

## Online archívy jako místa paměti, domy, divadla...

Meditace (nejen) nad vasulkovskými archívy

### Místa archívů

Na konferenci „Online Archives – Perspectives on Networked Knowledge Spaces“ v říjnu 2002 na zámku Birlinghoven v Německu hovořil architekt Wolfgang Strauss o archívu jakožto místosti vybavené daty, do které se dá vstoupit a která v sobě obsahuje různé roviny informace. Snažil se odpovědět na otázku, jak se může digitální prostor stát prostorem znalosti, jehož struktura by poskytovala přirozené orientační vodítko paměti, která ztratila svůj kontext.<sup>1</sup> Častá analogie archívu s místností, domem či divadlem není náhodná, jelikož slovo Arkhē, z něhož se vyvinula slova archivum (arkheion), původně znamenalo dům jakožto sídlo autority. Samotné slovo archív označuje nikoliv pouze soubor záznamů, nýbrž také *místo* jejich uložení. Často vzniká bezděčně a až posléze je uspořádaný do nějakého (konečného) souboru: vznik archívu předpokládá odstup od archivovaného materiálu, jeho povaha je podle Jacquese Derridy a priori spektrální, jelikož se uskutečňuje na místě počátečního zhroucení paměti.<sup>2</sup> Tento článek se volně inspiruje (sebe)archivační činností Steiny a Woodyho Vasulkových a sleduje rozmanité a proměnlivé představy o místě (jako) archívu.

Vasulkovi patří mezi nejvýznamnější archíváře historického období videoartu a elektronické kultury a jejich téměř nutková touha po archívu vychází z přesvědčení, že se účastní klíčové kapitoly v dějinách médií, kterou je nutné zaznamenat.<sup>3</sup> Vášeň shromažďovat věci a dokumentovat vlastní tvůrčí dráhu, stejně jako tvorbu spřízněných tvůrců, vychází z potřeby neustálého dialogu s vlastní minulostí. Svědčí o tom kurátorská činnost Vasulkových, která začíná založením „divadla elektronických médií“ The Kitchen roku 1971, místa setkávání umělců z oblasti videa. Kurátorství zde mělo otevřenou povahu a důraz byl kladen na improvizaci a koncept testování (prostoru, děl, publika).<sup>4</sup> V té době začali sbírat informace, dokumentující vznikající elektronickou avantgardu, kromě textových a obrazových dokumentů (včetně například plakátů, grantových žádostí či technických nákresů nástrojů) vzniklo také množství rozhovorů, zachovaných někdy v audio verzi, většinou v podobě textových přepisů. Tato dokumentace přirozeně doplňovala ranou dokumentaristickou práci s portapakovou kamerou (zaměřenou na „off off off Broadway“ newyorskou uměleckou scénu); připomeňme jen, že Woody vystudoval dokumentární film na pražské FAMU, takže k této činnosti přirozeně inklinoval.

V devadesátých letech Vasulkovi na svou ranou kurátorskou činnost navazují projekty, hodnotící historické období raného videoartu. Na pozvání Petera Weibela se účastní přípravy výstavy „Eigenwelt der Apparate-Welt: Pioneers of Electronic Art“ pro festival Ars Electronica v Linci, věnované návrhářům nástrojů pro zpracování videa.<sup>5</sup> Její součástí byl netradičně zpracovaný katalog, obsahující čárkové kódy, prostřednictvím kterých se spouští obrazový materiál, uložený na disku (jedná se o fotografie, technické návrhy, audio a video dokumentaci nástrojů, včetně unikátních dokumentů, pořízených v 60. a 70. letech i novějších

---

<sup>1</sup> Iniciativa MARS-Exploratory Media Lab (Fraunhofer Institute for Media Communication), („netzspannung.org as an Accessible Knowledge Space: An Architectural Approach to Data Bases“). Online na <http://netzspannung.org/tele-lectures/series/online-archives/>.

<sup>2</sup> Viz. Jacques Derrida, *Archive Fever*, 1996.

<sup>3</sup> Woody se v nedávném rozhovoru světil, že chápe svou archívni činnost jako povinnost, která má navíc základ v rodinném prostředí; tvrdí také, že tuto vášeň zdědil po své matce, která se obcházela vesnické a církevní archívy, aby sepsala historii rodu.

<sup>4</sup> Rané období The Kitchen je zpracované na vasulkovské stránce <http://www.vasulka.org/Kitchen/index.html>

<sup>5</sup> „Eigenwelt der Apparate-Welt“. *Pioneers of Electronic Art*, Ars Electronica 1992.

materiálů, vytvořených speciálně pro tuto příležitost), a propojující tak fyzickou knihu s elektronickým prostorem.<sup>6</sup> Zatím poslední velkou aktivitou v této oblasti byl výstavní projekt „MindFrames“, na němž Woody a Steina pracovali v centru ZKM v Karlsruhe, a který byl věnován spřízněnému okruhu experimentálních filmařů a videoumělců, kteří působili na katedře Media Study na State University of New York v Buffalu, založené roku 1973 mediálním teoretikem a lingvistou Geraldem O'Gradym.<sup>7</sup> Výstava měla formu jakési digitální laboratoře a shromáždila množství unikátních fotografií, diaprojekcí, hudebních a video prezentací, filmových a interaktivních instalací a další materiály. Architektura prostoru vycházela ze středu, kde byly do kruhu seskupené místnosti, věnované jednotlivým osobnostem (Paul Sharits, Hollis Frampton, Peter Weibel, Tony Conrad, James Blue, Gerald O'Grady, Steina a Woody Vasulkovi).

Tvůrci výstavy zde testovali nový způsob vystavování audiovizuálního materiálu a naznačili možnost distanční formy kurátorství, kdy je možné poslat celou výstavu přes síť na libovolné místo či například vytvářet online playlisty, kombinující materiály uložené na rozptýlených serverech. Thomas Thiel, který měl na starosti produkci výstavy, rozebírá technické detaily ve svém článku pro publikaci Video Vortex.<sup>8</sup> Výstavu tvořily tři sekce: „statická výstava“ (prezentace, instalace, klasické galerie), „dynamická výstava“ v promítacích místnostech, s filmy, videem, hudbou a textovými dokumenty a velké tříkanálové projekční plátno a koridor s projekcí digitálních obrazů. Výstava byla flexibilní v tom smyslu, že bylo možné libovolně měnit skladbu promítaných obrazů, díky síťovému systému, který navrhl Robert O'Kane, programátor a síťový administrátor z kolínské akademie KHM. Jeho struktura umožnila automatický převod různých video formátů na standard MPEG2, stejně jako aktuální programování všech proměnlivých částí obsahu. Jelikož dynamická část výstavy, umístěná na serveru, využívala standardní síťové protokoly, bylo teoreticky možné program spustit odkudkoli. Další součástí výstavy tvořily video jukeboxy, ovládané pomocí dotykové obrazovky. Zajímavé byly interaktivní součásti výstavy, například systém pro analýzu díla Paula Sharitse prostřednictvím generování a kombinací barevných políček, který společně s Vasulkovými vyvinul mediální umělec David Link.<sup>9</sup> Tento systém, podobně jako Steinou vytvořená prostorová analýza díla Hollise Framptona Zorns Lemma, svědčí o kreativním přístupu ke kurátorství, o touze nalézat nové přístupy k historickým dílům s využitím současných technologií, který je typický pro vasulkovskou kurátorskou a archivářskou činnost obecně.

Aspekt distančního „kurátorství“ je přítomen již ve Woodyho instalaci „The Brotherhood“, původně vytvořené pro NTT InterCommunication Centre v Tokiu; celá instalace čítající šest tzv. „Stolů“ (Tables) je síťově propojená a bylo možné ji ovládat ze vzdáleného místa.<sup>10</sup> Svědectvím o „archivní horečce“ je vasulkovské *adobe* v Santa Fe, jak se nazývají domky postavené z nepálených cihel ve stylu typickém pro Nové Mexiko, které v sobě soustřeďuje různorodý materiál - od přístrojů, získaných na různých aukcích či bazarech v okolí Los Alamos (místa vzniku atomové bomby jen desítky mil vzdáleném od Santa Fe), přes nástroje zkonstruované v průběhu let až po sbírku videokazet. Od devadesátých let se fyzické místo archívu - vlastního domu rozšiřuje do oblasti online archívů, které jsou nyní centrem Woodyho kurátorské činnosti. Cílem již není pouze shromažďování materiálu, nýbrž jeho zpřístupňování

<sup>6</sup> Woody plánuje zpřístupnit audiovizuální informace, tvořící součást knihy, online.

<sup>7</sup> [http://hosting.zkm.de/mindframes\\_e](http://hosting.zkm.de/mindframes_e). Katalog by měl být vydán v průběhu roku 2008.

<sup>8</sup> Viz.: Thomas Thiel, Curator as Filter/User as Curator, In: Geert Lovink, Sabine Niederer (eds.), Video Vortex Reader. Responses to Youtube, Institute of Network Cultures, Amsterdam 2008, s. 181.

<sup>9</sup> David Link zde použil software napsaný v programovacím jazyce C ++ a OpenGL (Open Graphics Library).

<sup>10</sup> <http://www.vasulka.org/Woody/Brotherhood/Brotherhood.html>

a kontextualizace v archívním prostoru *vasulka.org*, obsahujícím fotografie, kritiky, grantové žádosti, dopisy, plakáty, audiorozhovory s tvůrci nástrojů, úryvky videí či katalogy nejdůležitějších výstav. V psaných materiálech, uložených v podobě pdf souborů, se lze orientovat prostřednictvím fulltextového vyhledávání. Oficiální „fyzický“ archív Vasulkových se od roku 2000 nachází v nadaci Langlois v Montrealu, kde lze kromě zejména textových dokumentů nalézt také kompilaci distribuovaných videí a videodokumentů a přepisy audio a video rozhovorů, které Woody vedl především s kolegy umělci a s tvůrci nástrojů pro zpracování videa.<sup>11</sup> Materiály jsou uloženy ve složkách v krabicích a pečlivě popsány; je nutné s nimi manipulovat s použitím bílých rukavic. Dvojitá existence téměř všech materiálů, v naskenované podobě přístupné online na *vasulka.org* a v reálné, papírové podobě v Montrealu, odhaluje rozpor mezi klasickým archívním přístupem (popsat, katalogizovat, uložit do krabic) a otevřeným přístupem co největšího zpřístupnění materiálu, i když za cenu (prozatím) nedostatečné a třeba formálně nesprávné katalogizace.

### Archívní prostředí pro spolupráci

Stále víc online audiovizuálních archívů vzniká nikoliv jako skladiště materiálů či informací, nýbrž získává podobu (výstavního) prostoru spolupráce. Myšlenka vasulkovského archívu navazuje na alternativní distribuční systémy raných videoumělců. Nezávislé video skupiny, vznikající od konce 60. let a využívající první přenosné videokamery, takzvané Portapaky, se pokoušely nabídnout alternativu jednoproudému televiznímu vysílání experimentováním s alternativními způsoby distribuce audiovizuální informace. Skupina „The Videofreex“ (založená roku 1969), sídlící na farmě Maple Tree ve státě New York, vytvořila poštovní distribuční síť vzájemné výměny videopásek. Provozovala pirátskou televizní stanici, pokoušející se o „interaktivní informační smyčku“ například tím, že diváci mohli v průběhu vysílání volat a vysílání komentovat. Další z video skupin, „Raindance“, vydávala časopis Radical Software, klíčový informační nástroj video komunity, kde bylo možné získat kontakty, seznamy videopásek na výměnu či nabízet ke sdílení technické vybavení.<sup>12</sup> Vasulkovi zdůrazňují šíři sdílení a komunikace mezi ranými videopionýry a zmiňují „kosmické posly“, cosmic messengers, jak nazývali umělce putující s kazetami a informacemi „z Tokia či Paříže do Chicaga či San Francisca.“<sup>13</sup> Tyto nové komunity, spojované touhou po sdílení a kooperaci, svou mezinárodní povahou a vzájemnou propojeností předcházejí dnešní decentralizované komunity na síti, soustředěné kolem diskusních fór, mailinglistů, internetových rádií či televizí anebo audiovizuálních online archívů. Zdá se, že dnešní možnosti spolupráce nad audiovizuálním materiálem naplňují sny raných videokolektivů o svobodném decentralizovaném přístupu k informaci, o čemž svědčí enormní rozvoj kolektivní encyklopedie Wikipedia, video blogů, online distribuce videa či vznik internetových televizních kanálů, využívajících příspěvků dobrovolníků.<sup>14</sup> Nejúspěšnější online prostředí umožňují publikování informace na různých úrovních a uživatel se stává součástí komunity, jako je tomu na společenských portálech jako jsou Flickr, You Tube, Facebook či MySpace. Tyto sociální stránky („social network sites“ čili SNSs) mají divadelní charakter. Jedním z jejich klíčových rysů je možnost vytvoření vlastní prezentace v podobě profilu, který účastník sdílí s

<sup>11</sup> Viz. [www.fondation-langlois.org](http://www.fondation-langlois.org), bio- a bibliografické informace zpracovali v letech 2000 až 2003 Vincent Bonin a Andréane Leclerc.

<sup>12</sup> Více o video kolektivech 70. let například Deirdre Boyle, Subject to Change: Guerilla Television Revisited, 1997.

<sup>13</sup> Videorozhovor s Vasulkovými, který proběhl v Praze v květnu 2004 v centru CIANT u příležitosti retrospektivního promítání v kině Aero. Osobní archiv autorky.

<sup>14</sup> Například <http://www.indymedia.org/en/index.shtml> či <http://www.freespeech.org>

dalšími účastníky - „přáteli“, potažmo s přáteli svých přátel. Možnosti provázání s dalšími „přáteli“ jsou rafinované - například na Facebooku jim lze poslat „dárek“, virtuální květinu, dobrou karmu, „štouchnutí“, psát na jejich „zed“, samozřejmostí jsou fotografické kolekce a možnost uploadovat video -, stejně jako způsoby šíření: agresivnější SNSs vám při neopatrné manipulaci rozešlou pozvánky na veškeré emailové adresy z vaší stránky.<sup>15</sup> Je však přirozené, že online prostředí se velice rychle přizpůsobují vztahům offline světa, vložený materiál je často zneužíván pro komerční účely a je překvapující, že většina tvůrců svá díla poskytuje výměnou za zajištění infrastruktury a technologie tak lehkomyšlně. Otevřený přístup již přestal být do jisté míry tématem, současní aktivisté jsou však nuceni k řešení nových otázek, vymezování se vůči komercializaci online prostředí a hledání možností, jakým mohou „otevřená média“ ovlivnit společenské dění.

Nástroje využívané komunitními portály se dají využít k vytváření komunit na základě sdílených zájmů, skutečných „otevřených archívů“, což předpokládá jejich nezávislost, využití FLOSS nástrojů a otevřený přístup uživatelů, kteří mají možnost jejich podobu sami utvářet. V oblasti mediálního umění a digitální kultury je jedním z takových pokusů *netzspannung.org*, „informační bazén“ obsahující archív přednášek, multimediální prezentace děl a objektů, různé způsoby vyhledávání včetně sémantické mapy, možnost vytvoření profilu a následný přístup k „Ariadnině niti“, umožňující navigaci již navštívenými stránkami a k pracovnímu prostoru s možností vytváření vlastních prezentací. Online audiovizuální prostředí umožňuje, aby propojení mezi jednotlivými formáty bylo mnohostranné a otevřené. Možnosti síťových archívů, propojených pomocí asociativního, interaktivního a programovatelného propojovacího procesu, nastínil již Vannevar Bush v textu „As We May Think“<sup>16</sup> z roku 1945. Jeho „Memex“ měl být nástrojem pro individuální ukládání informací, záznamů a zpráv, jakýmsi rozšířeným doplňkem paměti jednotlivce, mechanizovaným soukromým archívem či knihovnou, poskytujícím okamžitý přístup k ohromnému, rozříděnému skladišti znalostí. Navrhoval, aby bylo zde možné vlastní nástroje dále rozvíjet, jednotlivé informace propojovat a sdílet s ostatními.

### Archív jako umění paměti

Online archívní iniciativy v oblasti experimentálního filmu, videa a nových médií se liší mírou zpřístupňování materiálu, od databank, nabízejících seznam videí, případně krátké ukázky z děl, přes kurátorované, na určité období zaměřené archívy, distribuce DVD spojující poštovní a online prostředí, archívy umožňující za poplatek streamování či stažení obsahu, až k archívům novomediálních festivalů a televizních stanic, které postupně začínají alespoň zčásti zveřejňovat své kolekce. Metaarchívní projekty vytvářejí „brány“ v podobě společného vyhledávacího systému propojujícího více archívů<sup>17</sup>. Jednotlivé kapitoly z dějin médií jsou zpracovávány prostřednictvím blogů, umožňujících alespoň základní zpětnou vazbu v podobě komentářů k obsahu<sup>18</sup>, většinou však nabízejí pouze jednostranný přístup. Ideálem „otevřených archívů“ je nabídnout oboustranný proces a vytvořit z archívu místo spolupráce,

<sup>15</sup> Tímto se omlouvám všem, kterým v poslední době přišla pozvánka do Goodreads. Do dnešního dne jsem takto získala 53 přátel. Obzvláště mě potěšilo, když mi přišla zpráva “You are now friends with Media.”

<sup>16</sup> In: Vannevar Bush, “As We May Think”, Atlantic Monthly, July 1945, The New Media Reader, 2003.

<sup>17</sup> Projekt MIDAS <http://www.midas-film.org/index.htm> má poskytnout přístup ke katalogové informaci o filmových archívech; GAMA, „brána k archívům mediálního umění“, se má stát centrálním online portálem k evropským sbírkám mediálního umění), [www.gama-gateway.eu/](http://www.gama-gateway.eu/).

<sup>18</sup> Viz. například archív ve formě blogu, věnovaný tvorbě Phila Mortona, který vytváří Jon Cates <http://copyright.wordpress.com/>

obsahující kolaborativní uživatelské nástroje a možnost podílet se na struktuře archívu a zkombinovat tak audiovizuální archív a možnosti sdílení, které nabízejí společenské portály. Z Woodyho představy online archívu jako otevřené kurátorské sítě mediálního umění, který by přenesl ducha video komunit šedesátých let do oblasti online audiovizuálních archívů, vychází výše zmíněný projekt výstavy MindFrames v ZKM v Karlsruhe, v Čechách představený na konferenci Open Archives v Institutu intermédií na přelomu října a listopadu 2007.<sup>19</sup> Na druhém ročníku konference, který proběhl v rámci Mezinárodního festivalu dokumentárních filmů Jihlava v říjnu 2008, pak Woody Vasulka hovořil o návratu aktivistického myšlení 60. let v současném období krize a představil skupinu programátorů ze Santa Fe, věnujících se mimo jiné tvorbě v prostředí 3D virtuálního světa Second Life.<sup>20</sup> Zde je možné vytvářet například proměnlivé archívy s pohyblivými obrazy, obklopujícími diváka-avatára panoramatickou několikapatrovou projekcí. Woody považuje Second Life za zcela adekvátní a přirozené prostředí pro vytváření archívu a prohlásil, že poté, co bylo toto společenské prostředí navrženo, je nutné implementovat do něj nový obsah: „Myslím si, že tento způsob vytváření archívu je zcela legitimní. (...) Vstupujete do prostoru, který je neznámý, je třeba strávit hodně času jen tím, že se v něm budete pohybovat. (...) Když do něj vstoupíte poprvé, jste zcela ztraceni, musíte se naučit, čím ten prostor je, kdo jste vy v tomto prostoru, přizpůsobit se této nové komunitě.“ Na konci své prezentace pustil Woody záběry ze svého videa „Art of Memory“ z roku 1986, v němž se prostředí krajiny amerického Jihozápadu („která vlastně patří americkým Indiánům, nemá nic společného s pocity bílého muže“) prolíná s obrazy z archívů válečných filmů. Při tvorbě tohoto díla Woody opětovně navštívil obrazy, které znal z dětství, a připomněl si tak někdejší sledování válečných týdeníků i své potulky po brněnském vojenském letišti, v jehož sousedství bydlel, a kde snad podle jím šířené legendy má jeho vášeň pro sbírání svůj prvopočátek.

Představa archívu jako „umění paměti“ v podobě místností, jimiž procházejí uživatelé, vychází z antických paměťových technik „ars memoriae“, užívaných řečníky pro zapamatování dlouhých proslovů. Jednotlivým částem své řeči vtiskávali podobu objektů, umístěvaných do prostorů jako paláce, divadla, katedrály, kláštery, poutní kostely či dokonce znamení zvěrokruhu. Pak jen stačilo chodit, uložené objekty vybírat a sestavovat z nich řeč.<sup>21</sup> Vývoj „umění paměti“ popisuje ve své knize „The Art of Memory“ Frances A. Yatesová, která zmiňuje, že za jeho vynálezce je považován básník Simonides, který si díky této technice zapamatoval rozmístění hostů okolo stolu v místnosti a umožnil jejich identifikaci poté, co se zřítil strop a všichni zahynuli v troskách. Tímto spojením vzniku umění paměti se smrtí se vracíme zpět na začátek k poznámce J. Derridy o spektrální povaze archívu. Zatímco techniky „ars memoriae“ začínají představou prázdných místností, Vasulkovo video „Art of Memory“ se odehrává v pouštní krajině Nového Mexika, nad níž se vznášejí bizarně tvarované video objekty s válečnými černobílými záběry. Obraz prázdné pouště naznačuje, že vztahy mezi objekty nejsou předem dané, že pohyblivé písky umožňují vytvářet vlastní cesty historií či archívem (například prostřednictvím „kurátorských výběrů“, komentářů či v komunikaci s dalšími účastníky), a že kurátorství audiovizuálních historických materiálů může podniknout nové inscenování archívu-divadelního představení, jehož úspěch závisí na aktivitě všech jeho aktérů.

Lenka Dolanová

<sup>19</sup> <http://www.iim.cz/?id=25&lang=0#node>

<sup>20</sup> <http://secondlife.com/whatis/>, v Santa Fe se poslední dobou aktivita na pomezí umění, vědy a technologie soustřeďuje okolo nově založeného centra Santa Fe Complex, viz. <http://sfcomplex.org/wordpress/>

<sup>21</sup> Frances A. Yates, The Art of Memory, 1966.