

METODE ZAŠTITE INTERNETSKE UMJETNOSTI¹

ANTE ORLOVIĆ □ kustos pripravnik u Galeriji umjetnina Narodnog muzeja Zadar, Zadar

sl.1. Petra Cortright, *WEBCAM* (2007.),
screenshot emuliranog kanala YouTube
Izvor: Rhizome

sl.2. Ann Hirsch, *Scandalishious* (2008.),
screenshot emuliranog kanala YouTube
Izvor: Rhizome



Pristup zaštiti na internetu temeljene umjetnosti podrazumijeva okretanje apstraktnijim konzervatorskim metodama radi očuvanja oblika umjetnosti koja ne dopušta primjenu tradicionalnih muzeoloških pristupa u njezinu dokumentiranju i zaštiti.

Konkretno, *internetska umjetnost* ima vlastiti skup tehničkih i konceptualnih prepreka koje ju čine posebice kompliciranom u smislu prikupljanja tih radova, pa i njihovo očuvanje ovisi o konstantnim tehnološkim promjenama hardvera i softvera koji su sastavni dio te umjetnosti. Internetske radove, za razliku od radova *postinternetske umjetnosti*, ne možemo promatrati unutar galerijskih i muzejskih prostora jer je njihovo izlaganje predodređeno isključivo za virtualnu stvarnost. Stoga arhivisti moraju napraviti iskorak u prikupljanju i zaštiti takve vrste djela.

U raspravi o zastarijevanju hardvera i softvera i njihovom padanju u "zaborav" Jeff Rothenberg detektirao je korijen problema koji se odnosi na digitalne medije: *Ne samo da su digitalni dokumenti izloženi gubitku zbog propadanja medija i njihova zastarijevanja, već postaju jednako nepristupačni i nečitljivi ako su softver koji ih interpretira ili hardver na kojemu softver radi nestali ili zastarjeli.*² Ako nemamo ispravnu verziju softvera, djelo se vjerojatno neće učitati ili će se učitati drugačije. Pri konzervaciji *internetske umjetnosti* važno je osigurati konstantnu dostupnost umjetničkog djela, što se može ostvariti pristupom web stranici koja potencijalno može spriječiti njegovo zastarijevanje. Rhizome je prepoznao

ograničenja u očuvanju djela unutar te domene i razvio *Webrecorder*, svojevrsnu aplikaciju koja snima i automatski pohranjuje web stranicu i popratne sadržaje na njoj te tako omogućuje pristup stranici bez korištenja internetom.

U raspravi o potencijalnim metodama zaštite djela te vrste umjetnosti najčešće se uzimaju u obzir četiri metode koje se mogu primijeniti za njihovo arhiviranje, pri čemu se dvije od njih smatraju boljima, a druge dvije, zbog nedostatka boljih opcija, manje poželjnim rješenjem.

Prvo od dva poželjnija rješenja jest emulacija. Kao neka vrsta digitalnog faksimila, emulacija izgleda i ponaša se kao original, samo se ostvaruje u drugome mediju. Omogućuje da se zastarjeli programi pokrenu na novijim hardverima, što znači da postupkom emulacije čuvamo format na kojemu se nalazi sadržaj djela. Emulator je računalni program koji "vara" originalni kôd na način da se čini kako on i dalje radi u originalnoj opremi, omogućujući softveru da iz zastarjelog računala radi na suvremenome.³ Osnovna je ideja omogućiti oponašanje zastarjelih sustava na budućim, dotad nepoznatim sustavima. Muzej Guggenheim u New Yorku još je 2004. testirao na koji način emulacija može "spasiti" umjetnost novih medija od vremenskog uništenja, pa su tako na izložbi bile prikazane originalne instalacije i njihove emulirane verzije.

¹ Rana generacija internetskih umjetnika s početka 1990-ih poznata je pod terminom "net. art", što je postao sinonim za *net art* ili *Internet art* i pokriva velik opseg umjetničkih praksi. "Net.art" je postao pojam povezan s malom skupinom ranih praktičara (Vuk Ćosić, jodi.org, Alexei Shulgin, Olia Lialina i Heath Bunting) i ne može se primijeniti na *online* umjetnost u cjelini. Stoga je najbolje rabiti termin *Internet art* ili *internetska umjetnost*.

² Rothenberg, J. *Avoiding technological quicksand: Finding a viable technical foundation for digital preservation*; u: *Council on library and information resources*, 1998.

³ Ippolito, J.; Rinehart, R. *Re-Collection: Art, new media, and social memory*. London, 2014., str. 116.



Internetski rad *Webcam* Petre Cortright skinut je 2011. s *YouTubea*⁴ zbog kršenja smjernica, a zahvaljujući Rhizomeu, rad je arhiviran u njegovu bazu podataka. U suradnji s umjetnicom, stvoren je arhivski prikaz rada kakav je postojao na izvornome mjestu. *YouTubeov* video zamijenjen je HTML5 playerom koji referencira lokalne datoteke i emulira, barem približno, izgled i dojam izvornog *YouTube* playera.

U veljači 2018. Rhizome je u sklopu svoje online izložbe *Net Art Anthology* objavio uspješnu rekonstrukciju *YouTube* rada *Scandalishious* Ann Hirsch. Rad iz 2008. trebalo je restaurirati, kao i *Vwebca*, prema starijem *YouTubeovu* izgledu, te je bilo primarno zadržati originalni vizual. Stariji je rad trebalo pokrenuti u novijim medijima, stoga je bilo potrebno, kako navodi i Rhizomova softverkustosica Lyndsey Jane Moulds, stariji kôd "natjerati" da komunicira s novim te uskladiti unošenje modernog u rad. "Nova" je verzija dostupna na Rhizomovoj stranici zajedno s nekim neobjavljenim *response* videima od strane korisnika, te je sve sada dostupno u sklopu spomenutog projekta *Net Art Anthology*.

Druga je metoda migracija, koja funkcionira na način da kopira digitalne informacije iz zastarjelih medija na nove, ažurirane medije i formate, konstantno osvježavajući podatke te tako osiguravajući da sadržaj ostane čitljiv postojećim softverima i hardverima. Kao strategija zaštite, migracija je u osnovi *osvježavanje informacija sa starih na nove tehnologije*⁵ i nije uvijek djelotvorna. Što dublje ulazimo u "dograđivanje" originalnog medija, to je veća opasnost da se djelo udalji od originala, što znači da upadamo u problem autentičnosti. Walter Benjamin navodi kako tradicionalna umjetnička djela djelomično stječu svoju važnost i autentičnost (svoju auru) na temelju svog položaja u prostoru. *I kod najsavršnije reprodukcije gubi se nešto od "ovdje i sada" umjetničkog djela – njegova jednokratna egzistencija na mjestu gdje se nalazi.*⁶ Kada umjetnik stvara umjetničko djelo na računalu, on u dinamičnoj memoriji računala organizira niz nula i jedinica, a kada pritisne "Save", ti se bitovi spremne na magnetni disk.⁷ Kopije se stvaraju u sljedećih nekoliko sekundi pa u toj domeni nema smisla tražiti "autentično" umjetničko djelo. Za *Internet art* aura ne postoji. Prikupljajući na internetu utemeljena djela i sastavljajući s umjetnicima ugovore kojima se službeno ograničava broj kopija koje će se napraviti, muzeji čuvaju, smatra Rinehart, auru koju djelo nikad nije ni imalo. Migracija je, zapravo, pristup koji se temelji na željama jer je nemoguće predvidjeti što ćemo morati

učiniti kako bi određeni digitalni dokument ili vrsta dokumenta ostali dostupni i čitljivi budući da ne možemo znati kako će se stvari mijenjati u budućnosti. Migracija daje samo privid rješenja, te katkad može biti i lošija solucija nego li ne učiniti ništa.

My boyfriend came back from the war internetsko je umjetničko djelo ruske autorice Olike Lialine iz 1996. Djelo je primjer interaktivnoga hipertekstualnog pripovijedanja i sastoji se od okvira s crno-bijelim web stranicama i, katkad, s animiranim GIF prikazima. Djelo se u potpunosti sastoji od HTML-a, CSS-a⁸ i slikovnih sredstava unutar strukture direktorija.

Jedan od pokazatelja povijesnog značenja toga internetskog umjetničkog projekta jest činjenica da je mnogo puta interpretiran od drugih umjetnika novih medija. Godine 2000. umjetnica je pokrenula *The last real net art museum* kao inicijativu za skupljanje i prezentiranje interpretacija MBCBFTW koje uključuju niz različitih verzija – od *Flasha*, *Real Audia*, *Instagrama* do gvaša na papiru. MBCBFTW jedna je od prvih zanimljivih *Hyper text net art* narativa u kojemu priča teče klikom na slike i tekstove u raznim prozorima unutar kadra.

U intervjuu za MU⁹ iz 2016. umjetnica navodi kako je to bila provokacija muzejima, koji su kasnih 1990-ih i ranih 2000-ih počeli pokretati vlastite *Internet art* izložbe i osnivati kolekcije.

Sačuvati projekt metodom migracije značilo bi svako interpretirano djelo u *The last real net art museumu* ažurirati na novije verzije, od *Flasha*, videa itd., kao i MBCBFTW, na noviju verziju HTML-a, odnosno, kad bismo danas migrirali, u HTML5. To bi značilo provoditi nekoliko sati u danu popravljajući pogreške i promjene na kôdu web stranice.

Od dvije manje korisne metode zaštite *internetske umjetnosti* pohrana je prva tehnika standardne strategije zaštite kojom se koriste muzeji pohranjujući građu u čuvaonice, no iako je riječ o jednoj od strategija, ona je najkraće i najgore rješenje za pohranu novih medija. Esencijalni je dio *internetske umjetnosti* softver, koji je sastavni dio hardvera. No vijek hardvera često je kraći od pet godina, pa bi pohrana hardvera sa softverom na kojemu se nalazi rad značila osuđivanje tog rada na propast. Isto vrijedi i za CD ili *floppy* diskete. Činjenica da se sve više računala proizvodi bez ulaza za kompaktni disk dovoljno govori o budućnosti tog medija.

Posljednja je metoda reinterpretacija. Internetski rad napisan na jednom jeziku mogao bi ponovo biti napisan na drugome onog trenutka kada originalni jezik zastari. Netko tko reinterpretira glazbenu kompoziciju *4'33"* Johna Cagea ili *Monotonu simfoniju* Yvesa Kleina treba uzeti u obzir činjenicu da će za nekoga tko ne poznaje Cageove i Kleinove metode to imati malo smisla ili će biti sasvim besmisleno. U reinterpretaciji automobil možemo zamijeniti svemirskim brodom ili stari bežični telefon najnovijim *iPhoneom*. Pri reinterpretaciji djela u budućnosti potrebno je vidjeti je li se pritom otišlo predaleko,



sl.3. Olik Lialina, *My boyfriend came back from the war* (1996.), screenshot

sl.4. Olik Lialina, *My boyfriend came back from the war*, 1996.

Foto: Franz Wamhof

4 Uvijek je poželjnije umjetnički rad postaviti na otvoreni arhiv poput *Internetskog arhiva* nego li na vlasničke domene poput *YouTubea*.

5 Waters, D. *Some considerations on the archiving of digital information*. Yale University Library, 1995.

6 Benjamin, W. Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije; u: *Život umjetnosti*, 78-79, 2006., str. 23.; http://www.ipu.hr/content/zivot-umjetnosti/ZU_78-79-2006_022-032_Benjamin.pdf (20. ožujka 2018.).

7 Ippolito, J.; Rinehart, R. *Re-Collection: Art, new media, and social memory*. London, 2014., str. 50.

8 *Cascading Style Sheets* – stilski jezik koji se rabi za opis prezentacije dokumenta napisanog uz pomoć *markup* jezika (HTML-a).

9 <http://www.mu.nl/en/txt/a-celebration-of-twenty-years-on-the-web-my-boyfriend-came-back-from-the-war> (20. ožujka 2018.).

odnosno je li time stvoreno potpuno novo djelo umjesto nove verzije originalnog djela. Stoga Richard Rinehart za rješenje tog problema predlaže Turingov test kojim bi se procijenila sposobnost re-kreacije da oponaša originalni umjetnički rad. Ako promatrač ne može uočiti razliku među njima, ili je barem može prihvatiti, za reinterpetaciju bi se moglo reći da je uspješno položila Turingov test.¹⁰ Primjena metode reinterpetacije kao sredstva zaštite bila bi opravdana samo ako se izgube dijelovi umjetničkog rada.

Internetska umjetnost stvorena je da bude online, da bude doživljena preko zaslona računala. Životni vijek gotovo svakog medija nastaloga tijekom 20. st. barem djelomično ovisi o novonastalim tehnologijama, no Ippolito¹¹ navodi kako se o *Internet artu* i tehnologiji koja se njome koristi ili se na nju primjenjuje ne može reći da tu umjetnost ubija efemerna tehnologija već je ubija umjetnik koji se tom tehnologijom koristi. Da bi se web radovi nastali potkraj prethodnoga i tijekom ovog stoljeća sačuvali, važno je da se ne tretiraju kao medij, već kao originalno umjetničko djelo.

Vezano za umnožavanje kao alternativni način zaštite, Rinehart¹² napominje kako to može biti opasno za ekskluzivnost muzejskih kolekcija, ali istodobno i vrlo korisno jer bi muzeji na taj način mogli skupljati djela *Internet arta* i proširiti odgovornost za njihovu zaštitu. *Kada se originalna djela re-kreiraju novim tehnologijama, gubi se nešto u obliku odlaska u muzej i razumijevanja koliko su ta djela bila radikalna jer su stvorena u određenoj razdoblju i jer su stvorena tada dostupnom tehnologijom... Mislim da je to važan dio muzeja i umjetničkog povijesnog aspekta zbirke – imati osjećaj onoga što su umjetnici radili u tom povijesnom trenutku.*¹³ Primjena suvremenih medija potiče posjetitelja da gleda djelo kao da je stvoreno u suvremenom trenutku. Dovoljno je teško putem umjetničkih djela predstaviti retroefekt u budućim izložbama, a to postaje još složenije ako se djelo stalno dograđuje na suvremene medije.

Jedan od web arhiva za zaštitu, među ostalim i internet-skih radova, jest Rhizome.org kojemu je jedan od primarnih izazova, kako navodi Williams¹⁴, zadržavanje svih projekata u funkciji na budućim računalnim sustavima. Čuvajući djela *internetske umjetnosti* preuzimanjem na svoje servere, pružajući stalni URL te povezujući ih s mnogim djelima *Internet arta*, Rhizome funkcionira kao čuvar i skupljač djela tog oblika umjetnosti. Važna i zanimljiva komponenta Rhizomea jest *ArtBase*, na webu bazirana arhiva novih umjetničkih medija koju sastavlja i održava Rhizome.org. Cilj te baze podataka jest osigurati javnosti pristup i dostupnost sveobuhvatne zbirke novih umjetničkih medija, ponuditi umjetnicima novih medija online platformu da predstave svoja djela s kontekstom, relevantnim kritičkim diskursom i online raspravom te sačuvati njihova djela za budućnost.

Problem očuvanja tako efemernog oblika umjetnosti nastaje kada muzeji zbog nedostatka alternativnih oblika

zaštite prakticiraju pozicioniranje dokumentacije kao "zastupnika" djela. Problem stvara i nemogućnost uvida u glavne komponente djela, tj. činjenica da njegov važan izvorni kôd može skupljati prašinu u arhivu na nečitljivom disku.

Primarna je zadaća napraviti *back up* na nekoliko medija, a pri postavljanju radova online poželjnije je da se to radi na otvorenim arhivima poput *Internet arhiva* ili Rhi-zomove *ArtBase*. Možda i ne treba naglašavati potrebu preispitivanja muzeološkog modela zaštite i konfiguracije institucija, kao i izuzimanja od klasičnog načina obrade i zaštite muzejske građe te stvaranja novih primjera kojima bi se uvele potrebne promjene.

LITERATURA

1. Benjamin, W. Umjetničko djelo u razdoblju tehničke reprodukcije. U: *Život umjetnosti*, 78-79, 2006.
2. Ippolito, J.; Rinehart, R. 2014. *Re-Collection: Art, new media, and social memory*. London.
3. Laurenson, P. 2004. Magic bullet or shot in the dark: Emulation as preservation strategy. U: *Echoes of art: Emulation as a preservation strategy*. New York.
4. Rinehart, R. The straw that broke the museum's back? Collecting and preserving digital media art works for the next century. U: *Switch*, 14, 2000.
5. Rothenberg, J. Avoiding technological quicksand: Finding a viable technical foundation for digital preservation. U: *Council on library and information resources*, 1998.
6. Waters, D. 1995. *Some considerations on the archiving of digital information*. Yale University Library.
7. Williams, A. Rhizome.org. U: *The variable media approach*, 2003.

METHODS FOR PROTECTING INTERNET ART

The protection of Internet art requires the addressing of new methods in documentation and preservation, because those concerned are faced with constant technological changes in the hardware and software that are parts of it. Its preservation requires more complex and abstract methods of protection than those used in the protection of static media.

The strategies proposed for the preservation of Internet art are emulation, migration, storage and reinterpretation, while although many artists and museums attempt to document or preserve this form of art, many Internet works are often taken down by their creators, having become dysfunctional because of obsolescent software and network changes, or else are not in working conditions because of incomplete and obsolescent hardware. Museum institutions, which have spent the whole of their lifetime in the refinement of an appropriate monomania for a single object, now have to face up to objects that by their nature tend towards duplication, and even require this for the purpose of protection.

¹⁰ O testu kao validnoj metodi govori podatak da je 2014. verificiran u Londonu.

¹¹ Ippolito, J.; Rinehart, R. *Re-Collection: Art, new media, and social memory*. London, 2014.

¹² Rinehart, R. The straw that broke the museum's back? Collecting and preserving digital media art works for the next century; u: *Switch*, 14, 2000.

¹³ Laurenson, P. Magic bullet or shot in the dark: Emulation as preservation strategy; u: *Echoes of art: Emulation as a preservation strategy*, New York, 2004., http://www.variablemedia.net/e/echoes/morn_text.htm#laurenson (20. ožujka 2018.).

¹⁴ Williams, A. Rhizome.org; u: *The variable media approach*, 2003.