie Chandler a Norie Neumark (eds.), *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*. Massachusetts: MIT Press 2005, s. 40-41.

<sup>30</sup> Christiane Paul, *Digital Art*. Londýn: Thames & Hudson 2008.

<sup>31</sup> Pro tuto práci považuji digitální umění za synonymum k novomediálnímu umění.

<sup>32</sup> Randall Packer a Ken Jordan, *Multimedia — From Wagner to Virtual Reality*. Dostupné na WWW: <<http://www.w2vr.com/concepts/concepts.html>> [cit. 27.7.2015].

<sup>33</sup> Znaky nových médií dle Manoviche jsou numerická reprezentace, modularita, automatizace, variabilita a transkódování. Například zde: Lev Manovich, *Principy nových médií. Teorie vědy*. 2002, XI (XXIV), č. 2., s. 56.

<sup>34</sup> Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press, 2004, s. 339.

prvkem využívaným mnohem dříve než s nástupem moderních technologií.<sup>35</sup> Imerse je nyní nejčastěji zmiňovaná v souvislosti s uvažováním o virtuální realitě a není možné se jí v této práci věnovat, a to i přes její těsnou spojitost s uměním nových médií.<sup>36</sup> Narativitu v novomediálním umění označují Packer s Jordanem jako „estetické a formální strategie ústící v nelineární formy vyjádření“ a interaktivitu definují jako „schopnost diváka přímo ovládat a ovlivňovat vlastní zážitek z média.“<sup>37</sup>

Všechny tyto definice novomediálního umění mohou být platné pro určitá díla, ale určitá díla se jim naopak budou vždy vymykat. Na druhou stranu definice dostatečně pružné a schopné obsáhnout mnoho aspektů novomediálního umění můžou zahrnovat i práce, které nejsou uměním. Z výše uvedeného tak vyplývá, že novomediálnímu umění již možná není nutné přiřazovat určující charakteristiky, neboť specifčnost médií již není relevantní. Italský teoretik umění Domenico Quaranta píše o *světě novomediálního umění (new media art world)*, protože zvláštnost tohoto umění tkví zřejmě pouze v podobě světa, ve kterém je „vytvářeno, diskutováno, posuzováno a prohlíženo.“<sup>38</sup> Zdá se tedy, že spíše než posuzovat samotné novomediální umění jako homogenní pole, je důležitější se zabývat jeho „kontextem“,<sup>39</sup> což je teze, která se objevila již v umění 60. let.

## 2.2. Konceptuální umění

V 60. letech se v experimentálním umění ujímá teze odmítání artefaktuální povahy uměleckých děl, z níž se následně rozvíjí konceptuální umění. Je možné říci, že jeho charakteristickým rysem je upřednostňování samotné myšlenky (konceptu) uměleckého díla

---

<sup>35</sup> Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press, 2004, s. 97-98.

<sup>36</sup> Srov. Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge: MIT Press, 2004, či Joseph Nechvatal, *Immersive Ideals/Critical Distances. a Study of the Affinity Between Artistic Ideologies Based in Virtual Reality and Previous Immersive Idioms*. Saarbrücken: LAP Lambert Academic Publishing, 2009.

<sup>37</sup> Randall Packer a Ken Jordan, *Multimedia — From Wagner to Virtual Reality*. Dostupné na WWW: <<http://www.w2r.com/concepts/narrativity.html>> [cit. 27.7.2015].

<sup>38</sup> Domenico Quaranta, *Beyond New Media Art*. Brescia: LINK Editions 2013, s. 35.

<sup>39</sup> Domenico Quaranta, *Beyond New Media Art*. Brescia: LINK Editions 2013, s. 36.

nad jeho fyzickým ztvárněním, neboť myšlenka je nejdůležitějším prvkem uměleckého díla.<sup>40</sup> Konceptuální umění tak může mít mnoho podob. V některých ohledech lze v konceptuálním umění vnímat prvky jiných uměleckých proudů 20. století, například hnutí Dada. Dadaismus patří mezi jeden z mnoha uměleckých avantgardních směrů počátku dvacátého století a principem tvorby umělců hlasících se k Dada bylo napadání konvencí v literatuře a výtvarném umění. Umělecké seskupení Fluxus na avantgardu 20. a 30. let v tomto směru navazovalo. Fluxus byl zastřešujícím pojmem pro působení různorodých umělců, kteří ovšem nejsou spojeni v nějaký typ skupiny či hnutí (i když tak je občas Fluxus popisován).<sup>41</sup> Teoretik umění Kamil Nábělek píše, že Fluxus nebyl avantgardou, ani reakcí na ní, „byl spíše překladem některých jejích prvků do jiných termínů a formulací, čímž došlo k jejich významovému posunutí a proměně.“<sup>42</sup> Díla Fluxu mají často společnou „ironickou hravost, humor a paradoxnost“.<sup>43</sup> Nicméně tento odlehčený tón neslouží pouze k pobavení, měl být vnímán i jako podnět k aktivitě diváka. Hlavní nástroj k dosažení vzájemné interaktivity je pak dialog s účastníky, nebo také komunikace skrze dílo samotné. Tyto rysy společně s formálními inovacemi vedly ke znejišťování statutu uměleckého díla, což je podstatný rys konceptuálního umění. V konceptuálním umění se lze jen zřídkakdy setkat s klasickým uměním v podobě malby a sochařství, jeho výrazové prostředky jsou často různou kombinací fotografie, filmu, videa, událostí a dalších médií. V podstatě nelze vyloučit nic, co by nemohlo být tvůrčím médiem a tvořit tak konceptuální umění.<sup>44</sup>

Konceptuální díla rozrušují konvenční představy o podobě umění a činí tak pomocí dvou principů. Jednak jsou navrhováni jako kandidáti na umělecko-estetické posouzení stále komplexnější objekty a jednak se umělec čím dál častěji vzdaluje skutečné tvorbě spočívající

---

<sup>40</sup> Například zde Sol Lewitt, Paragraphs on Conceptual Art. *Artforum* 5, 1967, č.10, s. 79.

<sup>41</sup> Kamil Nábělek, Hranice intermediality. In: Vít Havránek (eds.), *Akce slovo pohyb prostor*. Praha: Galerie hl. města Prahy 1999, s. 304.

<sup>42</sup> Tamtéž

<sup>43</sup> Kamil Nábělek, Hranice intermediality. In: Vít Havránek (eds.), *Akce slovo pohyb prostor*. Praha: Galerie hl. města Prahy 1999, s. 306.

<sup>44</sup> Elisabeth Schellekens, Conceptual Art. In: Edward N. Zalta (ed.): *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Spring 2015 Edition. Dostupné na WWW:

<<http://plato.stanford.edu/archives/spr2015/entries/conceptual-art/>> [cit. 28.7.2015].

ve zpracování materiálu.<sup>45</sup> Rolf Wedewer cituje představitele kinetického umění Victora Vasarelyho, který v jednom ze svých textů z 60. let mluví o tom, že zatímco dřívější umění existenčně záviselo na materiálech, respektive jejich kvalitě, uměleckých postupech a na určité výjimečné zručnosti tvůrce, nyní je podmínkou k přežití díla „vědomí jeho ‚znovuvytváření‘, rozmnožení a rozšíření.“<sup>46</sup> Tak se může stát „kandidátem“ ready-made Marcela Duchampa v podobě předmětů denní potřeby, neboť tímto radikálním aktem nejenže Duchamp zkoumá hranici mezi uměleckým a užitkovým předmětem, ale zároveň je takové dílo možno kdekoliv a kdykoliv znovuvytvořit.

Nové umění ale nemusí mít pokaždé pevnou formu, může být dematerializované.<sup>47</sup> Umberto Eco ve stati *Programované umění* popisuje umělecké dílo dvacátého století jako dílo se „záměrnou funkcí, podle níž se může neomezeně obměňovat, a přitom se přesto řídí pevnými směry.“<sup>48</sup> Programované umění bylo utopickým uměleckým směrem, který v důvěře v matematické a strojové modely tvořící umění následuje futurismus a předjímá počítačové umění. Dílo může nyní nabývat různých forem a tyto formy nemusí zůstat nedotknutelné a statické, během svého prezentování se mohou změnit i nakonec zaniknout. Je možné proto o umění uvažovat jako o události. V momentě, kdy je za umění označena akce (například happening), se již není možné spolehnout na hmatatelnost a fyzickou přítomnost díla. Jak píše Nábělek, umění se stává určitou aktivitou a způsobem soustředění.<sup>49</sup> Nejenže se tak bortí zažitá představa umění jakožto pevného předmětu (sochy či malby), ale zároveň je nutné „správně“ chápat daný artefakt/projekt jako umění. Konceptuální dílo nemusí nést jasný význam, naopak různí diváci rozumí dílu odlišně. S tím, jak se mezi klasickým uměním

---

<sup>45</sup> Elisabeth Schellekens, Conceptual Art. In: Edward N. Zalta (ed.): *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, Spring 2015 Edition. Dostupné na WWW:

<<http://plato.stanford.edu/archives/spr2015/entries/conceptual-art/>> [cit. 28.7.2015].

<sup>46</sup> Rolf Wedewer, Materiál a teorie. In: Josef Hiršal a Bohumila Grögerová, *Slovo písmo akce hlas*. Praha: Československý spisovatel 1967, s. 9.

<sup>47</sup> Hans Belting, *Konec dějin umění*. Praha: Tiskárny Havlíčkův Brod 2000, s. 193.

<sup>48</sup> Umberto Eco, Programované umění. In: Josef Hiršal a Bohumila Grögerová, *Slovo písmo akce hlas*. Praha: Československý spisovatel 1967, s. 17.

<sup>49</sup> Kamil Nábělek, Hranice intermediality. In: Vít Havránek (eds.), *Akce slovo pohyb prostor*. Praha: Galerie hl. města Prahy, 1999, s. 307.



začaly objevovat i různá konceptuální díla, kurátoři museli nejen vybírat z nabízeného množství děl, ale zároveň byli nuceni vybrané práce adekvátním způsobem prezentovat a snažit se tím tak o co největší takového přístupnost umění.<sup>50</sup> Kurátory konceptuálního a posléze novomediálního umění se tak stávali lidé z jiných než ryze uměleckých oblastí — častým případem byl kurátor-akademik, jehož znalosti přesahovali pole dějin umění. Kurátor rovněž začal plnit funkci určitého „filtru“, což dosud nebylo potřeba, neboť to, co bylo označováno za umělecké dílo byla jasně rozpoznatelné a uznávané.<sup>51</sup>

S konceptuálním umění souvisí i změna vnímání autora díla. V závěru *Prvního manifestu permutacionálního umění* Abraham A. Moles píše, že umělec stvořil myšlenku díla a její rozvinutí je buď na stroji anebo na divákovi. Podle Molesse tak splyne „preciznost jedinečnosti s přesností hry.“<sup>52</sup> Umělec dílu vnukne prvotní myšlenku, ale celý jeho další průběh, rozvinutí a význam je již v rukou stroje a diváka. I permutacionální umění má rovněž jako to programované blízko k futuristickému obdivování strojovosti. Omezení vlivu umělce v percepci uměleckého díla ale není výsadou konceptuálního umění, nýbrž celé moderny. Konceptuální umění vytváří dojem, že tvořit umění může kdokoli a že uměním může být cokoli. Tato zdánlivá demokratizace umění byla spojená rovněž se snahou o tvorbu a vystavování mimo „zastaralé“ galerijní instituce. To s sebou přinášelo otázky po jiných, vhodných prostorech, anebo po nových modelech předvádění děl. Některá díla zanikla ihned na místě (performance, happeningy a jiné), z některých zůstávaly fragmenty v podobě fotografií, textů či jiných a některé zůstávaly neporušené ve více či méně přístupném stavu, tak jako v případě děl tvořených strojem. Toto „útržkovité“ umění nutilo proměnit dosavadní náhled na uchovávání umění, kdy vyvstávaly otázky co a jak a zda vůbec z tohoto umění uchovávat.

---

<sup>50</sup> Tamtéž

<sup>51</sup> Beryl Graham a Sarah Cook, *Rethinking Curating: Art after New Media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press 2010, s. 82.

<sup>52</sup> Abraham A. Moles, První manifest permutacionálního umění. In: Josef Hiršal a Bohumila Grögerová, *Slovo písmo akce hlas*. Praha: Československý spisovatel 1967, s. 65.

### 2.3. Co je umění?

Základní podmínkou archivace v rovině uměleckého světa je fakt, že zmíněné dílo musí být určitou skupinou lidí považováno za tak hodnotné, aby o jeho archivaci usilovali. Je tedy možné zjednodušeně říci, že společnost musí dospět k určitému bodu, kdy u nového umění vznikne potřeba systematického uchovávání. Samotný akt uznání díla za umění není nikde platně definován. Teorie imitace — tedy že umění je to, co zdařile napodobuje realitu — vznikla v dobách antického Řecka a byla určující poměrně dlouhou dobu. Od 60. let se dá v teoretických textech pozorovat dle amerického historika umění Arthura C. Danta počátek dvou převládajících proudů — institucionální definice umění a funkcionální definice umění. V prvním případě funguje autorita (instituce), která určí a prohlásí, co uměním je. Arthur C. Danto zavádí obecný pojem *svět umění*, jako pole, ze kterého tato autorita vychází a která toto diktuje. Stejný autor pak přichází s myšlenkou, která tvoří základ celé institucionální definice umění — to, co tvoří umění, je nezjevné a kontextuální.<sup>53</sup> Danto tak nejen obrátil dosavadní diskurz o umění, ale zároveň potvrdil konceptuální umění za legitimní součást světa umění. Nyní se tak zdá, že v celém procesu posuzování díla není podstatná jeho estetická hodnota, nýbrž kontext, ve kterém je zasazen a který mu zajišťuje umělecký význam. Dantovu práci pak rozpracovává americký filosof umění George Dickie, který definuje umělecké dílo jako artefakt, kterému zástupce instituce udělí status kandidáta umělecko-estetického posouzení.<sup>54</sup> Zástupce instituce může být jak samotný umělec, kurátor, či jiná postava Dantova *světa umění*. Samotný akt udělení statusu se stal předmětem mnoha kritických ohlasů pro svou nejasnost.<sup>55</sup>

I funkcionální definice umění považuje umělecký status za problematický a navíc za relativní. Pokud umělecké dílo získá status umění v jedné době, nemusí si ho udržet i za několik desítek let v další éře. Funkcionalisté se snaží definovat především zvláštní roli uměleckého díla, kterou jeho různorodé formy vůči subjektu plní.<sup>56</sup> Od institucionální teorie,

---

<sup>53</sup> Tomáš Kulka, Denis Ciporanov (eds.), *Co je umění?: Texty angloamerické estetiky 20. století*. Červený Kostelec: Pavel Mervart 2010, s. 104.

<sup>54</sup> Tamtéž, s. 122.

<sup>55</sup> Například Richard Wollheim, *Institucionální teorie umění*. In: tamtéž, s. 167.

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 210.

kteřá se navíc vzdálila dílu jako takovému, se funkcionální liší i opětovným příklonem k estetické funkci, neboť právě tato tvoří jedinečnost díla. Mezi funkcionalistické teoretiky patří i Nelson Goodman, který se ptá po podmínkách, za kterých daná věc či událost funguje jako umělecké dílo, tedy modifikuje prvotní otázku, co je vůbec umění. Goodman přichází s pěti obecnými „symptomy estetická“, přičemž má-li dílo alespoň jeden z nich, považuje se za případného kandidáta umělecko-estetického posouzení.<sup>57</sup> Goodman rovněž zmiňuje estetickou funkci, kterou umění má mít, ale přidává i funkci poznávací (kognitivní), která je zastoupena skrze estetickou symbolizaci.<sup>58</sup>

Výše zmíněný Danto se ve svých textech nezaobírá pouze otázkou umění jako artefaktu, ale zároveň se věnuje dějinám umění v celé jejich šíři, respektive v jejich konci. Danto tvrdí, že současné umění dospělo do bodu, kdy již splnilo svůj historický úkol. Pro Danta je teorie imitace zásadním prvkem dějin umění a v momentě, kdy je díky technologickému vývoji možné dosáhnout téměř dokonalé mimese, je tato funkce zbytečná.<sup>59</sup> V době příchodu filmu (dle Danta okolo roku 1905), se tak umělci začínají věnovat tzv. expresivním dílům, neboť ta imitační již nejsou z důvodu technologického pokroku žádána. Expresivní díla se snaží o zachycení výrazu a pocitů a jejich analýza spočívá v řadě interpretací záměrů umělce. Jejich problematičnost podle Danta spočívá v tom, že již nejde o „vývojovou historii.“<sup>60</sup> Interpretace je ztížená nejen nelineárním rozvíjením uměleckých forem, ale i fragmentarizací umění jako celku. Dějiny současného umění jsou tak pro Danta „životopisy umělců, jednoho za druhým,“ ne dějinami jednotlivých směrů.<sup>61</sup>

Ve stejné době jako Danto publikuje esej *Konec dějin umění?* německý historik Hans Belting.<sup>62</sup> Hlavní myšlenku pak rozvíjí v knize *Konec dějin umění* publikované v roce 1995.<sup>63</sup>

---

<sup>57</sup> Tamtéž, s. 264.

<sup>58</sup> Tamtéž

<sup>59</sup> Arthur Danto, Konec umění. *Estetika* 35, 1998, č. 1, s. 9.

<sup>60</sup> Tamtéž, s. 12.

<sup>61</sup> Tamtéž

<sup>62</sup> Hans Belting, *Das Ende der Kunstgeschichte?*. München: Deutsche Kunstverlag 1983.

<sup>63</sup> Kniha vyšla s názvem *Das Ende der Kunstgeschichte: eine Revision nach zehn Jahren*. Mnichov: C.H.Beck 1995. První vydání v češtině vychází až v roce 2000 s názvem *Konec dějin umění*, Praha: Mladá fronta 2000.

Jak Danto, tak Belting považují dobu modernity za historický milník. Belting hovoří o „historickém rámci“, jehož se umění do 20. století drželo, tento rámec byl ale přesáhnut jak tematicky, tak uměleckými postupy.<sup>64</sup> Toto přesažení pro Beltinga znamená konec dějin umění, který je ale spíše koncem jedné linie či jedné tradice, než definitivním koncem umění. Vnímá potřebu vytvořit nová hlediska pro nahlížení na nové umění, neboť uvažovat nad novým uměním prismaticem starého umění nelze.

Avantgarda dle Beltinga způsobila, že „dějiny velkých vzorů“ (klasické tradiční dějiny), jsou rovnocenné s „dějinami umění pokroku.“ Zároveň jsou dějiny umění pokroku modelem umění, který avantgarda sama zavedla.<sup>65</sup> Tyto dva typy umění jsou pak postaveny na stejnou roveň, ale vlastně si svým přístupem odporují, což vede k rozštěpenosti současných dějin umění.

---

<sup>64</sup> Hans Belting, *Konec dějin umění*. Praha: Mladá fronta 2000, s. 23.

<sup>65</sup> Tamtéž, s. 130.

### 3. UCHOVÁVÁNÍ NOVOMEDIÁLNÍHO UMĚNÍ

K (novo)mediálnímu umění se Belting vyjadřuje, když říká, že „dnes se zdá, že nové spočívá spíše už ve volbě prostředků než v obsahu a v ideji.“<sup>66</sup> To by znamenalo, že dnešní umění se staví jak proti klasickému umění, tak proti tomu konceptuálnímu a vytváří tak úplně nové dějiny. Zmiňovaná rozštěpenost dějin umění a obtížné uchopení celého odvětví je možná jedním z důvodů častého opomíjení archivace novomediálních děl, neboť je obtížné najít účinný nástroj na jeho estetické či jiné posouzení. Jak píše kurátor novomediálního umění Steve Dietz, často se setkává s názorem odborné veřejnosti, že žádné významné novomediální dílo dosud nevzniklo.<sup>67</sup> V textu *Novomediální umění: Stejně jako všechno ostatní umění, jenom odlišné* stručně rozebírá specifika novomediálního umění, které shrnuje tak, že „médiu představuje výzvu pro tradiční pojetí sbírání umění, dokonce o trochu větší než současné umění.“<sup>68</sup> Uchovávání novomediálního umění je, jak zmiňuje Mark Tribe a Reena Jana v *New Media Art*, problematické z důvodů prchavé podstaty jednotlivých děl a zároveň i kvůli technologickému a estetickému novátorství umělců, na které kurátoři, galeristé a jiní nedokáží vždy pohotově reagovat.<sup>69</sup> Hans Belting pak mluví o problematičnosti mediálního umění obecně, kdy za jeho největší potíž považuje „okrajové postavení vůči zábavnímu průmyslu elektronických továren snů v Kalifornii.“<sup>70</sup> Mediální umění se tak dle něj často stává „elitářskou enklávou v mediálním světě.“<sup>71</sup> Belting si ale všímá, že právě mediální umění, jež je odnoží převládajícího „mediálního světa“, může přinášet jiný, pomalejší způsob percepce, na který divák není zvyklý a který ani v tomto médiu neočekává. V tom je tak jeden ze smyslů existence umění médií.

---

<sup>66</sup> Tamtéž, s. 207.

<sup>67</sup> Steve Dietz, *Collecting New Media Art: Just Like Anything Else, Only Different*. *NeMe*. 2006. Dostupné na WWW: <<http://www.neme.org/524/collecting-new-media-art>> [vyšlo 7.10.2006; cit. 1.4.2015]

<sup>68</sup> Tamtéž

<sup>69</sup> Mark Tribe a Reena Jana, *New Media Art* — verze dostupná on-line. Dostupné na WWW: <<https://wiki.brown.edu/confluence/display/MarkTribe/New+Media+Art#NewMediaArt-CollectingandpreservingNewMediaart>> [vyšlo 12.9.2012; cit. 23.4.2015].

<sup>70</sup> Hans Belting, *Konec dějin umění*. Praha: Mladá fronta 2000, s. 95.

<sup>71</sup> Tamtéž

I když se Fluxus a jiní v 60. letech snažili o modifikaci uměleckého institucionálního světa vytvořením takových děl, která by se mu naprosto vzpírala, v důsledku se všechny nové umělecké metody zařadily do stávajících struktur.<sup>72</sup> Novomediální umění je rovněž stále běžnějším typem umění vystavovaným v uměleckých institucích. Způsob jeho vystavování je často odlišný od prostředí, ve kterém dílo vzniklo a ve kterém bylo původně prezentováno. Jednou z možností je digitální archiv přístupný na internetu, jenž by spíše simuloval prostředí, ve kterém byla daná díla prezentována původně.

### **3.1. Digitální média jako nástroj uchování lidské paměti**

Myšlenka sítě, skrze níž by uživatelé počítače mohli mít přístup k různorodým informacím, vznikla v polovině 20. století se sestavením prvního počítače. ENIAC (*Electronic Numerical Integrator And Computer*) byl dokončen v roce 1946. V roce 1945 vydává americký vědec Vannevar Bush článek *As We May Think*. Bush v něm hovoří o přístroji s názvem Memex, jenž by uměl uchovávat „knihy, záznamy a komunikaci“ a díky jeho mechanizaci by bylo možné procházet tímto přístrojem „vysokou rychlostí a flexibilitou.“<sup>73</sup> Zpětně je možné v tomto popisu vidět předobraz internetu. Bush hned v úvodu článku mluví o potřebě archivovat dosažené „vědomosti“ z různých odvětví. Přístroj Memex v sobě spojuje princip archivace a zároveň relativně snadného přístupu. Jednotlivé segmenty uchovávaného lidského vědění jsou spojovány asociativně, tedy co nejvíce obdobně tomu, jak funguje lidská mysl. V roce 1962 tento typ uspořádání nazývá Ted Nelson hypertextem.

Kanadský filosof a teoretik Marshall McLuhan psal o informační společnosti v 60. letech a položil základy pro uvažování o nových médiích. V roce 1962 vydal práci s názvem *The Gutenberg Galaxy*, ve které předpověděl vznik nového systému: „Další médium, jakékoli — může to být extenze vědomí — bude zahrnovat televizi jako svůj obsah, nikoli jako své prostředí, a bude transformovat televizi do umělecké formy. Počítač jako výzkumný a komunikační nástroj by mohl být výborným pomocníkem pro získávání a uchování

---

<sup>72</sup> Dieter Daniels, Umění komunikace: Od mail artu k e-mailu. In: Marie Meixnerová (eds.), *#mm net art — internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz 2014, s. 37.

<sup>73</sup> Vannevar Bush, *As We May Think*. *The Atlantic*, 1945, č. July.

zastaralých knihovních organizačních struktur, jednotlivých encyklopedických funkcí a rovněž usnadňovat přístup k soukromé lince k co nejrychlejšímu získávání obchodovatelných dat.<sup>74</sup> McLuhan chápal média (mimo jiné) jako prodloužení fyziologických smyslů člověka, elektronická média považoval za extenze lidské nervové soustavy, toto nové médium by mělo být, jak píše, extenzí vědomí.<sup>75</sup>

McLuhan i Bush hovoří o technologickém pokroku jako o pozitivní posunu lidstva vpřed, oba dva popisují princip digitální databáze, který významně zkvalitní badatelskou i běžnou práci. Bush v úvodu svého textu píše o potřebě uchovávat vědomosti z různých odvětví především z důvodu dalšího vývoje lidstva — Memex by nabízel přístup k informacím a znalostem, díky kterým by bylo zabráněno neustálému opakování stejných omylů v dějinách. McLuhan zase nové médium vnímal jako něco, co zlepší mentální schopnosti člověka a povede k celkovému usnadnění života. Archiv Memexu by byl přítomný a přístupný a teprve zaznamenáváním všech informací a poznatků bude moci řešit „pokročilé problémy chemie, metalurgie i biologie.“<sup>76</sup> Rovněž úryvek z McLuhanova textu odkazuje k dnešnímu internetu, nicméně i přes to, že oba dva teoretici vyzdvihují princip uchování, není současný internet archivem ani možným vhodným místem pro archivování.

Digitální archivace je složitější, než se zdá. Ponecháme-li stranou technologický aspekt, který bude uveden níže, digitální archiv mění způsob, jakým je možno uvažovat o archivu. Mediální teoretik Wolfgang Ernst mluví o tom, že digitální archivy se úspěšně vytváří podle svých aktuálních potřeb, což činí pomocí propojování jednotlivých serverů a nových vyhledávačů, které transformují způsob vyhledávání v archivu a zároveň přesahují pevné tradiční způsoby vyhledávání.<sup>77</sup> V současné době se tak odehrává změna, která sice není neočekávaná, ale je zásadní. Archiv se stává přítomným a umožňuje účast uživatelů na svém rozšiřování. Ernst tvrdí, že se tímto posunem mění celé paradigma založené „pouze na

---

<sup>74</sup> Veškeré texty přeložila Lucie Ročňáková, pokud není uvedeno jinak. Eric McLuhan a Frank Zingrone, *The Essential McLuhan*. Toronto: House of Anansi, 1995, s. 221.

<sup>75</sup> Marshall McLuhan, *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991, s. 64.

<sup>76</sup> Vannevar Bush, As We May Think. *The Atlantic*, 1945, č. July.

<sup>77</sup> Wolfgang Ernst, Underway to the Dual System Classical Archives and/or Digital Memory. In: Dieter Daniels a Günther Resigner (eds.), *Netpioneers 1.0 — Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin — New York: Sternberg Press 2010, s. 81.

čtení“ určitých archiválií.<sup>78</sup> Změna tkví i v nenadálé přítomnosti pohybu v dosud statické instituci archivu, který Ernst nazývá „dynarchiv“.<sup>79</sup> Dynamičnost archivu je pak Ernstem doložena i poznatkem, že zatímco tradiční archiv konzervuje čas, archiv tvořený digitální technikou pracuje s časem na mikrotemporální úrovni.<sup>80</sup>

### 3.2. Archiv a jeho funkce

Dlouhodobá ochrana (long term preservation) je podle definice OAIS (Open Archival Information System) určená jako „činnost udržující informace ve správné a nezávisle srozumitelné podobě, s důkazy dokládající jejich autenticitu, v dlouhodobém horizontu“<sup>81</sup>. Jinou definici uplatňuje Henry M. Gladney, která říká, že dlouhodobá ochrana dat je „organizované opatření vedoucí k dlouhodobé použitelnosti digitálních objektů, zásadní je, že digitální objekty nebudou nikdy ztraceny nebo poškozeny, jsou důvěryhodné, je možné je vždy najít, porozumět jim nehledě na technickou zastaralost.“<sup>82</sup> Dlouhodobá ochrana a činnosti směřující k ní jsou hlavními povinnostmi instituce archivu. Archiv je místo určené k uchovávání, konzervování, klasifikaci a přístupu k dílům, neboli archiv je „organizace, která uchovává informace s účelem zpřístupnění a využívání určitou komunitou.“<sup>83</sup>

Způsob archivování se za posledních několik let mění ve prospěch digitalizovaného archivu. Finský novomediální teoretik Jussi Parikka to vnímá jako změnu z centrálně řízeného a zděného prostoru k řízení rozprostřenému a založenému na softwaru.<sup>84</sup> Wolfgang Ernst

---

<sup>78</sup> Tamtéž

<sup>79</sup> Tamtéž

<sup>80</sup> Wolfgang Ernst, Underway to the Dual System Classical Archives and/or Digital Memory. In: Dieter Daniels a Günther Resigner (eds.), *Netpioneers 1.0 — Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin — New York: Sternberg Press 2010, s. 82.

<sup>81</sup> CCSDS 650.0-M-2. Reference Model for an Open Archival Information System (OAIS): Recommendation for Space Data System Practices (Magenta Book). Washington, DC, USA: CCSDS Secretariat, 2012.

<sup>82</sup> Henry M. Gladney, *Preserving Digital Information*. Berlin Heidelberg: Springer Verlag 2007, s. 270.

<sup>83</sup> CCSDS 650.0-M-2. Reference Model for an Open Archival Information System (OAIS): Recommendation for Space Data System Practices (Magenta Book). Washington, DC, USA: CCSDS Secretariat 2012.

<sup>84</sup> Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?* Malden: Polity 2012, s. 114.



hovoří o archivu, jež je založený na čase jakožto topologické místo neustálého přenosu dat.<sup>85</sup> Zatímco dřívější instituce archivu vykazovala stabilitu a udržovala si odstup od vnějšího světa, který by se dal často nazvat spíše izolací, digitální archiv je ze své podstaty permanentně přítomný a prchavý.<sup>86</sup>

Fungování digitální paměti je složité a ryze technologické téma, kterým se je tu nemožné zabývat. Základem k pochopení principu fungování digitální paměti je fakt, že jakýkoli objekt nacházející se v digitálním přístroji je na nejnižší úrovni kódován dvěma hodnotami, nejčastěji znázorňovanými jako jednička a nula. Tato hodnota se nazývá bit, 8 bitů se nazývá byte. Archivace všech dokumentů, počínaje fotografií a konče internetovým uměním, v této nejnižší vrstvě kódu má podobu několika miliard nul a jedniček.

Problematické je, že tento číselný materiál je nutné pro další čtení nějakým způsobem dekodovat, neboť tato čísla samy o sobě nic neříkají. Správné dekodování ale zvládne jen ten software, ve kterém byla data vytvořena — ten jediný zná správný „klíč“ k zobrazení díla. Často se ale stane, že existuje „surový materiál“ — binární kód, ale již neexistuje systém, ve kterém byl vytvořen. Neexistence programu, který by byl schopen dané objekty správně utřídit a zobrazit, se zdá být největší úskalí digitálního uchovávání a to nejen na rovině formátů, ale i celého softwaru.

Jak je již zmíněno výše — digitální archiv má (stejně tak jako ten klasický) za cíl uchovávat, zpřístupňovat, musí dbát na srozumitelnost a dlouhodobý horizont své práce, což jsou zároveň tři kategorie, které dle Ladislava Cubra tvoří obecné pilíře péče o digitální materiál.<sup>87</sup> Všechny tři s sebou přináší několik problematických aspektů.

### **3.2.1. Uchovávání imateriálního a efemérního**

V souvislosti s digitálním světem se často zmiňují pojmy nehmotnost (imaterialita) a pomíjivost (efemérnost), které slouží i jako základní kámen pro debaty o novomediálním umění. Potřeba jasného rozlišení děl digitální povahy a klasického umění pak vede

---

<sup>85</sup> Wolfgang Ernst, *The Archive as Metaphor: From Archival Space to Archival Time*. Open 7, 2004, s. 47.

<sup>86</sup> Jussi Parikka, *What is Media Archaeology?* Malden: Polity 2012, s. 119.

<sup>87</sup> Ladislav Cubr, *Dlouhodobá ochrana digitálních dokumentů*. Praha: Národní knihovna České republiky 2010, s. 29.

k vytvoření mýtu imateriality. Nicméně ani samotný bit není imateriální, zaujímá určité místo na hmotném disku. Vhodnější charakteristikou se tak zdá být spíše neviditelnost, než imateriálnost. U digitálního archivu není možné jednoduše zjistit, zda jsou archivovaná data po digitalizaci a následném uložení v pořádku. V ohromném množství dat, která většinou instituce archivují, je jakákoli manuální kontrola nemyslitelná. Řešením tak může být archivace na několika různých místech, které jsou od sebe geograficky vzdáleny, což sice snižuje možnost nenávratného poškození dat, ale zároveň neřeší podstatu problému. Je velmi pravděpodobné, že data, která jsou teď nejčastěji uložena na určitém disku, budou muset být do několika let přenesena na disk jiný, modernější, z důvodu rychlých proměn hardwarových technologií. Jako nutnost se tak nyní jeví smíření se skutečností, že jednou za čas bude muset celý archiv dat *migrovat* na jiné zařízení. Je to činnost náročná nejen na čas a energii, ale zároveň na finance.

### 3.2.2. Zpřístupnitelnost

Stejně tak jako hardware ale zastarává i software. Pokud jsou uvnitř instituce uchovávány i dokumenty různých formátů, což je pravděpodobné, zvláště pokud se jedná o archiv novomediálního umění, je nutné zabývat se technickou podporou těchto formátů. Formát (ať už souborový, obrazový, kompresní, či jiný) rovněž podléhá času a trendům a již nyní jsou známy případy, kdy formát působící dojem dlouhé budoucí životnosti, přestal být takřka ze dne na den podporován.<sup>88</sup>

Otázkou zpřístupnění dat v odpovídající podobě se navracíme k problematice neuspořádaných bitů popsaných výše. Archivovat digitální objekt jako takový natolik komplikované není, nicméně zajistit jeho dlouhodobé zpřístupnění ano.<sup>89</sup> Wolfgang Ernst parafrázuje Marshalla McLuhana, když tvrdí, že nikoli materiální médium ale formát je nyní

---

<sup>88</sup> Často citovaným příkladem je formát DjVu. Nicméně zastaralost formátů není tak běžným jevem, pokud je správce archivů schopen jednotlivé formáty rozlišovat a následně vybírat, viz například David S. H. Rosenthal, *Format Obsolence: Assessing the Threat and the Defenses*. Library Hi Tech 28, 2000, č. 2, s. 200.

<sup>89</sup> Ladislav Cubr, *Dlouhodobá ochrana digitálních dokumentů*. Praha: Národní knihovna České republiky 2010, s. 30.

zpráva.<sup>90</sup> Stále je aktuální otázka po vhodných formátech, které by umožňovaly bezztrátovou komprimaci a zároveň by nebyly závislé na obchodních zájmech svých majitelů.<sup>91</sup> Jako nejbezpečnější se tak například pro video uvádí formát Motion JPEG2000, (nekomprimované) AVI a (nekomprimované) QuickTime Movie.

### 3.2.3. Srozumitelnost a dokumentace

Ve velkém množství informací je nutné se orientovat, což je nutnost nejen pro pracovníka archivu, ale též pro návštěvníky, pro které je srozumitelnost základem celé práce s uchovávanými díly. Náročnost uživatelů prudce roste a je velmi ošemetné dopředu rozhodovat o tom, co bude za dvacet let nutné mít v dokumentaci. Jak píše Ladislav Cubr, některé věci jsou nyní natolik samozřejmé, že se v dokumentaci nezmiňují, i když by možná měli.<sup>92</sup> Vytváření archivu vyžaduje důkladnou úvahu nad tím, co vše tedy musí dokumentace obsahovat, aby byla pro uživatele dostatečná, a zároveň určit, co bude veřejnosti nepřístupné.<sup>93</sup>

### 3.3. Způsoby uchování digitálních informací

O umění nových médií je možné pro jednoduchost uvažovat jako o dvousložkovém — je tvořeno softwarem a hardwarem. Cubr pak mluví o „ochranných opatřeních technologické roviny“ a o „ochranných opatřeních informační roviny“.<sup>94</sup>

U kategorie opatření týkající se technologické roviny je zásadní správný výběr nosiče informací. Tento výběr je komplikován rychlým zastaráváním a degradací materiálů. Nyní se zdá, že na dlouhodobé uchování se nehodí optické nosiče, za vhodné se považují magnetické pevné disky, jež jsou schopny pojmout čím dál tím větší množství dat a mohou

---

<sup>90</sup> Wolfgang Ernst, Underway to the Dual System Classical Archives and/or Digital Memory. In: Dieter Daniels a Günther Resigner (eds.), *Netpioneers 1.0 — Contextualising Early Net-Based Art*. Berlin — New York: Sternberg Press 2010, s. 93.

<sup>91</sup> například zde Jan Hutař, *Digitalizace, popis pomocí metadat a jejich formáty*. Praha 2012. Dizertační práce. Univerzita Karlova v Praze.

<sup>92</sup> Ladislav Cubr, *Dlouhodobá ochrana digitálních dokumentů*. Praha: Národní knihovna České republiky 2010, s. 30.

<sup>93</sup> Tamtéž

<sup>94</sup> Tamtéž, s. 75 a 79.

rychle uchovávaná data zprostředkovat.<sup>95</sup> Nejčastěji využívanou metodou technologické ochrany je dle Ingeborga Verheula bitová ochrana<sup>96</sup>, což je forma migrace zajišťující kompletní přenos celé digitální informace, jejím cílem je zajistit, aby integrita archivovaného digitálního objektu zůstala zachována a aby bylo umožněno čtení na novém nosiči.<sup>97</sup>

Další možnosti technologického uchovávání jsou náročnější a není možné je aplikovat na velké instituce, mezi ně patří například konzervace technologie. Konzervace technologie by byla ideální volbou, pokud by většina hardwarových a softwarových komponent nebyla závislá na podpoře různých obchodních subjektů, která velmi rychle zaniká, a pokud by životnost samotné techniky byla dlouhodobější.<sup>98</sup>

Ochranná opatření informační roviny zahrnují více možností. Digitální archivář Jeff Rothenberg nabízí dělení do tří kategorií — kromě možnosti neřešit archivaci vůbec, popisuje částečné a potenciálně úplné typy uchovávání.<sup>99</sup> Mezi částečné řešení zařazuje pořizování artefaktů jednotlivých fragmentů díla; extrahování a následné uložení pouze podstaty, jádra daného objektu; transformace objektu do nějaké jiné, normativní formy; spoléhat se na budoucí software, jenž dokáže převést zastaralé formáty do novějších; dále sem patří ukládání metadat, která pomáhají interpretovat uložený bitový záznam, a jako poslední uvádí možnost uložení zdrojového kódu daného softwaru. Metody částečného uchovávání nutí k dělení uceleného objektu, celé dílo lze pak uchovávat pomocí migrace, emulace a formalizace (metadatové řešení).

Migrace (taktéž formátová migrace) je dle OAIS definována jako přenos digitální informace za účelem jejího uchování, migrace tedy musí pojmout celý informační obsah

---

<sup>95</sup> Henry M. Gladney, *Preserving Digital Information*. Berlin Heidelberg: Springer Verlag 2007, s. 211.

<sup>96</sup> Ingeborg Verheul, *Networking for Digital Preservation: Current Practice in 15 National Libraries*. München: Saur, 2006, s. 51.

<sup>97</sup> *PREMIS Data Dictionary for Preservation Metadata Version 2.0*. Washington (DC, USA): Library of Congress, 2008, s. 209.

<sup>98</sup> Ladislav Cubr, *Dlouhodobá ochrana digitálních dokumentů*. Praha: Národní knihovna České republiky 2010, s. 77-78.

<sup>99</sup> Jeff Rothenberg, *Digital Preservation Summary*. 2003. Dostupné na WWW: <[www.nationalarchives.gov.uk/documents/rothenberg.pdf](http://www.nationalarchives.gov.uk/documents/rothenberg.pdf)> [cit. 23.7.2015].

s vědomím, že tato „nová archivní implementace je náhradou za tu starší“.<sup>100</sup> Jednou provedená migrace je často nevratná, neboť zde dochází ke změně uspořádání zdrojového formátu.

Emulace představuje složitější typ uchovávání a zároveň je v současnosti nejdoporučovanější archivní metodou digitálního obsahu. Emulace je „proces vytvoření systému, který pracuje stejným způsobem jako systém odlišného typu za účelem spouštění stejné programy.“<sup>101</sup> V roce 1999 metodu emulace vyzdvihl právě Jeff Rothenberg, který tvrdí, že zachování softwaru, na kterém daný objekt „běží“, je nejspolehlivější způsob, jak docílit znovuvytvoření jeho „funkcionality, vzhledu i pocitu.“<sup>102</sup>

Formalizace, neboli metadatové řešení dané dílo formálně opíše. Metadata jsou běžná i u děl, které prochází jinou formou procesu archivace, nicméně tam, kde je znemožněn přístup k původnímu dílu, je popis pomocí rozličných charakteristik jedinou možností. Metadata dělí americká archivářka Anne J. Gillilandová pro jednoduchost na administrativní, deskriptivní, archivační, technická a uživatelská, čímž jsou postihnuty nejdůležitější roviny uchovávání informací o digitálním objektu.<sup>103</sup>

---

<sup>100</sup> CCSDS 650.0-M-2. Reference Model for an Open Archival Information System (OAIS): Recommendation for Space Data System Practices (Magenta Book). Washington, DC, USA: CCSDS Secretariat 2012, s. 5-2.

<sup>101</sup> Henry M. Gladney, *Preserving Digital Information*. Berlin Heidelberg: Springer Verlag 2007, s. 270.

<sup>102</sup> Jeff Rothenberg, *Avoiding Technological Quicksand: Finding a Viable Technical Foundation for Digital Preservation*. Washington (DC USA): Council on Library and Information Resources 1999, s. 17.

<sup>103</sup> Anne J. Gilliland, *Introduction to Metadata*. 2nd ed. Los Angeles: Getty Research Institute 2008, s. 9-19.

## 4. NET ART

Novomediální umění tvořené a prezentované digitální technikou je spjato s celou škálou teorií zabývajících se problematikou média. Marshall McLuhan ve své knize *Jak rozumět médiím* mluví o médiu jako o zprávě, tedy tvrdí, že samotné fyzické médium svými vlastnostmi, technickými i formálními, ovlivňuje člověka, potažmo společnost.<sup>104</sup> v případě net artu může být médiem jak net art (respektive to, co předvádí — zvuk, obraz, video, text), tak internet jako takový, neboť je tím, co net art tvoří.

Kurátor a kritik novomediálního umění Domenico Quaranta se proti tomuto ostře ohrazuje tvrzením, že internet není médium, nýbrž místo, které má své obyvatele (netizeny), kteří tvoří umění (net art).<sup>105</sup> Quaranta píše, že to, „co definuje net art, není použité médium, ale kulturní pozadí a zvyky těch, kdo jej vytvořili.“<sup>106</sup> Tímto net art vymezuje vůči video artu a jiným typům umění, jež nesou název podle média, na kterém se odehrávají, ale zároveň vytváří z umělců seskupení, jehož spojovacím prvkem je dané prostředí a podobná zkušenost.<sup>107</sup> Jinými slovy má net art blíže k „dada nebo Fluxu než video artu.“<sup>108</sup>

Net art ale i ostatní novomediální umění tvořené digitální technikou je možné definovat pomocí jeho imateriality. Je typem výtvarného umění, které je prezentované na internetu a nemá hmotnou podstatu.<sup>109</sup> Typickým aspektem je dynamičnost děl. Režisér a pedagog Johannes Goebel pak píše, že novomediální umění obecně „možná znamená

---

<sup>104</sup> Marshall McLuhan, *Jak rozumět médiím: extenze člověka*. Praha: Odeon, 1991, s. 19.

<sup>105</sup> Domenico Quaranta, Umění netizenů. In: Marie Meixnerová (eds.), *#mm net art — internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz 2014, s. 68.

<sup>106</sup> Tamtéž

<sup>107</sup> Záměrně nepoužívám slovo hnutí či skupina, neboť — jak již bylo zmíněno výše — Fluxus není dle Nábělka typem úzkého uskupení či hnutí. Viz: Kamil Nábělek, *Hranice intermediality*. In: Vít Havránek (eds.), *Akce slovo pohyb prostor*. Praha: Galerie hl. města Prahy 1999. s. 304.

<sup>108</sup> Tamtéž

<sup>109</sup> Některé práce je ale možné sledovat i bez připojení k internetu.

„pohybující se elektrony“, jež jsou jeho materiálem, podmínkou, a výsledkem umělecké činnosti, která je „založena na čase“ (jako protiklad ke „statickému“ [...]).<sup>110</sup>

Net art je umění, které využívá internet jako místo, odkud promlouvá k divákovi, ale zároveň je to umění, které samo k sobě často odkazuje.<sup>111</sup> Marie Meixnerová ve své definici net artu píše, že se internetové umění „zabývá počítačovou sítí, případně je jeho obsahem samo médium, testování jeho hranic, zkušeností se sítí a počítačová estetika.“<sup>112</sup>

Rozvoj net artu je spojen s rozvojem služby World Wide Web, která byla spuštěna v roce 1990 Timem Bernersem-Leem. První průkopnické internetové umění vznikalo v roce 1993, nejčastěji uváděnými autory jsou Olia Lialina, Vuk Ćosić, Joan Heemskerk a Dirk Paesmans (vystupující pod zkratkou JODI) či Alexej Šulgin. Pojem net.art (vyslovující se *net-dot-art*) byl pravděpodobně poprvé oficiálně použit v roce 1996 právě Vukem Ćosićem a nyní je chápán spíše jako označení pro tvorbu výše zmíněných umělců v 90. letech.<sup>113</sup> Net.art začíná být ucelenější od roku 1995, tedy v době rozmachu WWW, do té doby byl více fragmentarizován. Internetoví umělci ale tvořili výraznou část obsahu — do poloviny 90. let tvořily jejich WWW stránky 8% všech stránek.<sup>114</sup> Net.art se neřídil žádnými manifesty, spíše šlo dobrovolné seskupení umělců na základě svého specifického přístupu k technologiím

---

<sup>110</sup> Jedná se o e-mailovou zprávu. Johannes E. Goebel, NEW-MEDIA-CURATING@JISCMail.AC.UK. *JISCMail: NEW-MEDIA-CURATING Archives*. 2004. Dostupné na WWW: <<https://www.jiscmail.ac.uk/cgi-bin/webadmin?A2=new-media-curating;841d8965.04>> [cit. 1.4.2015].

<sup>111</sup> Je nutné připomenout, že internetové umění není synonymem pro umění na internetu. Umění na internetu je označení pro díla, která jsou prezentovaná v digitalizované podobě, ale vznikají v jiném prostředí než na internetu a internet jako médium ke své prezentaci nutně nepotřebují. Typickým případem jsou galerie digitálních fotografií.

<sup>112</sup> Marie Meixnerová, Net art před WWW: Planetary Fellowship (Umělci generace net art 1.0 jako specifická subkultura. In: Marie Meixnerová (eds.), *#mm net art — internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz 2014, s. 42.

<sup>113</sup> Christiane Paul, *Context and Archive: Presenting and Preserving Net-based Art*. Německo: Sternberg Press 2010.

<sup>114</sup> Jon Ippolito, Ten Myths of Internet Art. *Vectors: Digital Art of Our Time* — články dostupné pouze on-line. Dostupné na WWW: <<http://www.nydigitalsalon.org/10/essay.php?essay=6>> [cit. 10.5.2015].

a antiinstitucionální politiky tvorby.<sup>115</sup> Je ovšem chybné považovat WWW za jediné prostředí tvorby net artu, i když se rozvíjel nejvíce po uvedení této služby. Net art může využívat software, e-mailové klienty, různé audiovizuální práce či různorodé performance uživatelů na síti, například v chatovacích místnostech.<sup>116</sup>

Obdobně jako akční, konceptuální a jiné umění v 60. letech zpochybňovalo status uměleckého díla, tak i u novomediálního umění je možné vysledovat rozvoj kritického čtení umění a obecnou debatu nad uměním a jeho technologií, nad uměním a jeho dopadem na společnost.<sup>117</sup> Internetové umění bylo v 90. letech často aktivistické, a více než k jeho obdivování umělci diváky tlačí svou uměleckou formou a často radikálním obsahem k přímé konfrontaci. Jedním z prvních aktivistických pokusů byl např. *digital hijacks* z roku 1996.<sup>118</sup> Pokud uživatel zadal do vyhledávače jedno z právě nejhledanějších slov, byl „unesen“ na stránku skupiny. Tímto vytrhnutím z možného bezcílného bloudění sítí se skupina snažila upozornovat na komercializaci internetu.<sup>119</sup> Až do roku 1993 byl WWW službou určenou výhradně vědeckým a akademickým pracovištím a někteří jeho uživatelé odmítali jakýkoli její obchodní potenciál.<sup>120</sup> Z tohoto hlediska se zdá novomediální umění pouze dalším vývojem určité aktivistické umělecké formy 60. let.

Net art je možné tak jako další novomediální umění recyklovat, různě ho transformovat a vytvářet stále nové a nové práce. Stejně jednoduché je vytvořit mnoho kopií daného díla a eliminovat tím možnost zničení originálu či nedostupnost daného díla na určitém místě. Tedy to, co ohrožuje materiální umění není nebezpečím pro imateriální

---

<sup>115</sup> Marisa Olson, Conference Report: NET.ART (SECOND EPOCH). *Rhizome Editorial* — články dostupné pouze on-line. Dostupné na WWW: <<http://rhizome.org/editorial/2009/mar/9/conference-report-netart-second-epoch/>> [vyšlo 9.3.2009; cit. 30.6.2015].

<sup>116</sup> Rachel Greene, Web Work: a History of Internet Art. *Artforum* 38, 2000, č. 9, s. 162.

<sup>117</sup> Johanna Drucker, Interactive, Algorithmic, Networked: Aesthetic of New Media Art. In: Annmarie Chandler a Norie Neumark, *At a Distance: Precursors to Art and Activism on the Internet*. Massachusetts: MIT Press 2005, s. 36.

<sup>118</sup> [www.hijack.org](http://www.hijack.org)

<sup>119</sup> What is net art? *Net.Specific*. Dostupné na WWW: <<http://netspecific.net/en/netspecific/what-is-net-art>> [cit. 13.4.2015].

<sup>120</sup> Vilém Sklenák a kol, *Data, informace, znalosti a Internet*. Praha: C. H. Beck 2001, s. 183.



projekty. Net art a ostatně i další novomediální formy jsou nejvíce ohroženy aktualizacemi softwaru (prohlížeče, operačních systémů), kvůli kterým jednotlivé prvky dané stránky zastarávají a po čase se stávají nefunkční.

V Česku se internetové umění objevilo rovněž v devadesátých letech. Nejvýraznějšími představiteli byli Michal Bielicky, Markéta Baňková či Silver. Net art v Česku vznikal především na akademické půdě, konkrétně mají výše zmínění společné studium či výuku na Akademii výtvarných umění v Praze. Zásadní postavou je pro český net art právě Michael Bielicky, který v 90. let na AVU založil ateliér Nová média a zároveň zde působil jako pedagog. V roce 1995 na festivalu Ars Electronica v Linci provedl Bielicky virtuální teleperformanci s názvem *Exodus*. Ars Electronica se v roce 1995 konala pod názvem Welcome to the Wired World. Bielicky čtyři dny cestoval po trase židovského odchodu z Egypta. Svou polohu zaznamenával pomocí GPS a data odesílal na internet pomocí mobilního telefonu. Průběh *Exodu* bylo možné sledovat online pomocí aktualizovaných map a záznamu ze satelitu, přímo v Linci pak docházelo k promítání v modelovaném 3D prostředí. Odchod Židů z Egypta tu lze chápat jako metaforu k putování virtuálním světem, kdy příchod do virtuální sítě je možné chápat jako osvobození se od vlastní tělesnosti a času jako takového. Naopak je možné zde vytvořit svou vlastní realitu.<sup>121</sup> *Exodus* je možné označit částečně za net art, neboť jeho určitá část by toto označení splňovala. V důsledku se ale jedná o multimediální dílo, které dokládá nejen obtížnost jakéhokoliv zařazení obdobných děl do stávajících uměleckých struktur, ale i problematičnost případného uchovávání.

Net artu se v Česku obecně nevěnuje mnoho lidí. Adam Zbiejczuk ve své diplomové práci připomíná, že mnohem více děl vzniká v rámci webdesignu, přičemž některé z nich by se daly považovat za net art, „k němuž se ale nijak nehlásí.“<sup>122</sup> Rovněž zde funguje málo institucí, které by případná net artová díla mohly zaštiťovat. V tomto směru je významná činnost neziskové organizace CIANT (Mezinárodní centrum pro umění a nové technologie). Organizace byla založena v roce 1998 a její naplní je podpora „produkce a propagace umění

---

<sup>121</sup> Marta Smolíková, Internet — a Place of Immigration. In: *Lanterna Magika: Nouvelles technologies dans l'art tchèque du XXe siècle = New technologies in Czech art of the 20th century*. Praha: Kant 2002, s. 178.

<sup>122</sup> Adam Zbiejczuk, *Net Art*. Brno, 2003. Bakalářská práce. Fakulta sociálních studií Masarykovy univerzity v Brně.

a kultury nových médií.<sup>123</sup> Z hlediska této práce jsou zajímavé jak činnosti CIANTu zahrnující debaty o nových médiích a technologiích, festival ENTER a vlastní galerii, tak programy, do kterých se organizace zapojila v rámci rozvoje postupů digitálního uchovávání dat. V roce 2007 a 2012 probíhaly například konference s názvem MutaMorphosis a MutaMorphosis II: Pocta neurčitosti. Tyto konference se zabývaly prezentacemi interdisciplinárního přístupu ve vědě, ale zároveň byly významným příspěvkem k mapování aktuálního vývoje nových médií a digitálních technologií.

Od roku 2006 do roku 2009 probíhal výzkumný projekt CASPAR, do nějž se zapojil i CIANT. CASPAR (*Cultural, Artistic and Scientific knowledge for Preservation, Access and Retrieval*) vznikl jako projekt Evropské unie. Za své hlavní cíle považoval „vytvoření základních komponent infrastruktury umožňující uchovávání digitálních informací (v souladu s referenčním modelem OAIS) a validace této infrastruktury, tj. zjištění, zda může projekt poskytnout důkazy o tom, že nástroje a technologie prohlášené za účinné pro uchovávání digitálních informací jsou skutečně účinné.“<sup>124</sup> Výsledkem tříleté práce byl open source software CASPAR, jež se skládá z šesti hlavních komponent. Mezi ně patří například správy komunikace, informačních balíčků či zabezpečení.<sup>125</sup> Jedním z cílů bylo, aby byl celý systém funkční na všech existujících počítačových systémech a platformách a byl uživatelsky přívětivý.<sup>126</sup> V současné době se projekt zdá být CASPAR neaktivní: hlavní webové stránky projektu jsou nedostupné a poslední změna v softwaru proběhla na začátku roku 2014.<sup>127</sup> Dalšími projekty, které se zabývaly archivací novomediálního umění, byly OASIS (*Open Archive System with Internet Sharing*) a jeho následovník GAMA (*Gateway to Archives of Media Art*). OASIS měl být nezávislou základnou pro elektronické umění. Systém byl vyvíjen

---

<sup>123</sup> O nás, *Ciant*. Dostupné na WWW: <[www.ciant.cz/index.php/cz/o-nas](http://www.ciant.cz/index.php/cz/o-nas)> [cit. 28.7.2015].

<sup>124</sup> David Giaretta, The CASPAR Approach to Digital Preservation. *The International Journal of Digital Curation* 2, 2007, č. 1, s. 114. Přeloženo: Eduard Piños a Michal Máša.

<sup>125</sup> Addressing Digital Information. The CASPAR Handbook for understanding aspects, issues and solutions of digital preservation, driven by the OAIS Reference Model (ISO:14721:2003 standard). CASPAR project, 2009, s. 9.

<sup>126</sup> Tamtéž

<sup>127</sup> Digital Preservation Services. *SourceForge*. Dostupné na WWW: <<http://sourceforge.net/projects/digitalpreserve>> [vyšlo 11.6.2009; cit. 2.8.2015].

od roku 2004 do roku 2007, kdy na něj navázal projekt GAMA. GAMA se profiluje jako evropský „portál pro jednotný přístup k digitálnímu obsahu.“<sup>128</sup> V době vzniku této práce bylo vyhledávání na serveru nefunkční.<sup>129</sup>

#### **4.1. Digitální archivy novomediálního umění**

Uchovávat net art na síti se zdá být logickým řešením. Nejenže je internet místo, ze kterého často takové umění vychází, zároveň byla v počátcích síť považována za demokratické médium, což net art často odrážel. U mnoha děl nebyla hlavním přínosem díla jejich vizuální přitažlivost, ale naopak schopnost poukázat na aktuální problémy a být viděn hned. Hlavním záměrem tvůrce pak bylo co nejrychlejší rozšíření co nejvíce divákům, nikoli snaha o dlouhodobé trvání díla. V kombinaci se zastaráváním jednotlivých softwarů a formátů tak mnoho děl rychle zmizelo ze sítě. U některých děl se zachoval slovní popis či jiná dokumentace.

Zastarávání a následné zmizení objektů ze sítě se ale netýká pouze umění. Největší nezisková digitální knihovna Internet Archive (<http://archive.org>) funguje od roku 1996 a snaží se o dlouhodobé uchovávání nejen samotných internetových stránek, ale i textů, videí, hudby, softwaru, hudby a jiných. Záměrem této kapitoly ale je seznámení s některými zahraničními digitálními archivy internetového umění, respektive novomediálního umění, neboť jen některé archivy jsou profilovány pouze na jeden typ umění.

Digitální archivy umění často fungují nejen jako shromaždiště děl, ale zároveň se snaží každé dílo zasadit do určitého historického a společenského kontextu. Nejde tedy jen o klasickou funkci archivu tak, jak je popsána výše, přenesenou do webového prostředí, ale i o jisté kurátorské vedení. Archivy novomediálního umění navíc často na svých stránkách zpravují o novinkách ze sféry nových médií. Jejich primárním účelem tak není pouze uchovávat, ale především informovat a zasazovat umění do širšího historického či společenského kontextu.

---

<sup>128</sup> GAMA. *Ciant*. Dostupné na WWW: <<http://www.ciant.cz/index.php/cz/projekty?view=projects&project=Main.GamaProject>> [vyšlo nedat.; cit. 18.7.2015].

<sup>129</sup> Údaj ke dni 18.7.2015.

On-line archivy novomediálního umění jsou v podstatě databáze. Databáze je strukturovaný systém dat, který umožňuje rychlé vyhledávání. Struktura takových archivů by tak měla zajišťovat rychlou navigaci skrze danou platformu. Pro účinnou orientaci napříč archivem — databází je podstatné přehledné označení i řazení jednotlivých elementů. Zařazování jednotlivých novomediálních děl (elementů) do různorodých kategorií je diskutabilní, neboť neexistuje jasná terminologie v jejich označování a různé archivy volí různá slova v katalogizačním slovníku. Struktura katalogizace novomediálního umění je nyní roztržštěná a podléhá zaměření jednotlivých archivů.<sup>130</sup> Níže uvedené archivy jsou toho typickým příkladem.<sup>131</sup> Nejucelenější řazení používá server Rhizome, respektive jeho složka ArtBase (<http://rhizome.org/artbase>). Archivované umění řadí do kategorií Formalism & Glitch, Code, Digital Archivalism, Tactical Media, Net.art and Hypertext, Rendered reality. Net.artdatabase (<http://net.artdatabase.org>) naproti tomu využívá vyhledávání pomocí klíčových slov, ve kterých se objevují především jména umělců a projektů, rok výroby či použitá technologie. MedienKunstNetz (<http://www.medienkunstnetz.de>) vytváří specifické kapitoly podle historického a uměnovědného rámce, do kterého daný materiál patří. Pod kapitolu Generative Tools tak například patří generativní umění (*generative art*), softwarové umění (*software art*), game art a počítačové umění (*computer art*). Digitální estetika pak zahrnuje například umění/vědu (*Art/Science*), kybernetickou estetiku (*Cybernetic Aesthetics*) anebo endoestetiku (*Endo-Aesthetics*). Díla označená v jedné kapitole se tak můžou objevit i v dalších.

Digitální databáze novomediálního umění existují i v Česku, jejich nejvýraznější složkou je ale videoart. České databáze rovněž často archivují i různé videodokumentace sympózií a výstav. Výrazným projektem je v tomto směru Videoarchiv Vědecko-výzkumného ústav Akademie výtvarných umění v Praze.<sup>132</sup> Videoarchiv obsahuje rozsáhlou sbírku

---

<sup>130</sup> Matěj Strnad, Úvod do minulosti a budoucnosti webu. In: Marie Meixnerová (eds.), *#mm net art — internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz 2014, s. 172.

<sup>131</sup> Serverů zabývajících se archivací novomediálního umění je samozřejmě mnohem více. Kromě tří modelových příkladů je vhodné zmínit například *Archive of Digital Art* ([www.digitalarchive.at](http://www.digitalarchive.at)), *CompArt* ([www.dada.compart-bremen.de](http://www.dada.compart-bremen.de)), *Netzspannung* ([www.netzspannung.org](http://www.netzspannung.org)).

<sup>132</sup> <http://vvp.avu.cz/videoarchiv>

videoartu a zároveň i videodokumentaci k výtvarnému umění od 80. let do současnosti.<sup>133</sup> Videodokumentace zahrnuje rozhovory s tvůrci, záznamy z přednášek i výstav. Video z archivu nelze shlédnout on-line, pouze prezenčně přímo na VVP AVU, dostupný na internetu je pouze katalog. Některé práce se ale objevují na spřízněném serveru Artyčok TV, který rovněž spadá pod VVP AVU.<sup>134</sup> Artyčok TV je primárně dokumentační platforma, která zaznamenává a shromažďuje reportáže z výstav a přednášek současného umění. S VVP AVU spolupracuje i Mediabáze, která se zaměřuje na české audiovizuální umění, respektive na jeho výzkum, tvorbu a propagaci.<sup>135</sup> Mediabáze vznikla na půdě Centra audiovizuálních studií při Filmové akademii múzických umění v Praze. Server obsahuje i archivní sekci, která funguje na principu metadat. Ke každému dílu je přiřazen slovní popis a popřípadě fotografie. Archiv multimediálního umění vytváří rovněž Fakulta výtvarného umění Vysokého učení technického v Brně. FaVU se snaží archiv zpřístupnit veřejnosti v podobě on-line databáze, stejně jako VVP AVU má ve sbírkách i videodokumentace k různým výstavám a sympóziím.<sup>136</sup> V současné době je ale přístupných jen několik videí, navíc jsou prezentovány ve velmi strohém webovém rozhraní.

Obecně ale nelze hovořit o soustavnějším archivování a zároveň zpřístupňování novomediálních děl. Určitou výjimku zde tvoří nejdéle fungující projekty VVP AVU a Mediabáze, jež za dobu své existence dokázaly zdokumentovat a prezentovat větší počet děl. Pro náhodného návštěvníka internetových archivů je ovšem manipulace s databázemi náročnější — VVP AVU nemá archiv plně přístupný on-line a při práci s Mediabází je očekáváno, že se uživatel v oblasti audiovizuálního umění již orientuje. Do archivu je možné vstoupit pouze pomocí vyhledávání určitých umělců, děl a klíčových slov. Pro co největší možnou přístupnost je nutné strukturu archivu přizpůsobit tak, aby se v internetovém archivu jednoduše orientoval každý.

---

<sup>133</sup> Terezie Nekvindová a Sláva Sobotovičová, Videoarchiv VVP AVU. *Prostor Zlín*, 2010, č. 3, s. 36.

<sup>134</sup> <http://artycok.tv>

<sup>135</sup> O projektu. *Mediabáze*. Dostupné na WWW:

<<http://www.mediabaze.cz/page.php?page=3>> [cit. 6.8.2015].

<sup>136</sup> Například dokumentaci k sympóziím Hi-Tec spojeným s Woodym a Steinou Vasulkovými. Jana Písaříková, Popis projektu multimediálního archivu FaVU VUT. Brno: FaVU VUT 2014.

Níže uvedené servery jsou příklady archivů, které jsou ve své funkci relativně úspěšné. Jsou to tři typy archivů novomediálního umění, které jsou volně přístupné veřejnosti. Nearchivují pouze net art, kromě Net.artdatabase, ale současné mediální umění obecně. Mají různorodé struktury, které jsou ovlivněny odlišnou specializací jednotlivých serverů a které jsou zároveň návodné. Zároveň představují tři různé přístupy k uchovávání novomediálního umění nejen z hlediska toho, co archivovat, ale i jak je možné archivovat. Artbase serveru Rhizome archivuje pomocí migrace, emulace i metadat, Net.artdatabase dokumentuje net art pomocí videa a MedienKunstNetz zase k dílům doplňuje kontext i textový a fotografický popis. Všechny tři archivy můžou být ukázkou nakonec dokladem tvrzení Wolfganga Ernsta o digitálním archivu přítomném a neustále pohyblivém.

#### 4.1.1. Rhizome.org

Server Rhizome se charakterizuje jako „nezisková organizace věnující se tvorbě, vystavování, uchovávání a kritice nově vznikajících uměleckých postupů, které zapojují technologii“.<sup>137</sup> Rhizome založil jako e-mail list v roce 1996 americký umělec Mark Tribe. Samotný archiv, ArtBase, vznikl až v roce 1999 a Tribe posléze Rhizome převedl do nekomerční sféry.

Rhizome patřil mezi první webové služby a pomocí newsletterů informoval o tehdejší internetovém umění. Návštěvníci serveru byly často i těmi, kdo tvořil tehdejší net.art. I v současnosti funguje okolo vlastní databáze několik dalších aktivit, například Journal, který komunitu zpravuje o aktuálních událostech, nebo možnost vytvořit si jako umělec vlastní portfolio.

Ve své koncepci archivace se Rhizome neliší od ostatních — snaží se zajišťovat volný přístup ke sbírkám a zachovávat díla v „udržitelném archivním formátu“. Na svých stránkách uvádí stručný archivářský postup, podle kterého uchovává díla.<sup>138</sup> Zahrnuje uložení originální kopie na serverech organizace, vytvoření popisu díla a zároveň metadat. Díla jsou kontrolovány a aktualizovány a pokud nefungují (kvůli nefunkčnímu linku, či

---

<sup>137</sup> Ben Fino-Radin, Digital Preservation Practices and the Rhizome Artbase. *Rhizome*. Dostupné na WWW: <<http://media.rhizome.org/artbase/documents/Digital-Preservation-Practices-and-the-Rhizome-ArtBase.pdf>> [vyšlo nedat.; cit. 26.4.2015].

<sup>138</sup> About. *Rhizome*. Dostupné na WWW: <<http://rhizome.org/artbase/about>> [cit. 26.4.2015].

technologickému problému) je vytvořena další kopie z originálu, která se opraví. Uchovávaná díla Rhizome ArtBase klasifikuje buď jako „odkazovaná“ (linked), anebo „klonovaná“ (cloned). Vystavovaná díla jsou doplněna o další informace — biografie autora, popis díla či klíčová slova. U odkazovaných děl je připojena URL adresa vedoucí k samotnému dílu, u klonovaných je kopie díla přímo na serverech organizace.<sup>139</sup> U klonovaných děl, tedy u děl, ke kterým má server vlastní přístup, se metadata získávají pomocí dokumentu s názvem Artbase Artist Metadata. Autor díla vyplňuje údaje do profilu, jež byl vypracován právě z důvodu uchování novomediálních děl.

Databáze v současnosti nedokáže sbírat a archivovat díla, k nimž patří i nějaká fyzická komponenta. Tímto tak zanechává jeden celý segment uměleckých děl nezaznamenaný.

#### 4.1.2. Net.artdatabase.org

Z názvu databáze je jasné, že uchovává pouze internetové umění a také se jako nazývá přímo databází. Archivovat internetové umění je problematické, neboť nelze využívat mnoho metod. Žádný emulátor například není schopen napodobit prostředí internetu. Veškeré metody uchování se tak nyní zaobírají různými typy metadat.

Net.artdatabase vznikla v roce 1999 a způsob archivace tkví ve videodokumentaci daných děl. Ke každému jsou přiřazena dvě videa. Jedno video snímá samotné novomediální dílo během jeho spuštění a druhé zaznamenává uživatele, který si dílo prohlíží a interaguje s ním na patřičném zařízení. Smyslem je nejen ukázat samotné dílo, ale hlavně uživatelovu interakci s ním. Během kontaktu s dílem uživatel často komentuje své počínání či děj na obrazovce. Tímto způsobem se tvůrci databáze snaží archivovat ta díla, která nejsou natolik statická, aby mohla být ukládána a zachována.<sup>140</sup>

Archivace pomocí zachycování podstatných elementů díla do podoby statických obrázků, videa či audio nahrávek má své zřejmé nevýhody, nicméně i své propagátory. V roce 2003 o podobném zachycování uvažoval i Rhizome.<sup>141</sup> Net.artdatabase vybral z nabízeného

---

<sup>139</sup> Alain Depocas; Jon Ippolito; Caitlin Jones, *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*, New York: Solomon R. Guggenheim Museum, 2003, s. 39.

<sup>140</sup> About. *Net.artdatabase*. Dostupné na WWW: <<http://net.artdatabase.org/about/>> [cit. 26.4.2015].

<sup>141</sup> Alain Depocas; Jon Ippolito; Caitlin Jones, *Permanence Through Change: The Variable Media Approach*, New York: Solomon R. Guggenheim Museum, 2003, s. 40.

nejvíce velkorysou variantu, kdy natáčí video. Jak si všimá Matěj Strnad, dvojice autorů projektu Constant Dullaart a Robert Sakrowski přistupuje k samotnému dokumentování a následné archivaci velmi volně. Dullaart a Sakrowski nespécifikují použitý hardware a software jednotlivých děl a ani jiné technické parametry přístroje.<sup>142</sup> Oba autoři si přejí, aby videodokumentaci prováděli sami uživatelé stránek a o výsledná videa se pak dělili na YouTube stránce.<sup>143</sup> Pro tento případ by pak museli zavést určitá pravidla, nicméně projekt se zdá nyní být odložený a neaktualizovaný od roku 2012.<sup>144</sup>

Na samotné stránce Net.artdatabase je možné vidět několik odkazů, které vedou jednak k různým letopočtům, jednak k různým umělcům, ale zároveň i k několika technikám. Databáze je přehledná i proto, že se v ní objevuje poměrně málo děl, v době vzniku této práce čítá stránka jedenáct dvojnahrávek, z nichž jsou některé nefunkční.

Příklon k jednomu typu umění a jedné specifické archivační technice nemusí být nutně nedostatečný. Je možné vidět nedokonalosti obrazovky či dlouhé prodlevy mezi jednotlivými akcemi, což jsou prvky práce, které nasimulovat jinak nejde a které zároveň patří k dílu. Net.artdatabase je inspirativní především volbou metadat, jež se rozhodla sbírat a veřejně publikovat, nicméně ze všech tří vybraných serverů právě projekt Dullaarta a Sakrowského nejvíce naráží na limity vedení archivu digitálního umění.

#### 4.1.3. Medienkunstnetz.de

Designově střídmá je databáze novomediálního umění Medien Kunst Netz. Autory koncepce databáze jsou historik umění Dieter Daniels a kurátor Rudolf Frieling, kteří webovou stránku vytvořili jako doplněk ke knize *Medien Kunst Netz: Medienkunst im Überblick = Media Art Net: Survey of Media Art*. Stránka je vedena dvojjazyčně — německy a anglicky. Daniels a Frieling tímto dvojmediálním projektem usilovali o vhodnější představení novomediálního umění čtenářům, neboť samotná kniha není schopná obsáhnout

---

<sup>142</sup> Matěj Strnad, Úvod do minulosti a budoucnosti webu. In: Marie Meixnerová (eds.), *#mm net art — internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru prezentace*. Olomouc: Pastiche Filmz 2014, s. 170-171.

<sup>143</sup> About. *Net.artdatabase*. Dostupné na WWW: <<http://net.artdatabase.org/about/>> [Cit. 26.4.2015].

<sup>144</sup> YouTube stránka skupiny Net.art Documentation byla aktualizovaná naposledy 14.3.2012. Viz: <https://www.youtube.com/user/netartdoc>.



specifický charakter nových médií. Webová stránka má sloužit jako platforma i pro všechny budoucí texty vydané v rámci uměnovědného projektu Medien Kunst Netz, jež zaštiťuje Zentrum für Kunst und Medientechnologie v Karlsruhe.

Umění je zde rozděleno do devíti částí, jednotlivé názvy slouží i jako katalogizační lístek. Devět témat — například úvod do problematiky nových médií Overview of New Media, kapitoly s názvy Cyborg Bodies či Art and Cinematography — je pak rozvětveno do podčástí. Každá podčást zahrnuje rozsáhlý teoretický úvod do dané oblasti v podobě esejů různorodých historiků umění či médií. Součástí každého textu jsou odkazy vedoucí k umělcům, které jsou do této kategorie zařazeny. Stránka tak funguje jako hypertextová encyklopedie. Eseje ale přesahují pouhé výčty významných autorů a děl daného období, většinou se jedná o texty komentující jak historickou, tak současnou novomediální tematiku. Profily jednotlivých umělců pak zahrnují standardní informace — biografii a seznam uměleckých prací, kdy má každé dílo svou vlastní webovou stránku. U každého profilu díla jsou fotografie, krátký popis, při existenci daného díla je pak příspěvek vybaven i odkazem na něj. Zároveň je profil doplněn o množství klíčových slov vztahujících se k dílu a o odkazy na pasáže z esejů publikovaných na Medien Kunst Netz. Nejde tedy o archiv jako takový, jako spíše o databázi obsahující především bohatý systém dat o jednotlivých dílech.

## 5. ČESKÁ REPUBLIKA

Archivace novomediálního umění je v České republice prozatím upozaděna jiným, příbuzným problémem, a tím je archivace uměleckých děl a dokumentů, jež vznikly v analogové podobě. Tyto materiály se digitalizují a rovněž uchovávají. Klasickým případem je rozsáhlá debata na téma archivace kinematografie, respektive debata nad digitalizací a následným uchováváním. Zásadní institucí je v tomto případě Národní filmový archiv, který vlastní práva na díla vzniklá do roku 1968 a který vypracoval seznam filmů, jež by měly být digitalizovány a tímto uchovány jako národní dědictví. Národní filmový archiv nicméně ve své nejnovější koncepci nepočítá s archivací nelineárního (tedy složitěji strukturovaného a proměnlivého) audiovizuálního umění, tyto díla ani do svých sbírek nepřijímá.<sup>145</sup> Je ovšem možné, že i přesto v Česku v dohledné budoucnosti vznikne za přispění NFA platforma pro uchovávání multimediálního umění v rámci projektu Národní a kulturní identity (NAKI).<sup>146</sup>

Jak napsala v roce 2008 Lucia Udvardyová v článku *CIANT*, v České republice je umění mající technologický základ často v rukou absolventů technických škol, což má za následek určitou izolovanost od současné umělecké scény.<sup>147</sup> Situace se za sedm let pozměnila směrem k větší prostupnosti jednotlivých uměleckých a technických oborů, debata o novomediálním umění a jeho následné archivaci je stále ještě minimální.<sup>148</sup> Různorodé přístupy k archivaci novomediálního umění jsou povětšinou osamoceny v rámci institucí, kde vznikají, a nemají výraznější dopad na dosavadní širší praxi. Jak je uvedeno výše, v Česku

---

<sup>145</sup> Jan Zahradníček, *Koncepce digitalizace, digitálního restaurování a digitální archivace v NFA v letech 2014-2020*. Praha: Národní filmový archiv 2014, s. 7.

<sup>146</sup> V roce 2015 byl podán Národním filmovým archivem, Univerzitou Karlovou v Praze, Českým vysokým učením technickým a CESNET grant na vytvoření prostředí, ve kterém bude možné archivovat multimediální díla. Projekt nese název *Laterna magika: Historie a současnost, dokumentace, uchovávání a zpřístupnění*, a i když se zaměřuje primárně na *Laternu Magiku*, jeho cílem je vytvořit systém uchovávající novomediální díla multimediální podstaty.

<sup>147</sup> Lucia Udvardyová, *CIANT. Flash Art* 9, 2008, č. July-October, s. 36.

<sup>148</sup> V nedávné době se v Česku konalo několik akcí zabývajících se částečně i archivací novomediálního umění. Například semináře Národní agregátor ve světě eCulture, více na WWW: <http://emuzeum.cz/sborniky-konferenci/vystupy-ze-seminare-narodni-agregator-ve-svete-eculture.html>, nebo *Archivní film dnes*, více zde: <http://eea.nfa.cz/cz/aktivity/seminar/>.

probíhá systematické uchovávání videoartu, jež má v Česku relativně dlouhou historii. Umění, definované v této práci jako novomediální, je pak zastoupeno zřídka. Jeho archivace se pak ponejvíce soustředí na metodu snímání uměleckých prací fotoaparátem či videokamerou, jako je tomu u například videomappingu, který je v současnosti oblíbenou atrakcí veřejného prostoru.

Uchovávání novomediálního umění je předmětem výzkumu především na univerzitních pracovištích. V dotazníku jsem se rozhodla prozkoumat, jakým způsobem o novomediálním umění smýšlí zaměstnanci uměleckých institucí, kurátoři a samotní umělci. Krátký anonymní dotazník směřoval k tomu, zda si uvědomují potřebu nalezení vhodného zázemí pro uchovávání novomediálních děl v České republice, jakým způsobem by oni sami díla, se kterými se setkali, archivovali, a kdo by podle nich měl mít archivaci na starost. Nelze předpokládat, že výsledky tohoto dotazníku budou odpovědí na otázku ošemetného postavení umění nových médií v Česku, nicméně mohou být přínosnou sondou do uvažování o novomediálním umění.

## 5.1. Výsledky dotazníku

Prvá otázka se týkala osobních zkušeností s uchováváním novomediálních děl.<sup>149</sup> Z odpovědí vyplynulo, že v určité formě se s touto praxí setkali všichni respondenti. Z konkrétních tvůrců a děl byli zmíněni *Generatrix* Federica Díaze a skupiny E-Area, *The Qualia Project* Ivora Diosiho a Woody Vasulka. *Generatrix I-III* jsou interaktivní audiovizuální instalace, které uchovává Galerie hlavního města Prahy. Technologické vybavení představuje počítač, software, metablobs, optické senzory, dataprojektor, reproduktor a subwoofer.<sup>150</sup> Divák, který vstoupil do prostoru s instalací, byl zaznamenán pomocí optických senzorů a jeho tělo se objevilo na plátně v podobě blobů a jiných různorodých tvarů. Určitý typ zrcadlení lidského těla se objevil i u posledního díla Ivora Diosiho *The Qualia Project* (2014). Jde opět o interaktivní audiovizuální instalaci, jejíž výtvarný obsah se mění podle pohybu očí diváka. Plátno se zabudovaným softwarem pro sledování obličejů tak vytváří pocit, že se obrazy přetvářejí díky své schopnosti cítit lidský

---

<sup>149</sup> Pokud není uvedeno jinak, tato kapitola odkazuje k dotazníku umístěnému v příloze práce.

<sup>150</sup> Viz portfolio Federica Díaze: <http://www.federicodiaz.net/category/essay/>

pohled. V odpovědích se vyskytla i archivářská snaha serveru *Hermit* ([www.hermit.cz](http://www.hermit.cz)) a *Node9* ([www.node9.org](http://www.node9.org)). *Hermit* je stránka Centra pro Metamedia Plasy vzniklého v roce 1992. Projekt zaštiťovala Nadace Hermit a Společnost přátel umění v Plasích, které se dohromady snažily o propojování tradičních a nových médií v různorodých uměleckých oblastech. Centrum pořádalo různá symposia, výstavy a vystoupení. Fotografie a dokumenty z těchto akcí lze nalézt na různých serverech, samotné stránky projektu již nefungují. Centrum ukončilo svou činnost v roce 1999. Oproti tomu stránky *Node9* fungují stále, i když nejsou aktualizovány. Je zde dvacet čtyři archivovaných webových stránek, z nichž je stále relativně funkčních sedmáct. Několik z nich je stále aktivních a jejich majitelé jejich design aktualizují a obměňují.

Druhá otázka se týkala děl, o nichž respondenti ví, že je nebylo možné znovu spustit z důvodu zastaralosti softwarové či hardwarové složky. Dvakrát byl zmíněn projekt Pavla Smetany *Room of Desires*, neboli *Pokoj přání* (1996). *Pokoj přání* pracuje s reakcemi diváka na promítané scény — stimuly. Podle individuálních emočních odpovědí na obrazy se mění i složení promítaných obrazů. Každý divák má tedy možnost vidět svůj originální „film“. Ostatní respondenti pak uvedli, že ví o takových dílech a více je nespécifikovali. Jeden z respondentů v 90. letech aktivně pracoval s novými médii na FaVU, všechny práce ale zanikly.

Ve třetí otázce se respondenti měli přiklonit buď ke vzniku nové instituce, jež by měla archivovat novomediální umění, anebo k dosavadní instituci, která by měla mít uchovávání takovýchto děl nyní na starosti. Více než polovina se vyslovila pro novou instituci, která by vznikla jen za účelem uchovávat novomediální umění. Tři dotazovaní uvedli, že by si tento úkol měla vzít na starost stávající instituce, nicméně ani jeden neuvedl, která by to měla být. Dva z respondentů se nepřiklonil ani k jedné možnosti.

Čtvrtá otázka se týkala celkového přehledu zahraniční praxe. Pokud již byla uvedena znalost nějaké zahraniční praxe, byla zmíněna činnost Netpioneers, kteří se snaží uchovat rané počátky net artu, digitální knihovny Internet Archive, archiv lineckého festivalu Ars Electronica a činnost Zentrum für Kunst und Medientechnologie v Karlsruhe. Tento široký rozptyl ukazuje pouze to, že určité archivaci novomediálních děl se věnuje vcelku velké

množství serverů a s určitým typem uchovávání se tak setkala mnoho uživatelů internetu. To, za jakým účelem a s jakou úspěšností se uchovává, už bylo v rámci této otázky druhořadé.

Poslední otázka se věnovala vlastní vizi respondentů. S přihlédnutím k vlastní zkušenosti byl požadován způsob, jakým by oni sami v ideálním případě uchovávání novomediálních děl řešili. Některé odpovědi byly vyhýbavé, což se dalo při takto konkrétním dotazu předpokládat. Rozvité odpovědi ale pokryly celou škálou současných přístupů k archivaci. Byla vyslovena nutnost uchovávat starší přehrávací zařízení, na nichž by mohly být spuštěny a prezentovány jednotlivé projekty. Tento přístup, tedy konzervace technologií, by mohl sice být legitimní metodou, ale, jak píše výše, tento přístup je obtížně proveditelný technicky a je náročný i finančně. V jiné odpovědi se objevil požadavek dokumentace, jako jeden z nejsmysluplnějších přístupů k archivaci. V ideálním případě je doplněna dílem (pokud je zachováno). Dokumentace by měla obsahovat audiovizuální materiál vztahující se k dílu, textový popis a celkový kontext vzniku díla. V jiné odpovědi, která rovněž kladla důraz na dokumentaci, byla vyslovena myšlenka speciálního týmu, který by vyvíjel strategii novomediálního uchovávání. Jeho dalším úkolem by bylo i sledování softwarových upgradů a jejich udržitelnost v rámci novomediálního archivu. Speciální výzkumné pracoviště, které by mohlo vzniknout i na půdě zavedené instituce, bylo zmíněno i v další odpovědi. Fungovalo by jako výzkumná laboratoř pro studium dané oblasti a mělo by být v těsném spojení s umělci pracujícími s novými médii. Díky této spolupráci by se archiv postupně tvořil spontánně. Jiné zmiňované řešení by obnášelo vznik projektu, který by měl za cíl vyvinout systém, na němž by bylo emulováno prostředí starších operačních systémů. Systém by bylo možné ovládat skrze webové rozhraní a jednotlivé aplikace zde spouštět a ovládat.

## 6. ZÁVĚR

Uchovávání novomediálního umění je nepříliš zpracované téma. Z toho důvodu jsem v první řadě sledovala texty, jež se týkají celého pole novomediálního umění. Ve vymezení novomediálního umění jsem se přiklonila k teoretikovi Lvu Manovichovi, neboť využívá charakteristik nových médií na rovině kódu. Jeho definice jsou obecné, což je pro rychle se měnící novomediální umění zřejmě jediný vhodný přístup. Manovichovy teze zároveň tvoří vhodný odrazový můstek pro pochopení problematiky digitálního uchovávání. Zmiňovala jsem i vlastnosti novomediálního umění Randalla Packera a Kena Jordana, jejichž vymezení více odráží novomediální umění z pozice diváka. Packer s Jordanem hovoří o integraci, interaktivitě, hypermedialitě, imersi a narativitě jako o vlastnostech, které je odlišují od jiných typů médií.

Principy uchovávání nových médií jsou totožné s principy uchovávání digitálních dat obecně. Archivační instituce si mohou vybírat z několika možných strategií, neexistuje tedy jeden jediný vhodný způsob uchovávání. Obecně lze jako o nejvhodnějších mluvit o migraci, emulaci a metadatovém řešení, přičemž internetové umění lze nyní uchovávat pouze jeho detailním popisem a zaznamenáním, tedy pomocí metadat. Další přístupy jsou obtížné proveditelné v rozšířenější praxi převážně z finančních či technologických důvodů, typickým příkladem může být konzervace technologie.

Historik umění Hans Belting a novomediální kurátoři Marka Tribe, Reena Jana a Steve Dietz vnímají problematičnost uchovávání novomediálního umění v několika různých bodech. Jedním z nich je technologické inovátorství umělců a naopak nedostatečná flexibilita institucí, jež nedokáží pohotově reagovat, druhým komplikované postavení mediálního umění, které kolísá mezi uměním a masovou kulturou. Kromě tohoto je archivace náročný proces i z hlediska toho, co a jak archivovat.

V Česku existují skupiny odborníků, které se zaměřují na výzkum i prezentaci novomediálního umění. Soustavná praxe ale v Česku stále neexistuje. Vznikají i nové projekty, které si dávají za cíl vývoj nějaké širší metody aplikovatelné na umění nových médií. Při pohledu na minulé projekty typu CASPAR je ale podstatné říci, že není natolik obtížné projekt iniciovat a dovést do určitého závěru. Problematictější se zdá samotné

spravování archivu, ať už technické či kurátorské, které vyžaduje mnoho odhodlání, času i financí.

Z rozeslaného dotazníku vyplývá, že ideální archiv by měl vzniknout mimo stávající instituce, pokud možno ve výzkumném pracovišti, které by bylo zaměřeno výhradně na novomediální umění. Archiv by uchovával nejen nově vzniklé umění, ale snažil by se mapovat i to starší. Hlavní archivační metodou by byla dokumentace, která by obsahovala především textový popis a popřípadě audiovizuální záznamy díla. Samozřejmostí by pak byla těsná spolupráce výzkumných pracovníků s novomediálními umělci. Opačný pól, avšak rovněž příhodným, může být i názor jiného respondenta, který nepovažuje za důležité, kdo se o archivaci novomediálního umění bude starat, daleko významnější je soustavnost této práce.

Nejen z odpovědí na dotazník je zřejmé, že archiv je možné nyní zachytit ve fázi přechodu od statického k dynamickému. Tato změna je výrazná a přináší mnoho výzev nejen pro umělecké instituce. Z důvodu rychlého vývoje technologií a zranitelnosti internetového umění vůči těmto změnám je ale nutné diskusi nad vhodnými způsoby uchovávání současného mediálního umění začít dříve, nežli nenávratně zmizí další z nich.

## **PŘÍLOHA 1.**

### **Dotazník**

1. Setkal/a jste se osobně s nějakým (jakýmkoli) typem uchovávání novomediálních děl?  
Pokud ano, o jaké dílo šlo?
2. Víte o novomediálním díle z 90. let, které se o pár let nepodařilo spustit z důvodu zastaralosti sw či hw?
3. Měla by mít archivaci novomediálního umění na starosti nějaká již zavedená instituce, či by měla tato snaha být neinstytucionalizovaná?
4. Sledujete zahraniční snahy o archivaci novomediálního umění (jakéhokoliv), pokud ano, který model je Vám nejbližší/nejsympatičtější?
5. Jak byste Vy sám/sama přistupoval k archivaci novomediálního umění v ideálním případě?

### **Odpovědi**

#### **Respondent I**

1. Ano. Ve sbírce fotografie a nových médií má GHMP vedle cca 800 fotografií a velkoformátových tisků také několik videí a několik děl multimedialních: např.: F. Diaz, E-area nebo F. Diaz, Generatrix
2. Ano, s výše uvedenými díly byly potíže především z HW důvodů.
3. kterákoliv z uvedených možností, avšak systematicky
4. nevím
5. Je velmi žádoucí, aby se některá instituce systematicky zabývala archivací nejen děl samotných, ale především starších záznamových a přehrávacích technologií, neboť zastarávání obojího probíhá nesmírnou rychlostí, kterou téměř nelze na úrovni jednotlivých děl podchytit, Díla navíc převodem do novějších technologií často velmi ztrácejí na kvalitě i hodnotě.



## **Respondent II**

1. Ano. Šlo o díla netartová, digitální, video art.
2. Ano, s tím se potýkají všechny práce. Proto také existují prezervační a restorační aktivity jako netpioneers nebo aktivity rhizome.
3. kombinace všech odpovědí a mnohem víc. Není specifikováno o jaký kontext jde, u zavedených zahraničních institucí je samozřejmě logické rozšiřovat a podporovat jejich aktivity, u nás je nutný vznik instituce speciální... Archivovat by měli všichni, včetně autorů.
4. Ano. <http://www.netpioneers.info/> (restorace děl + odborná teoreticko-historicko-kontextualizační publikace + řízené rozhovory s pamětníky)
5. Podle mě takzvaně archivovat novomediální umění jako takové nelze. Veškeré archivační snahy jsou vlastně pouhými dokumentacemi... Smysl má, pokud se emuluje přirozené prostředí... Nejsmysluplnější mi připadá archivace prostřednictvím dokumentace (natočení videa, fotografie, TEXTOVÝ POPIS, kontext) + v kombinaci s archivovaným/restorovaným dílem... Prvé obstojí i samostatně, druhé nikoli.

## **Respondent III**

1. Mám server node9.org, kde je několik starších archivovaných webů. Pokud používají programové skripty, je problém časem s kompatibilitou, kvůli bezpečnosti a novým věcem je potřeba provozovat novější technologie a staré weby se musí upravit a to už nikdo neudělá.
2. Osobně vím o pracech brněnské FaVU z 90. let dělané v Macromedia Authorware, webech, sám jsem dělal program pro PC a později interaktivní web s VRML, téměř vše kvůli jiným médiím - přechodu z disket, vyřazení počítačů, na kterých to bylo, změnám technologií, zmizelo.
3. Archivaci nm umění by se měla věnovat zavedená instituce.
4. Moc ne, ale měla by to být asi kombinace archivu dat a dokumentace, provozu emulatoru starsich softwaru a kompletnich historickych HW-SW celku.

5. Myslím, že je na místě výzkumný/vývojový projekt, který by na moderních virtualizačních technologiích provozoval starší systémy (DOS, MacOS, Windows 95, a novější) a disponoval by webovým rozhraním, kde by bylo možné na webové stránce na virtuálních desktopech spouštět a ovládat aplikace.

#### **Respondent IV**

1. Qualia Ivora Diosiho
2. Pavel Smetana: Room of Desires - komplexní dílo kombinující prvky VR, BCI a interaktivního 3D designu je vzhledem k vázanosti na dobový software i hw prakticky ztraceno.
3. Archivaci umění by se měla věnovat zavedená instituce.
4. Nemám znalost.
5. Ideální by byl institut při novomediálním centru, který by se mohl opřít o špičkové personální a technické zázemí a mohl by systematicky pracovat také na samotné strategii archivace digitálního umění. Vedle dokumentace k archivovaným dílům by tedy řešil i otázky udržitelnosti a upgradu softwarů, na nichž díla běží/běžela.

#### **Respondent V**

1. [www.hermit.cz](http://www.hermit.cz)
2. většina z nich zmizela
3. Archivaci umění by se měla věnovat zavedená instituce.
4. [www.archive.org](http://www.archive.org)
5. všechny věci nelze udržovat, ani při životě a je to tak dobře

### **Respondent VI**

1. išlo iba o webové archívy netartu- mnohé odkazy však už ostali nefunkčné. pokiaľ ide o videoart alebo rôzne interaktívne hry, tie umelci šíria a uchovávajú na nosičoch - alebo posielajú mailom odkaz na nete, kde sa dá hra stiahnuť.
- 2.
3. Archivaci by se měl věnovat někdo mimo nynější instituce.
4. asi Ars Electronica archív
5. Vznik takejto inštitúcie by mohol byť paralelným s nejakou už zabehnutou, kde by sa zriadil "lab", výskumné pracovisko, archív- jednak pre študijné účely ale v kolaborácii s umelcami y sa archív vlastne tvoril

### **Respondent VII**

1. Osobně s díly tohoto typu nepracuji.
2. ne. viz výše
3. Archivaci nm umění by se měla věnovat instituce, jež vznikne jen pro tento účel.
4. Nesleduji.
5. Postupovala bych podle rady odborníků v oblasti digitalizace a nových médií.

### **Respondent VIII**

1. Ano. Dílo Woodyho Vasulky.
2. Ano. Room of Desires.
3. Archivaci by se měl věnovat někdo mimo nynější instituce.
4. Ano, ZKM v Karlsruhe , D.
5. Aktivně.

### **Respondent IX**

1. videart na portalu gama ci case studies v projektu caspar
2. ano
3. Archivaci umění by se měla věnovat instituce, jež vznikne jen pro tento účel.
- 4.
- 5.

### **Respondent X**

1. Ano, jistě. Vzhledem k mému badatelskému zaměření se běžně "setkávám" s uchováváním různých forem pohyblivého obrazu na různých nosičích a dnes především na internetu. Nelze vyjmenovat všechna díla. Spíše lze mluvit o souvisejících tématech jako je schopnost záznamu zachytit původní mediální událost a tím pádem zda nejde spíše o dokumentaci proběhlého.
2. Osobní zkušenost takovou nemám.
3. klidně všechny varianty, protože klíč a způsoby archivace mohou svou vlastní specifičností přispívat k podchycení rozličných dat i postřehů a tudíž i k interpretaci.
4. oceňuji například činnost rakouského Indexu.
5. vzhledem k různorodosti novomediálního umění je obtížné nastavit jakakoli pevná pravidla pro archivaci. Takže zastávám velmi otevřený přístup a dalo by se říci kvantitativní, čímž mám na mysli shromáždit k dané mediální události o nejvíce dat.