

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav informačních studií a knihovnictví

Diplomová práce

Mgr. Čeněk Pýcha

Archeologie médií a temporalita nových médií

2017

Vedoucí: Mgr. Tomáš Dvořák, Ph.D.

Rád bych poděkoval Tomáši Dvořákovi za vedení práce a Kamilu Činátlovi za konzultaci jejích podstatných částí.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 31. 7. 2017

Mgr. Čeněk Pýcha

Abstrakt

Diplomová práce se zabývá vztahem digitálních technologií a společenských představ o minulosti. V první části jsou definovány metodologické přístupy archeologie médií, jež dále slouží jako prostředek pro výzkum temporality médií. Ve druhé části je pak metodologický přístup aplikován v empiricky založených případových studiích. První studie se týká digitálních archivů pamětnického vyprávění a představy o čase, kterou vytvářejí. Druhá empirická část pak sleduje cesty fotografií, jež dokumentují holocaust, na sociálních sítích, především na *Pinterestu*. V závěru je práce přiřazena k debatám o proměnách konceptu času.

Klíčová slova:

Digitální média, paměť, archeologie médií, čas, kulturní techniky

Abstract

This master thesis focus on the relationship between digital technologies and the concepts of our society about the past. There are defined methodological approaches of media archeology in the first part, this approaches are used like the tool for research of media temporality in the next parts. The methodological approach is applied in the empirical based case studies in the second part. The first case study researches the digital archives of testimonies of witnesses and the concepts of time that are created by these archives. The second empirical case study focuses the ways of photographs that documented holocaust, in the social media, especially on *Pinterest*. In the conclusion, the master thesis is assigned like the part of contemporary debates about the concepts of the past.

Keywords:

Digital media, memory, media archeology, time, cultural techniques

Obsah

1	Úvod.....	6
2	Koncepty a pojmy	8
2.1	Archeologie médií.....	8
2.2	Archeologie médií a Friedrich A. Kittler	9
2.3	Kulturní technika.....	12
2.3.1	Kulturní technika a kulturní praktika	15
2.4	Manovichova definice nových médií	15
2.5	Connective Memory.....	17
3	Digitální paměť. Úložiště vzpomínek pamětníků.....	20
3.1	Historický pramen jako médium	22
3.2	Archiv.....	25
3.3	Digitální archiv	27
3.4	Čas artefaktu a čas archivu.....	28
4	Projekt Československo 1938-1989 a temporalita	35
4.1	Pamětnické vyprávění	36
4.2	Interaktivní komiks	38
4.3	Časové roviny	40
5	Obrazy minulosti v digitálních médiích	41
5.1	Yolocaust	41
5.2	Pinterest a Social Curation.....	43
5.3	Nová vizualita holocaustu.....	44
5.3.1	Tvář	45
5.3.2	Ženské tělo	45
5.3.3	Dítě.....	46
5.4	Dekontextualizace fotografií – hranice mezi médii	47
6	Závěr: Temporalita nových médií a naše chápání minulosti.....	51
7	Seznam použité literatury a zdrojů	54

1 Úvod

Cílem této diplomové práce je aplikovat metodologický soubor postupů definovaný jako archeologie médií v případových studiích, a prozkoušet tak analytický potenciál tohoto přístupu. Případové studie vycházejí ze situací, ve kterých nám digitální média/digitální prostředí přinášejí reprezentace minulosti. Základním problémem případových studií je tak tázání se po tom, do jaké míry digitální média a jejich vlastnosti ovlivňují naše chápání a představu o minulosti.

Média v této práci chápu v širším slova smyslu nejen jako nosiče, které zprostředkovávají informace, ale obecněji jako komunikační situaci a prostředí, které přenos informací umožňuje. V práci sleduji vliv digitalizace komunikace na společnost, především pak na způsoby vytváření představy o minulosti.¹

Práce neaspiruje na komplexní popsání problému reprezentace minulosti v digitálním prostředí, ani si neklade za cíl vytvořit komplexní pojmosloví. Rád bych na několika případových studiích vyzkoušel pojmy inspirované archeologickou metodou a poukázal na posuny, ke kterým v interpretacích minulosti v digitálním prostředí dochází.

Práce se neomezuje jen na české prostředí, i když zde spočívá její těžiště. Některé popisované jevy nahlížím v globálním kontextu. Tento přístup odpovídá zvolenému ohledávání hranic interpretací minulosti v digitálním prostředí. (Neomezují se na referenční rámce české společnosti.) Případové studie se týkají moderních dějin, které jsou obecně chápány jako společensky nejnaléhavější. Popisované procesy se však týkají i dějin starších.

Pojetí temporality v této práci vychází z rámce mediálních studií a historické vědy. Základním předpokladem je, že médium svým charakterem kóduje představu o čase, respektive že s sebou nese specifický druh temporality. Jestliže se média proměňují – například se digitalizují –, dochází i k posunu koncepce času, jež médium zprostředkovává. Historická věda kromě samotného výzkumu historické matérie, promýšlí i představy o čase, jež se v průběhu dějinného vývoje měnily. Několikrát se v práci dotknu vztahu techniky a kultury, kdy se nabízí otázka, do jaké míry jsou kulturní změny důsledkem technického vývoje a naopak. V závěru se pak teze diplomové práce pokusím vztáhnout k aktuálním úvahám o proměnách temporality.

¹ Viz níže citované práce Lva Manoviche a Andrew Hoskinse.

Po představení metodologického rámce, jehož těžiště jsem položil především do tzv. archeologie médií, představím dvě empirické případové studie. První z nich se týká digitálních archivů pamětnického vyprávění a představy o čase, kterou vytvářejí. Druhá empirická část pak sleduje cesty fotografií, jež dokumentují holocaust, na sociálních sítích, především na *Pinterestu*. Případové studie jsem zvolil tak, abych popsal dva typy vytváření historických významů v prostředí digitálních médií. Jeden vztah vede spíše od přítomnosti k minulosti, kdy v současnosti vytváříme situaci, ve které nasloucháme pamětníkovi nebo pamětnici a prostřednictvím jejich vyprávění si vytváříme představu o minulosti. Artefakt nezaznamenává přímo minulost, k níž se vztahujeme, ale aktuální situaci, aktuální vyprávění. Naopak historické fotografie skutečně vznikly v historickém okamžiku, který autenticky zachycují. Jejich základní vizuální podoba se nemění, mění se ale způsoby jejich vidění, mění se kontext, ve kterém fotografie obíhají. Východiskem materiálové části práce jsou tedy tyto dvě osy směřující a vycházející z minulosti. Rámec, v němž tyto dvě osy sledujeme, je ale totožný: současné prostředí digitálních médií.

2 *Koncepty a pojmy*

2.1 *Archeologie médií*

Archeologie médií jako východisko pro studium kulturních technik a praktik

Při promýšlení vztahu minulosti a médií se dotýkáme toho, nakolik je reprezentace historie mediálně podmíněná. Do jaké míry je naše představa o minulosti určena typem média, jež nám minulost zprostředkovává? Jelikož se mi tuto klíčovou (a z jistého úhlu pohledu neřešitelnou) otázkou v této diplomové práci stěží podaří zodpovědět, raději se soustředím na jednotlivé příklady, kdy charakter média ovlivňuje tvar naší představy o minulosti. Archeologie médií se mi zdá jako vhodné metodologické východisko pro obdobné zkoumání. Již z názvu (sub)disciplíny je zřejmé, že klade velký důraz na temporalitu, respektive historicitu médií. Zároveň klade důraz na archeologickou rovinu tohoto pojmu a naznačuje, že nejde nutně o historii vnímanou na časové ose, ale spíše ve vrstvách,² jež bychom měli z naší současné perspektivy odkrývat.

Vzhledem k tématu této diplomové práce je pozice archeologie médií klíčová. V argumentační struktuře plní zásadní roli, neboť představuje způsob, jak přistupovat k médiím a zkoumat, jak média u sebe a kolem sebe kódují představu o čase. V souladu s některými autoritami současné archeologie médií (především Wolfgang Ernst), přenáším archeologickou metodu i na digitální prostředí, jež je samozřejmě oproti klasickým médiím specifické.³

Tato specifika se projevují například v pojetí fotografie v digitálním prostředí. Původní fotografie zachycuje okamžik minulosti (jedná se například o fotografii v rodinném albu), má vlastní materialitu a je spojena se specifickou kulturní praktikou (akt samotného fotografování, vyvolání a pak například uložení do rodinného alba). Převod fotografie do digitálního formátu znamená ztrátu původní materiality a získání nových vlastností (například číselné pojmenování). S těmito novými vlastnostmi jsou pak spojeny i nové způsoby zacházení s médiem. Zajímavé je sledovat, do jaké míry staré kulturní praktiky interagují s těmi novými. Je například album fotografií převedené do digitálního prostředí stále rodinným fotoalbem? Respektive, co se při převodu do digitálního prostředí děje

² ZIELINSKI, Siegfried. *Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006. xi, 375 s. *Electronic culture: history, theory, practice*. ISBN 0-262-24049-1.

³ Definicí nových médií Lva Manoviche se budu zabývat níže.

s kulturní praktikou prohlížení rodinného fotoalba? Právě studium této interakce může přinést odpověď na otázku, do jaké míry digitální prostředí formuje naši představu o minulosti. Tuto konstrukci nabízím jako základní model archeologické analýzy digitálních (nových) médií.

Mísení „starších“ a „novějších“ kulturních praktik, je jedním ze základních fenoménů, které v této diplomové práci sleduji. Digitální média částečně napodobují starší formáty – přestože digitální fotografie je v podstatě číselným kódem, rozhraní, které fotografii zobrazuje, ji co nejméněji připodobňuje k materialitě originálu (často například včetně chyb, polámaných rohů fotografie apod., které je v digitálním prostředí snadné odstranit). Tím se odkazuje na starší kulturní praktiky, jež byly s charakterem média spojeny. Uživatel se tak může ocitnout v nejistotě, kdy neví, jestli má s médiem zacházet jako s původním starým médiem, případně zda má odhalovat jeho nové vlastnosti spojené s digitalizací. Zdá se mi, že z této situace pramení nejistota, kdy uživatelé skrze digitální prostředí zacházejí s novými médii stejně jako se starými⁴ a uniká jim, že s digitalizací přichází i nový druh temporality. Vzniká tak jakási mezera (gap, rupture)⁵ mezi kulturními praktikami (vzpomínání) a temporalitou, kterou přináší nová média.

2.2 *Archeologie médií a Friedrich A. Kittler*

Jedním z oborů, který skýtá metodologickou základnu pro studium temporality médií, je tzv. *archeologie médií*. Za významnou postavu tohoto směru mediálních studií považuji Friedricha A. Kittlera (1943–2011). Již z odkazu na archeologickou metodu je zřejmé, že tento metodologický přístup vstřebává poststrukturalistické pojetí poznání minulosti i s jeho jádrem – myšlenkami Michela Foucaulta. V analýze diskurzivních praktik se mediální archeologové zaměřují na podstatu (jak kulturní, tak technologickou) médií, jež jsou v jejich pojetí významnými arbitry diskurzivních pravidel.

Friedrich A. Kittler je v podstatě zakladatelem německé archeologie médií (někdy se hovoří o „Berlínské škole archeologie médií“). Ve svém díle poukázal na několik možností, jak promýšlet vztah minulosti a médií. Některé z jeho úvah jsou významné pro zasazení této diplomové práce do současného stavu bádání v oblasti teorie médií. Za

⁴ Například, když na internetu zachováváme svědectví pamětníku genocid za tím účelem, aby se genocida již nikdy neopakovala.

⁵ Viz výchozí situace Andrew Hoskinse, s. 16 této diplomové práce: „‘diffused rupture’ between and across media/memory studies“.

signifikantní považují způsob, jakým Kittler promýšlí vztah minulosti a historie ve svých přednáškách o optických médiích.⁶ Kittler přičítá velký význam kulturním praktikám (v Kittlerově pojetí spíše kulturním technikám),⁷ jež jsou spojené s určitým obdobím a do velké míry ovlivňují charakter epochy. Kittler tak nabízí alternativní pohledy na dějinná období a přispívá k jejich redefinici, respektive zdůrazňuje technologický aspekt jednotlivých paradigmat. Takže zatímco Foucault v podstatě reinterpretuje osvícenecké období jako dobu disciplinace lidského těla,⁸ Kittler zdůrazňuje boj o obraz, jenž se v tomto období odehrává a jenž se promítl i do označení celé epochy.⁹

Zřejmě nejvýznamnější Kittlerovou reinterpretací v tomto směru jsou jeho analýzy romantismu. Kittler zde vychází ze své původní domovské disciplíny – literární vědy. Na díle klíčového německého romantického autora E. T. A. Hoffmanna ukazuje, jak byl příklon romantiků k mysticismu určen především technickými aparáty dané doby. Dílo E. T. A. Hoffmanna je prochnuto magickými výjevy, které Kittler interpretuje jako vize a zkušenosti získané používáním *laterny magiky*, *camery obscury* a dalších aparátů. Hoffmannem popisované duchové a přízraky jsou pak spíše dokladem technologického vývoje, než zvýšené spirituality období (duchové se tak stávají důsledkem technologického pokroku). Kromě originality Kittlerových závěrů je důležité i to, že svoje hypotézy v tomto případě staví na metodách literární vědy, dochází k nim pomocí kritické analýzy literárních děl.¹⁰ Studium techniky není jen otázkou studia technických plánů a artefaktů, ale i předmětem analýzy (v tomto případě literárního) diskurzu. Kittlera zajímá interakce mezi technikou a diskurzem a je schopen otevírat originální cesty interpretace na základě vhodného předmětu zkoumání. I když jde jen o těžko reprodukovatelný metodologický

⁶ KITTLER, Friedrich A. *Optical media: Berlin lectures 1999*. Cambridge: Polity, ©2010. vi, 250 s. ISBN 978-0-7456-4091-4.

⁷ Viz níže.

⁸ Zejména: FOUCAULT, Michel. *Zrození kliniky*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010. 244 s. ISBN 978-80-87378-29-8.

⁹ KITTLER, Friedrich A. *Optical media: Berlin lectures* Kapitola *Enlightenment and Image War*, s. 89.

¹⁰ V úvodu ke své habilitační práci píše Kittler: „V pozitivismu, který sledoval čtení a psaní také systematickým experimentálním vývojem, je uloženo nesmírné, duchovními dějinami zakryté poznání systému přenosu informací. Za účelem vytvoření historie diskursu stačí spojit tyto poznatky se známými fakty z literárních děl.“ KITTLER, Friedrich. Předmluva: [Zapisovací systémy 1800/1900]. In: KRŤILOVÁ, Kateřina, ed. a SVATONŮVÁ, Kateřina, ed. *Medienwissenschaft: východiska a aktuální pozice německé filosofie a teorie médií*. Praha: Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2565-4, s. 185–205, s. 193. Dále pak na straně 198: „Postačí tedy rekonstrukce situací šíření informací, jak je konstituují tyto vědy: například školní nebo univerzitní výuky, psaní článků, situací spojených s psychoanalytickou pohovkou a s fyziologickým experimentováním s člověkem. Tyto situace nejsou z hlediska vědy – což platí jak pro humanitní, tak pro přírodní obory – pouhými anekdotami, jsou jejich sociokulturní realitou. Jakkoliv to může znít překvapivě.“ Kittler ve svém pojetí chápe literární vědu jako vědu o komunikaci, jež se soustředí na napojení komunikace prostřednictvím literatury na další sféry lidské činnosti.

postup, zdá se mi, že ho lze využít pro legitimizaci materiálových případových studií v této práci. Inspirován Kittlerem jsem vybíral diskurzy, v nichž se kloubí v podstatě technologické inovace s posuny v chápání minulosti.

Jednou z nejradikálnějších tezí Friedricha A. Kittlera je tvrzení, že neexistuje žádný software.¹¹ Tato myšlenka se objevuje v autorově eseji „Es gibt keine Software“ z roku 1991. V této práci nalezneme tvrzení, že software je pouze lidskou projekcí do odlidštěného prostředí počítačů redukovaného na diskrétní vyjádření.¹² Posledním kreativním lidským aktem je podle Kittlera vytvoření integrovaných obvodů v sedmdesátých letech. Dnes tuto tezi nemusíme číst tak kontroverzně, jak možná zněla v době svého vzniku. Z Kittlerova radikálního pohledu si lze vzít tu část o sebereprojekci lidských struktur vědomí do softwaru, v našem případě do tvaru rozhraní aplikací apod. Tyto tvary můžeme chápat jako pokusy, jak ovlivnit částečně nepochopitelnou strukturu digitálních médií (jež je podle Kittlera zapříčiněna takřka organickým životem počítačové techniky, pro tuto diplomovou práci bych se omezil na uživatelskou neproniknutelnost algoritmů, jež pohyb některých digitálních médií řídí).

I zde můžeme vidět zdroj výše popisované situace nejistoty, kdy se mísí starší a nové kulturní praktiky. Zdá se mi, že temnotu a fatalismus Kittlerova díla, lze dnes chápat jako rétorickou figuru a neměla by být důvodem, proč se Kittlerovy myšlenky nesnažit aktualizovat a používat v nových kontextech. Vidím zde naopak výzvu pro promyšlení klíčových společenských otázek, jako je například péče o kulturní dědictví nebo vzdělávání. V těchto oblastech je třeba detailně promýšlet temporalitu, jež do procesu společně s digitálními médii vstupuje. Právě oblast vzdělávání by se měla pokoušet vstřebat poznatky aktuálních mediálních studií a aplikovat je do mediální výchovy na školách, jež je i v českém kontextu legitimní součástí stávající kurikula. Jedním z důvodů, proč jsem si zvolil tento přístup k médiím za téma své diplomové práce, je právě to, že bych rád upozornil na důležitost teoretického výzkumu médií pro formální i neformální

¹¹ KITTLER Friedrich A. Es gibt keine Software. In: KITTLER Friedrich A. *Die Wahrheit der technischen Welt*, Berlin: Suhrkamp 2013, s. 285–299; GUMBRECHT, Hans Ulrich. Es gibt keine Software in Silicon Valley. In: Welt.de [online]. 23. 10. 2011 [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné z:

<https://www.welt.de/print/wams/kultur/article13675935/Es-gibt-keine-Software-im-Silicon-Valley.html/>

¹² Klíčovou a často citovanou větou z této studie je: „Wenn Bedeutungen zu Sätzen, Sätze zu Wörtern, Wörter zu Buchstaben schrumpfen, gibt es auch keine Software.“ Zdá se mi, že je podstatný i dovětek: „Oder vielmehr: Es gäbe sie nicht, wenn Computersysteme nicht bislang in einer Umgebung aus Alltagsprachen koexistieren müßten.“ KITTLER F. A. *Die Wahrheit der technischen Welt*, s. 291. Tato myšlenka je základem pro uvažování o tom, do jaké míry je software jen snahou přizpůsobit digitální prostředí kulturním technikám.

vzdělávání. Významný předpoklad této diplomové práce představuje teze, že média významně ovlivňují chápání času (temporalitu). Z tohoto důvodu je potřeba zkoumat, jak se v digitálním prostředí proměňuje chápání času a přizpůsobovat koncepty a pojmosloví tomuto pohybu.

2.3 *Kulturní technika*

Kittler původně za účelem studii literatury definuje pojem kulturní techniky, který umožňuje nahlédnout literaturu, která „zpracovává, uchovává a šíří data.“¹³ Kulturní technika je technologickým aspektem kultury, jenž výrazně ovlivňuje podobu diskurzu. Ve své habilitační práci „Zapisovací systémy 1800/1900“ (Aufschreibesysteme 1800/1900) Kittler zkoumá, jak kulturní techniky ovlivnily literární provoz v klíčových obdobích okolo roku 1800 a 1900. První milník představuje především masivní rozšíření tisku a čtenářské gramotnosti, druhý pak rozmach zapisovací techniky, především psacího stroje.

„Zůstává proto úkolem, abychom vždy znovu vzájemně osvětlovali (1) statisticky uchopitelné a (2) individualizujícím způsobem popsitelné danosti z literární historie.

Pojem kulturní technika, zdá se, tomuto úkolu zcela odpovídá. Kulturní techniky, na rozdíl například od výrobních vztahů, nejsou z faktických či ideologických důvodů lidem nedostupné. Na druhou stranu jakožto techniky řízení a programování lidí nejsou jen individuální.“¹⁴

Taková definice vychází z Kittlerovy proklamace o používání technického slovníku pro studium literární historie. Technický slovník podle Kittlera zpracovává fakty a vyhýbá se racionalizaci nebo idealizaci. Kittler se tak vedle Foucaulta řadí k dalším teoretikům poststrukturalismu, kteří se prohlašují za objektivizující vědce přinášející pozitivistický směr myšlení.

Koncept kulturní techniky (*cultural techniques*, *Kulturtechnik*) se stává v mediálních studiích konjunkturálním konceptem, o čemž svědčí například speciální číslo časopisu *Theory, Culture & Society* z roku 2013, jež je konceptu *kulturní techniky* věnované.¹⁵ Jako každý konjunkturální pojem je koncept *kulturní techniky* obtížně definovatelný a začíná se

¹³ KRTOLOVÁ, K., ed. a SVATOŇOVÁ, K., ed. *Medienwissenschaft*, s. 188.

¹⁴ Tamtéž, s. 204.

¹⁵ *Theory, Culture and Society*, Special Issue: Cultural Techniques. Volume 30, Number 6, November 2013.

vymykát přesným definicím. Geoffrey Winthrop-Young¹⁶ v úvodním textu ke zmíněnému zvláštnímu číslu časopisu upozorňuje na tři zdroje německého pojmu *Kulturtechniken*. První z nich se prosazuje v pozdním 19. století a označuje velké lidské zásahy do krajiny, jako je zavlažování pomocí kanálů nebo přetváření koryt řek. Tento termín bývá do angličtiny překládán jako *rural/environmental engineering*. Druhé objevení tohoto pojmu souvisí s promýšlením vztahu techniky a člověka od sedmdesátých let 20. století. Kulturní techniky jsou pak chápány jako soubor schopností a dovedností potřebný k orientaci a pohybu v (novo)mediálním prostředí. Dívání se na televizi není podle Winthrop-Younga jen pasivním přijímáním obrazu a zvuku, ale specifickou kulturní technikou, kterou si jednotlivec nebo společnost osvojuje. K tomuto pojetí kulturní techniky bych připojil i výše uvedené vymezení Friedrichem Kittlerem. Třetí výskyt pojmu kulturní techniky se objevuje na přelomu milénia a souvisí s rozvojem *kulturálních studií* (*Kulturwissenschaften*), kdy pojem kulturní techniky překračuje hranice literární teorie a mediálních studií a stává se doménou antropologie a filozofie. V mé interpretaci budu vycházet především z kontextu, který Winthrop-Young označil jako druhý, s tím, že třetí výskyt chápu jako zvýšení relevance debat o kulturních technikách i v dalších disciplínách.

Koncept *kulturní techniky* na sebe navazuje otázku o závislosti techniky a kultury. Lapidárně řečeno – vyvíjí se kultura díky technologickým inovacím nebo naopak jsou technické inovace závislé na kultuře? Této již ze své podstaty neřešitelné otázce je třeba se vyhnout například zdůrazněním procesuality – vzájemné interakce těchto rámců, nebo pootočením perspektiv: proč si neustále tuto otázku klademe?¹⁷ Již tím, že se pojem *kulturní technika* objevuje jako diskutovaný a používaný koncept, je zřejmé, že technika (technický diskurz nebo slovník) je důležitou součástí lidské činnosti. Výše citovaní teoretici tedy na techniku zcela zřejmě kladou důraz a vyzývají další badatele k promýšlení technologických aspektů a zacházení s nimi ve společnosti (myšlenky Friedricha A. Kittlera mohou být považovány v tomto směru za nejradikálnější). V této práci a svých dalších badatelských projektech se snažím tuto výzvu přijímat. V české historické vědě, jež představuje výchozí kontext mé akademické práce, se tento koncept zatím příliš neprosadil, i z tohoto důvodu v dalších částech promýšlím konceptuální propojení mediální

¹⁶ WINTHROP-YOUNG, Geoffrey. Cultural techniques: Preliminary Remarks. In: *Theory, Culture and Society*, Special Issue: Cultural Techniques. Volume 30, Number 6, November 2013, s. 3–19.

¹⁷ Na oboru Studia nových médií se tomuto tématu věnoval ve své diplomové práci Jiří Maha. MAHA, Jiří. Gilbert Simondon a jeho vliv na současné myšlení o médiích. Praha, 2016. Karlova Univerzity, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví.

teorie a historické vědy a v materiálových případových studiích volím témata, jež se týkají současného vztahování se k minulosti.

Dále je k naznačenému problému třeba podotknout, že stále operujeme s pojmy, jež substantivně popisují žitý svět, nikoliv se samotnými artefakty tohoto světa. Rozdělení okolního světa na kulturu a techniku se zdá funkční – respektive má význam v běžně mluvené řeči. Na druhou stranu je zřejmé, že jde stále o pojmy a není žádným překvapením, že se ve vědě o vzájemném vlivu těchto dvou konceptů diskutuje. Stále však jde o jasně vymezený vědecký diskurz. Tuto poznámku je podle mě důležité brát v teoretických diskusích stále v patrnosti. Operujeme s pojmy, které jsou užitečné do té míry, dokud jsou schopny popsat naši žitou zkušenost.

Zajímavě se k problému vztahu kultury a techniky vyjadřuje v hojně citované pasáži rakouský teoretik kultury Thomas Macho:

„Cultural techniques – such as writing, reading, painting, counting, making music – are always older than the concepts that are generated from them. People wrote long before they conceptualized writing or alphabets; millennia passed before pictures and statues gave rise to the concept of the image; and until today, people sing or make music without knowing anything about tones or musical notation systems. Counting, too, is older than the notion of numbers. To be sure, most cultures counted or performed certain mathematical operations; but they did not necessarily derive from this a concept of number.“¹⁸

Macho upozorňuje na to, že technika sama je projevem kultury, i když může být ve svém důsledku „kittlerovsky“ odlidštěná. Technika je projekcí jisté lidské praktiky do externího technického řešení. V tomto bodě by se pak Macho naopak s Kittlerem shodoval, pokud bychom tuto projekci označili za stejný druh jevu jako Kittlerem naznačený fakt neexistence softwaru. Kultura a technika tedy zůstávají ve vzájemném napětí. Právě studium jejich vzájemného ovlivňování se mi zdá jako nejlepší cesta (alespoň pro tuto diplomovou práci), jak tohoto napětí badatelsky využít. Vzájemné napětí mezi technikou a kulturou přispělo i k formulaci badatelských cílů této práce, kdy se v materiálových studiích zaměřuji na působení některých (v jistém smyslu zřejmě technických) inovací na naše chápání času.

¹⁸ MACHO, Thomas. *Zeit und Zahl. Kalender- und Zeitrechnung als Kulturtechniken*. In: Krämer S and Bredekamp H (eds) *Bild – Schrift – Zahl*. München: Wilhelm Fink, 179–192, zde s. 179. Citováno podle: *Theory, Culture and Society*, Special Issue: Cultural Techniques. Volume 30 Number 6 November 2013, s. 8.

2.3.1 Kulturní technika a kulturní praktika

V textu často používám spojení kulturní techniky a kulturní praktiky. Tyto dva pojmy v sobě kloubí problém vzájemného obohacování kultury a techniky. V jistém smyslu lze tyto pojmy považovat za synonyma. Jussi Parikka se ptá: „*In short, aren't (German) cultural techniques just like (Anglo-American) cultural practices?*“¹⁹ Zdá se mi, že přece jen v obou termínech jistý rozdíl je. Označil bych ho zřejmě za úhel pohledu. Zatímco kulturní technika příkládá jistou relevanci technickému determinismu, kulturní praktika poukazuje na performativitu lidského jednání. Mohli bychom dokonce říci, že kulturní techniky proměňují kulturní praktiky a naopak. Přesně v tomto napětí bych se rád pohyboval, z toho důvodu budu využívat oba tyto pojmy.

2.4 Manovichova definice nových médií

Mediální teorie je obecně rozkolísaná v definici svého klíčového pojmu média. Archeologická metoda se odvíjí od širšího chápání média, jež zahrnuje nejen samotný nosič v komunikační situaci, ale i celý soubor vztahů a idejí, který můžeme označit za mediální diskurz. Jednotlivé směry archeologie médií se pak odlišují v tom, jakým způsobem přistupují k dialektice diskurzu a techniky, respektive jak silnou roli přisuzují technologii ve formování diskurzu.²⁰

Vzhledem ke konstrukci badatelské otázky práce je třeba vztáhnout se i k základní veličině v názvu – k novým, respektive digitálním médiím. Vycházím z přijímané definice Lva Manoviche, který ve své práci *The Language of New Media* vyjmenovává základní principy nových médií. Tyto principy bych rád vztáhl k několika základním problémům této práce.

Manovich volí vzhledem k výchozí situaci – ze starých médií se stávají média nová – v podstatě revoluční slovník.²¹ Hlásí se tak k pojetí vědecko-technických revolucí, respektive studiu paradigmatických proměn a epistemologických zlomů. Pohled na

¹⁹ PARIKKA, Jussi. Afterword: Cultural Techniques and Media Studies. In: *Theory, Culture and Society*, Special Issue: Cultural Techniques. Volume 30 Number 6 November 2013, s. 147–159, zde s. 149.

²⁰ KRTILOVÁ, K., ed. a SVATOŇOVÁ, K., ed. *Medienwissenschaft*, s. 9–10.

²¹ „Jsme právě uprostřed revoluce nových médií. Všechny formy kultury, od produkce, přes distribuci až ke komunikaci, jsou zprostředkovávány počítačem. Tato nová revoluce má výrazně větší dopad než revoluce předešlé. Je přece pravda, že knihtisk ovlivnil pouze jednu úroveň kulturní komunikace, totiž mediální distribuci. Stejně tak vynález fotografie zasáhl pouze nepohyblivé obrazy. Revoluce počítačových médií ale naopak působí na všech úrovních komunikace a zahrnuje jak akvizici, tak manipulaci, uchovávání a distribuci.“ MANOVICH, Lev. Principy nových médií. Přeložil Pavel Sedlák. In: *Teorie vědy = Theory of Science*. XI(XXIV)2 2002, Praha: Ústav teorie a historie vědy, s. 55–76, zde s. 55.

jednotlivé principy však v „přelomovosti“ neomediální revoluce již není tak jednoznačný. Manovich jmenuje dva základní principy nových médií – číselnou reprezentaci a modularitu. Číselná reprezentace zajišťuje diskrétnost neomediálního díla. Z tohoto důvodu v souvislosti s novými médii můžeme mluvit i o digitálních médiích. Díky počítačům a počítačové tvorbě se všechna díla stávají digitální – i ta původně spojitá. Za klasický příklad můžeme považovat fotografii – původně spojité dílo, jež se po digitalizaci stává číselným kódem. Manovich poukazuje na to, že většina děl se sestává z části nepřetržitého a diskrétního kódování, a to již v době před vynálezem počítače. Zde se ukazuje, že neomediální revoluce může mít hlubší kořeny. Manovich poukazuje na to, že moderní sémiotika předpokládá, že většina z úrovní lidské komunikace je diskrétní. „Lidský jazyk je diskrétní na většině úrovní: mluvíme ve větách; věta se skládá ze slov; slovo obsahuje morfémy a tak dále.“²² U této citace si vzpomeneme na Kittlerovu centrální tezi ve stati *Es gibt keine Software*. Právě digitalizaci lidské komunikace považuje Kittler za klíčovou při procesu computerizace lidské komunikace. Manovich dále upozorňuje, že diskrétní systémy se objevují například i při zakládání továren, kdy se lidská práce fragmentarizuje na jednotlivé operace, jež jsou zčásti diskrétní. Manovich tento pojem nepoužívá, ale mohli bychom mluvit o *kulturních technikách*, jež vedou k digitalizaci médií.

Druhým z principů nových médií je modularita. Zde se zcela naplňuje teze Marshalla McLuhanna, že obsahem média je další médium. V této práci sledujeme několik případů, kdy je v komplexním neomediálním díle složité rozpoznat jednotlivé druhy médií (ať již nových nebo digitalizovaných starých). Přesto bychom dle mého názoru měli jednotlivým „modulům“ věnovat pozornost, protože právě v interakci mezi starými a novými médii mohou vznikat významy spojené se specifickou temporalitou. Další principy nových médií, automatizace a variabilita, jsou pro nás zajímavé, protože zde dochází k interakci mezi archivem a uživatelem. Pokud je archiv například pomocí algoritmu přizpůsobován uživateli, automatizace nutně zasahuje i do procesu vytváření významu na straně uživatele.

Pátým principem nových médií podle Manoviche je pak (kulturní) překódování, což jsou právě důsledky pro kulturní techniky a kulturní praktiky, které s sebou computerizace médií nese. Tento princip nových médií v podstatě legitimizuje tázání této práce. Manovich tvrdí, že „nová média mohou vypadat jako média tradiční, je to ale jenom

²² Tamtéž, s. 58.

povrch.²³ Do některých míst pod povrchem vytváření významu minulosti v neomediálním prostředí bych rád v této práci nahlédl.

2.5 *Connective Memory*

V zařazení této práce do dosavadních debat v mediálních a paměťových studiích může pomoci významná studie britského profesora Andrewa Hoskinse. Hoskins přichází s důležitými pojmy a popisuje fenomény, kterých se v této práci zabývající se vztahem mediality a chápání času dotýkám.

Hoskins chápe medialitu v širším smyslu, s jeho pojetím se ztotožňuji i v této diplomové práci. „*I treat ‘media’ here then as the holistic mix of techniques, technologies and practices through which social and cultural life is mediated, as well as including the more traditionally and stubbornly conceived ‘mass media’.*“²⁴ Takové pojetí média je v souladu s dalšími koncepty, se kterými operuji v této diplomové práci, především s pojetím kulturní techniky, jež vychází z archeologie médií. Kulturní techniky a kulturní praktiky jdou podle Hoskinse ruku v ruce a vytvářejí prostředí, v němž se odehrává kulturní život společnosti. Důležité je, že masová média jsou významnou, nikoliv však jedinou součástí tohoto procesu. Hoskinsovo pojetí umožňuje překonávat z dnešního pohledu nepříliš produktivní oddělování formy a obsahu.

Hoskinsovým výchozím bodem je situace, kterou popisuje jako „rupture between and across media/memory studies“²⁵, kdy paměťová studia nejsou schopna integrovat proměny médií, především Hoskinsem popisovaný *connective turn*. K tomuto obratu dochází v situaci, kdy vznikají sociální sítě založené na digitálních technologiích, které transformují jak způsoby komunikace, tak pojetí času. Hoskins tuto transformaci chápe také jako přechod mezi kulturou nedostatku (*scarcity*) ke kultuře post-nedostatku (*post-scarcity*).²⁶ (Navrhují nedostatek chápat nejen materiálně, ale právě i v rovině komunikace, kdy v kultuře post-nedostatku dochází k nasycení komunikačních sítí.) Ruptura v paměťových a mediálních studiích je podle Hoskinse způsobena především tím, že

²³ Tamtéž, s. 75.

²⁴ HOSKINS, Andrew. Media, Memory, Metaphor: Remembering and the Connective Turn. In: Parallax, 17:4, 201, s. 19–31, zde s. 2.

²⁵ „Instead I articulate the key dimensions of what I see as something of a ‘diffused rupture’ between and across media/memory studies in the face of the connective turn. This is the emergent set of tensions and transitions from a ‘scarcity’ to a ‘post-scarcity’ culture14 availed through the abundance, pervasiveness and accessibility of communication networks, nodes, and digital media content.“ HOSKINS, Andrew. Media, Memory, Metaphor, s. 20.

²⁶ Tamtéž, s. 20.

paměťová studia stále nenacházejí příležitou metaforu paměti, podle níž by se mohla odvíjet. Hoskins se dále věnuje překonaným metaforám (jako je například Lansbergova prostetická externalizovaná paměť).

Sám autor pak navrhuje přístup, který se mi zdá v souladu i s výsledky této diplomové práce. Hoskins navrhuje holistické pojetí, upozorňuje, že bychom vztah médií a paměti měli chápat celostně, mluví o „ekologii paměti“. Podle Hoskinse ekologie médií umožňuje, „*that media technologies can be understood and studied like organic life-forms, as existing in a complex set of interrelationships within a specific balanced environment.*“²⁷ Hoskins jakoby se snažil trhlinu (rupture) mezi výzkumem paměti a médií zacelit vytyčením širšího prostoru, ve kterém bude zkoumat média a paměť komplexně, s důrazem na vnitřní pravidla vytváření paměti podmíněné (digitální) technologií. Přestože by se mohlo zdát, že tak Hoskins zůstává u starých prostorových metafor, je zřejmé, že v jeho pojetí je třeba stará pravidla chápání prostoru a času překódovat (podobně jako algoritmy nově kódují naši paměť). Toto překódování spočívá právě v zaměření se na vnitřní pravidla ekologického systému, na způsob, kterým se vytváří subjekt (self) v systému. Zde podle Hoskinse spočívá i příležitost k oživení pojmu archiv.

„The potential of the digital archive, however, is realized in the experience of more complex temporalities of self and others. Online environments afford a more visceral sense of the self as a node in media and thus in connective memory.“²⁸

Archiv lze chápat prostřednictvím nových kategorií, kterými digitální technologie přetvářejí koncept prostoru a času. Hoskins odkazuje i na níže citovaného Wolfganga Ernsta a jeho koncept digitálního archivu. Hoskins z Ernstovy práce vybírá jeho tezi o transformaci „archival space“ do „archival time“, která je určena především zrychlením archivu a toku dat. Podle Ernsta již není možné dále operovat s představou, že lokalizovat (myšleno prostřednictvím archivu oživit v paměti) pouze to, co bylo dříve uloženo. Prostorová metafora se mění spíše v dynamický proud.²⁹ Hoskins se v souladu s těmito tezemi snaží vpravovat takové pojetí archivu do jím popisovaného konceptu ekosystému.

Přestože výše uvedené teze se mohou jevit jako radikální a mohou nahrávat techno skepticizmu, měli bychom je chápat především na pojmové úrovni. Hoskins se nesnaží

²⁷ Tamtéž, s. 24.

²⁸ Tamtéž, s. 25.

²⁹ Andrew Hoskins cituje Ernstův článek „The Archive As Metaphor“, ERNST Wolfgang, The Archive As Metaphor, Open, 7 (2004), s.46–43.

„zachránit svět, který se žene do záhuby“, ale spíše vyřešit problém pojmů, při studiu paměti a médií.

Connective memory svým způsobem přiléhá k pojmům jako *transkulturní paměť* nebo *entangled memory*. Na transkulturní paměť v pojetí Astrid Erillové Hoskins sám odkazuje, když zdůrazňuje především důraz na výzkum paměti za tradičními (tedy národními) rámci.³⁰ S autory významného článku *entangled memory*³¹ Hoskins sdílí nejen náboj manifestu v textu, ale i některé metafory. Prostředí (*environment*), v němž vznikají pomocí nových technologií uzly, je blízké chápání síti v pojetí autorů koncepce *entangled memory*. Souběžný je důraz na subjektivitu v obou koncepcích – zatímco kolektiv autorů *entangled memory* spíše zdůrazňuje perspektivu badatele, Hoskins se na situaci dívá více zvenku, upozorňuje na subjekty uvnitř sítě významů a na konstrukci v ekologické struktuře. Co se může zdát zevnitř zamotané, je zvenku ekologickým a holistickým prostředím. Kdo však chce procesu porozumět, musí se nejdříve zamotat. Přívlastky paměti v těchto konceptech (*entangled* a *connective*) se zdají být ve zdánlivém rozporu, při bližším nahlédnutí si jsou však koncepce podobné. Zde se skrývá jistá zpráva o paměťových studiích, kdy se zdá, že terminologie se rozvíjí do velké šíře. To skýtá pro obor nebezpečí, kdy terminologická diskuse může převážit nad samotným analytickým potenciálem jednotlivých termínů. Přesto se mi Hoskinsův pojem *connective memory* jeví jako originální právě v propojování paměťových a mediálních studií a v důrazu, který klade na rozvoj digitálních technologií.

Jak tedy termín *connective memory* využívat? Důležitá je především jeho komplexita. Termín nám umožňuje pokoušet se vytyčovat ekologická prostředí, ve kterých dochází k interakci médií a paměti, kde se rodí nové kulturní techniky a praktiky. Zároveň nás vybízí k tomu, abychom se pokoušeli chápat a zohledňovat všechny vlivy, které zde působí – měli bychom se soustředit na odkrývání vnitřního mechanismu systému (*self*). V materiálových sondách, ze kterých se tato práce skládá, se tento pojem pokusím aplikovat a ukázat na konkrétní kauzy a fenomény, jež jeho užitečnost potvrdí nebo vyvrátí.

³⁰ Hoskins cituje práci *Memory in Culture*. ERL, Astrid. *Memory in culture*. First published by Palgrave Macmillan. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011. ISBN 978-0-230-29745-6.

³¹ FEINDT, G., KRAWATZEK, F., MEHLER, D., PESTEL F., TRIMÇEV, R. *Entangled memory: toward a third wave in memory studies*. *History and Theory*. 2014, 53(1), s. 24–44.

3 *Digitální paměť. Úložiště vzpomínek pamětníků*

Barevné pruhy na obrazovce. Po několika vteřinách však již naskakuje nepříliš kvalitní obraz, zvuk doprovází šum, který dává vzpomenout na audiovizuální techniku 90. let. Rozhovor začíná základními biografickými daty a údaji o rodině vypravěče, chcete-li slovníkem orální historie narátora. Pak již začíná dlouhý proud slov, jen občas přerušovaný otázkami zaznívajících za kamerou. Proud slov, jenž k nám doléhá skrze současné digitální rozhraní, vytváří však příběh o minulosti. Pamětník vzpomíná na svůj život, jenž zásadně poznamenaly historické události 20. století.³²

Tato část diplomové práce³³ si klade za cíl zatím spíše teoretické úvahy propojit s empirickým materiálem. Zároveň se zde spojuje více společenských rámců, text tak získává nejen na interdisciplinární, ale i na společenské relevanci. Hlavní perspektiva patří historické vědě, kdy se na základě zjištění z mediálních studií a archeologie médií pokouším revidovat konstrukci, podle níž poznáváme minulost. Jako empirický materiál, jež má teoretická východiska ilustrovat, jsem zvolil digitální úložiště pamětnického vzpomínání. Ta vznikla díky dalšímu rámci, společenskému a občanskému aktivismu. I tato část práce se pak vztahuje k centrální otázce, jakým způsobem digitální média a digitální prostředí ovlivňují naši představu o minulosti.

Historická věda poznává minulost díky pramenům, jež jsou uloženy v archivu. Tato konstrukce poznávání minulosti je již dávno chatrná (vyvíjejí se směry bádání, jež pracují s nearchivními prameny, zdůrazňuje se role historika v procesu apod.), přesto pramen a archiv zůstávají pro historickou vědu konstitutivními fenomény. Představy o čase a tedy i o minulosti procházejí paradigmatickou proměnou,³⁴ podobně jako se rozostřují hranice mezi akademickou historickou vědou, jež usiluje o co nejobektivnější poznání minulosti, a aktivismem, který se soustředí na vyvážení hlasů, jež o minulosti vypovídají. Naléhavě

³² Situace vychází z práce s archivem Shoah Foundation. *USC Shoah Foundation: Visual History Archive*. [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z: <http://vhaonline.usc.edu/>

³³ Tato část diplomové práce je přepracovanou studií, jež vyšla v publikaci *Temporalita (nových) médií* v roce 2016. PÝCHA, Čeněk. *Digitální paměť: úložiště vzpomínek pamětníků*. In: DVOŘÁK, Tomáš et al. *Temporalita (nových) médií*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-425-5, s. 171–204.

³⁴ Více například ASSMANN, Aleida, *Ist die Zeit aus den Fugen?: Aufstieg und Fall des Zeitregimes der Moderne*. München: Carl Hanser Verlag, 2013. ISBN 9783446244375

zaznívá otázka, jakou roli hraje minulost v přítomnosti naší společnosti. Média, jež nějakým způsobem prostředkují minulost, se značně diverzifikovala.

Dobrym příklad výše naznačených procesů představují (digitální) archivy pamětnického vyprávění.

Právě vzpomínky pamětníků značně ovlivňují jak akademický provoz historické vědy – především rozvojem subdisciplíny orální historie, tak především společenský obraz o minulosti. Umíme se s tímto specifickým médiem vyrovnat? Především na základě práce německého mediálního teoretika Wolfganga Ernsta³⁵ prozkouším pojem *digitálního archivu* a budu se ptát, jakou novou kvalitu digitální archiv pro poznávání minulosti přináší.

Empirický základ této části práce tvoří několik webových projektů, jež veřejně nabízejí nahrávky pamětnického vyprávění.³⁶ Zkušenost se sledováním a poslechem pamětníků v digitálním prostředí podtrhuje teoretické úvahy o proměnách konceptu archivu a chápání minulosti obecně. Většina ze zmiňovaných projektů stojí na pomezí mezi specifickým oborem historické vědy – orální historií a aktivismem zaměřujícím se na soudobé dějiny, pro něž není primárním cílem přinést akademickou výpověď o minulosti, ale především zprostředkovat zkušenost pamětníků s totalitními režimy 20. století. Zdá se mi, že právě díky této hraniční pozici můžeme na zmiňovaných archivech dobře ilustrovat proměny *kulturní techniky* archivování. Artefakty vycházejí z historické vědy, zároveň jsou ale určené pro neodbornou veřejnost, a jsou tak srozumitelné širšímu publiku – pro práci s nimi nejsou vyžadovány zvláštní akademické kompetence. Právě v tomto dynamickém prostoru můžeme hledat první stopy proměny (digitální) temporality, jež zatím může konzervativní prostředí historické vědy míjet.

Jak se tedy proměnil archiv, který přišel o svůj fyzický prostor a stal se digitálním úložištěm? A můžeme artefakty v digitálním archivu stále považovat za historické prameny?

³⁵ Ernst, Wolfgang. *Digital Memory and the Archive*. Jussi Parikka (ed.). University of Minnesota Press, 2013. ISBN 978-0-8166-7767-2.

³⁶ Vycházel jsem zejména z těchto projektů: *USC Shoah Foundation: Visual History Archive*. [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z: <http://vhaonline.usc.edu/>; *Paměť národa* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <http://www.pametnaroda.cz/>; *Zwangsarbeit 1939-1945, Erinnerungen und Geschichte* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z. <https://zwangsarbeit-archiv.de/archiv>; *Memory Loops* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z. <http://www.memoryloops.net/de/intro>;

3.1 Historický pramen jako médium

Jan Horský a Karel Šima ve své pro českou historickou vědu reprezentativní stati popisují změny v chápání historického pramene. Pojetí pramene jako klíčového zdroje poznání minulosti prošlo rozsáhlou poměnou, zejména díky jazykovému obratu a narativistické kritice dějepiscectví³⁷. S tímto procesem je spjatá i transformace archivu. Přesto je pramenná základna v praxi historické vědy stále považována za stavební kámen a nezbytný předpoklad historického poznání.³⁸ Pokusme se pramen v archivu chápat jako artefakt a zdůrazněme jeho mediální podstatu. Tento myšlenkový krok má dvě roviny. Prameny jsou často artefakty zaniklé komunikační situace, stará média, jež dříve sloužila k přenosu informací (např. úřední povahy). V tomto směru dnes již pramen jako médium nefunguje, komunikační situace se rozpadla. Druhá rovina mediality pramenů je aktuálnější – pramen slouží jako prostředník historikovy snahy dobrat se poznání minulosti. K této dvojakosti pojmání pramene jako média se níže v textu vrátíme, prostřednictvím úvah Wolfganga Ernsta do situace vneseme ironický mód.

Pro pochopení funkce archivu je nezbytné teoreticky promyslet jeho strukturu – začněme od artefaktů v klasickém archivu. Pokusme se načrtnout model toho, jakým způsobem komunikujeme prostřednictvím artefaktu v archivu s minulostí.

Prameny považujeme za média a aplikujeme na ně archeologické metody podobně, jak to činí mediální teoretici. Základním kódem, jehož prostřednictvím čerpáme informace v tradičním pojetí historické vědy, je písmo – naprostá většina historických pramenů je skripturální povahy. Skripturalitu vůči oralitě přesně vymezil Walter J. Ong, který ve svém díle zdůraznil význam psaného a tištěného (chirografického a typografického) textu pro vývoj kultury. Podtitul Ongovy zásadní práce *Orality and Literacy* zní *The Technologizing of the Word*. Technologie psaní a tisku výrazně ovlivnily nejen okcidentální kulturu, ale staly se i konstitutivní pro historickou vědu. Bádání o minulosti je závislé na technice záznamu, v tomto pojetí by orální kultury žádnou historii negenerovaly, protože žádné prameny se nedochovaly. Díky digitálním technologiím můžeme mít pocit, že jsme tento

³⁷ Narativistická kritika dějepiscectví se odvíjí od jazykového obratu v humanitních vědách. Byl diskutován především vztah narace jako součásti práce historika a historie jako objektu jeho zájmu. Může se historik vyvázat z narativních postupů, a nezkreslovat tak objekt svého zkoumání.

³⁸ „Prameny jsou a nepochybně budou základním zdrojem empirických dat, jejich pozice v historickém bádání je však více svázána se způsoby interpretace a konceptualizace předmětu bádání“. HORSKÝ, Jan – ŠIMA, Karel. Pramen. In: STORCHOVÁ, Lucie (ed.). *Koncepty a dějiny: proměny pojmů v současné historické vědě*. Praha: Scriptorium, 2014. ISBN 978-80-87271-87-2, s. 15–20, zde s. 20.

problém překonali, jelikož jsme schopni vyprávění zaznamenat a uchovat. Vyprávění se však na záznamu stává specifickým digitálním médiem, archiv digitálních záznamů vyprávění přináší k poznávání minulosti nové kvality. Digitální záznam uchovává zřetelněji než klasický historický pramen informace o komunikační situaci, ve které pramen (v našem případě vyprávění pamětníka) vzniká.

Ong se však pojmu „médiu“ důsledně vyhýbá a vymezuje se vůči němu. Ong mediální model chápe úzce jako proces, při kterém je (zakódovaná) informace vyměněna mezi odesílatelem a příjemcem. Ong pak korektně podotýká, že tento model neodpovídá kulturní a sociální praxi komunikace, do které vstupuje mnoho dalších faktorů (například minulost vztahu odesílatele a příjemce, možné narušení komunikačního kanálu nebo chyba při kódování).³⁹ Takto úzce chápaný mediální model ovšem neodpovídá archeologickému pojetí média, který aplikuji v této práci. Médium nemusíme pojímat jen jako prostředníka, ale zároveň i limitu celé komunikační situace. Nejen forma, ale i obsah komunikace je závislá na zvolené technologii a dalších podmínkách. Zde bychom pak nacházeli spíše souběh (mezi Ongem a jmenovanými mediálními teoretiky) v důrazu na technologickou podstatu média.

Jak tedy vypadá model komunikační situace, při níž se historik dovolává minulosti? Již výše bylo zmíněno, že pramen je často artefaktem média, jež dříve sloužilo ke specifické komunikaci. My přicházíme jako onen Ongův rušivý element, který se snaží toto médium subverzivně vytěžit, napojujeme se na zaniklou komunikační situaci, z tohoto hlediska historik využívá pramen k jinému účelu, než původně jako médium sloužilo. Zde přicházejí ke slovu technologické limity komunikace – stejně jako původní komunikace mezi odesílatelem a příjemcem trpěla limitovaností média, stejně tak tyto limity znesnadňují naše poznání minulosti. Na druhou stranu je tato limita tím, co nás s minulostí spojuje a díky níž se můžeme s minulostí alespoň částečně komunikovat a pokoušet se o její interpretaci. Díky limitám jsme schopni ohledat hranice komunikaci v minulosti.⁴⁰

Zaměřme se na studium *kulturních technik*, jež nám umožňují vztahovat se k minulosti. Právě digitální archivy v současnosti soubor těchto praktik obohacují a vytvářejí v našem dialogu s minulostí nové situace. Zbývá ještě promyslet časové roviny našeho studia minulosti. Zkoumáme-li historický pramen jako médium, zabýváme se možnostmi, jaké

³⁹ ONG, Walter J. *Technologizace slova: mluvená a psaná řeč*. Přeložil Petr Fantys. Praha: Karolinum, 2006. ISBN 80-246-1124-4, zejména pak kapitola „*Média*“ versus *liská komunikace*, s. 195–196.

⁴⁰ Viz téma mezery v archivu níže.

máme pro komunikaci s minulostí. A zde je třeba se rozhodnout, jestli se zaměříme na technickou povahu záznamu nebo se budeme více soustředit na sebereflexi poznávání minulosti analýzou archivu.

Záznamy. Můžeme se soustředit na dobu vzniku artefaktu, který dnes považujeme za historický pramen a prostřednictvím jeho kritiky⁴¹ zkoumat to, jaké kulturní techniky mu byly vepsány. Pokoušíme se přiblížit minulosti. Historik získává užitečný konceptuální nástroj, medialita historického pramene umožňuje studium významného aspektu zkoumané společnosti. Jakým způsobem lidé zaznamenávali doklady o své době. Jak významnou úlohu hrála archivace a jaké technologie byly používány. Převažoval text nad mluveným slovem? K jakým účelům byla používána různá média? Jak ve společnosti probíhalo vzpomínání (mluvené slovo, text, fotografie, monument apod.). Díky medialitě pramene můžeme popisovat minulé způsoby komunikace, jeho materialita nám v podstatě umožňuje navazovat se na kulturní techniky našich předků. (Vidíme stejnou technicky nedokonalou fotografii, kterou viděl náš praděd. Tuto fotografii je pak třeba zkoumat jako doklad toho, k čemu fotografie ve své době sloužila – s největší pravděpodobností se bude jednat o portrétní fotografii, fotografování bylo svátečním aktem, který spoluvytvářel sociální habitus jedince a jeho rodiny).

Archivy. Na druhé straně můžeme jako výchozí bod zvolit naši současnost. Zkoumáme to, jak minulost promlouvá v naší současnosti – jaké kulturní techniky jsme zdědili? Kudy do naší přítomnosti proniká minulost? Právě tento směr úvah bych rád v práci dále rozvíjel.

Přesto bychom se měli snažit ve vědeckém provozu tyto dvě strany mediality historického poznání vyvažovat. Se zájmem o minulost vždy vycházíme z naší současnosti. Čím hlouběji pronikáme, tím více se hranice mezi minulostí a přítomností rozostřují. Wolfgang Ernst vyzývá k „vpuštění“ ironie do historické vědy a kulturních studií. Analogicky s výše popisovaným rozcestím mluví Ernst o dichotomii subjektivního *diskurzu* a kvazi-objektivní *historie*. *Historii* tvoří rankeovská minulost, tak jak se udála, zatímco sebereflexivní *diskurz* se koncentruje spíše okolo hranic poznání minulosti. Jako v dětské hře se jeden historik takřka schovává, zatímco druhý nahlas odpočítává. Ernst inspirován Stephanem Bannem a Haydenem Whitem vidí překlenutí dvou způsobů

⁴¹ Kritika pramene je základem metodologie klasické historické vědy a předmětem zájmu tzv. pomocných věd historických (např. diplomatika zkoumá listinné prameny). Viz Jan Horský – Karel Šima. „Pramen“.

vztahování se k minulosti právě v ironickém módu.⁴² Ernst považuje za ironické především zviditelnění média – pokud médiu přikládáme valenci ve zprostředkování výpovědi, měli bychom vždy odkázat i na samotné médium. Médium by mělo být považováno za součást zprávy, kterou sděluje a spoluvytváří. Toto pojetí odpovídá i koncepci *connective memory* Andrew Hoskinse, respektive jeho studiu informačních ekologií. Hoskins upozorňuje na to, že je třeba zkoumat podstatu vytváření významu v těchto systémech, reflektovat *self* v tomto systému, jak z technického, tak filosofického hlediska. Tento postup si můžeme přenést nejen do paměťových studií, ale do historické vědy jako celku.

Digitální úložiště pamětnického vyprávění jsou specifické tím, že na rozdíl od klasického archivu výrazně zviditelňují subjektivitu (především narátora, ale i tazatele, a tím situují i historika, jenž by chtěl z této pramenné základny vycházet). Zde zviditelnění odpovídá ironickému módu při referování o minulosti. Proto je u pamětnických nahrávek tak důležitý technologický šum a ruch nebo představa sociální situace, jež vzniká mezi narátorem a tazatelem a jež z některých nahrávek přímo vystupuje. Ironie těchto situací záznam oživuje, dokládá vztah k žitému světu a tím samozřejmě zesiluje i vazbu k *historii*.

3.2 Archiv

Můžeme digitální úložiště pamětnického vzpomínání považovat za archivy? Odpovědět můžeme jednoduše – zcela jistě můžeme, úložiště konzervují doklady o přítomnosti a minulosti (artefakty) za účelem jejich uchování, pamětnická úložiště dnes tvoří jeden z esenciálních dokladů kulturní praxe *ukládání*, jsou externalizovanou pamětí. Otázku lze však dále zkomplikovat: jak se liší klasický archiv od toho digitálního? Navazují na sebe kulturní techniky ukládání v klasickém a digitálním archivu? Dále v textu se pokusím naznačit odpovědi i na tyto otázky, postupujeme ale od úplného základu.

S jakou pamětí obecně operujeme v archivu?

Aleida Assmannová rozlišuje mezi *funkční pamětí* (das Funktionsgedächtnis) a *uloženou pamětí* (das Speichergedächtnis).⁴³ Zatímco funkční paměť spojujeme spíše s veřejně performovanými kulturními praktikami, bezprostřední operacionalizací paměti (během oficiálního komemorativního aktu u pomníku), uložená paměť je odkládána –

⁴² „Ironie je master tropou kulturní historiografie: druh dvojité vize, jež vidí věci z odstupu, stejně tak jako s empatií.“ Ernst, W. *Digital Memory and the Archive*. s. 52.

⁴³ Viz Assmann, Aleida. *Erinnerungsräume Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. Broschierte Sonderausgabe. München: Beck, 2003, ISBN 3-406-50961-4. Zejména pak *Dritter Teil, Speicher*, s. 343–407.

artefakty hromadíme, například právě v archivu. Archivovaná paměť tedy společnost aktuálně nezpřítomňuje (neperformuje) ve veřejném prostoru.⁴⁴ Archiv nekonzervuje živou paměť, zaznamenává spíše vrstvy, sedimenty paměti. Wolfgang Ernst pro klasický archiv dokonce volí metaforu hrobu.⁴⁵ Ernst sice uznává hodnotu dat, jež archiv pro „pozůstalé“ zachovává, nevýhodu však vidí v proměně paměti v archivu (umrtvení) a jejím roztržení podle archivářského, institucionalizovaného systému. Paměť se v archivu stává tělem bez orgánů.⁴⁶

Tělo bez orgánů zde asociuje pojem Gillesse Deleuze (corps-sans-organes). Společně s Félixem Guattarim ve svém klíčovém díle *Tisíc plošin*, respektive ve třetí plošině *10 000 př. Kr. – Geologie morálky (Za co se považuje Země?)* označují Zemi za tělo bez orgánů. „Toto tělo bez orgánů je prosyceno nestálými a nezformovanými látkami, proudy všech směrů, volnými intenzitami a nomádskými singularitami, bludnými či přechodnými částicemi.“⁴⁷ Takto popsané tělo bez orgánů můžeme chápat jako potencialitu. Jako nevýznamnou *látku*, jež je připravena pro další zvýznamnění, Deleuzovým slovníkem *stratifikaci*. Shodou okolností v této plošině využívají Deleuze s Guattarim geologický slovník, jež přiléhá i na metaforický podtext historického *pramene*. Podobně lze tedy uvažovat o archivu – jako o látce pod povrchem. Nejde ani tak o (ne)povrchnost jako spíše neviditelnost archivu. Prameny pod povrchem připravené na svou stratifikaci, na zapojení do interpretačních rámců. Archiv sám o sobě nemá žádný význam. Archiv je prázdný, i když je úplně plný.

Přesto se však můžeme pokoušet hledat v archivu mezery, místa, jež obnažují konstrukci archivu.⁴⁸ Mezery v archivu lemují především jeho hranice a zároveň podněcují a umožňují bádání a kladení otázek. Kdyby byl archiv plný a kompletní, žádné otázky by nevznikaly, protože minulost by zde autonomně existovala a nebylo by třeba jí aktualizovat otázkou. Naše otázka vzniká z této mezery (nebo naopak shluku, kdy se artefakty v archivu překrývají), sám archiv však otázku nezodpoví. K archivu přistupujeme

⁴⁴ Srovnej s konceptem *místa paměti*, jak je definován Pierrem Norou. Nora, Pierre. Mezi pamětí a historií, problematika míst. Přeložil Karel Thein. IN: Bendová, Helena – Strnad, Matěj. *Společenské vědy a audiovizivní*. Praha: Nakladatelství AMU 2014., s. 571–600.

⁴⁵ „Hier wird die metaphorische Nähe von Archiv und Grab, von Inventar und Epitaph sinfällig.“ ERNST, Wolfgang. Das archiv als Gedächtnisort. In: EBELING, Knut – GÜNZEL, Stephan (eds.). *Archivologie: theorien des archivs in philosophie, medien und künsten*. Berlin: Kadmos, 2009, s. 177–200, zde s. 182.

⁴⁶ *Tamtéž*, s. 182.

⁴⁷ DELEUZE, Gilles – GUATTARI, Félix. *Tisíc plošin*. Přeložil Miroslav Petříček. Praha: Herrmann & synové, 2010. ISBN 978-80-87054-25-3, s. 51.

⁴⁸ ERNST, W. *Das Archiv als Gedächtnisort*, s. 185.

vždy jako badatelský subjekt, který je vybavená konceptuálním a analytickým aparát (i v případě, že je tento aparát nereflektovaný). Látku musíme stratifikovat a mezeru zacelit. Mezera nás vede k interpretaci, ke spojování a vytváření významů v archivu.⁴⁹ Podobný přístup si žádají i digitální úložiště pamětnického vzpomínání.

3.3 *Digitální archiv*

Sdílený apel po uchování vzpomínek pamětníků hrůz druhé světové války a holocaustu je výrazem touhy archivovat to, co současná společnost považuje z nedávné minulosti za významné. Nejedna badatelská instituce a občanské sdružení u nás i v zahraničí se zabývá nahráváním a digitalizací vyprávění, při němž *pamětníci* vzpomínají na své životy, většinou spojené s utrpením během tragických událostí 20. století. 70 let po konci druhé světové války se zdá, že tyto vzpomínky mizí z živé (pamětnické) paměti a je třeba najít pro ně nové úložiště. Vznikají tak sklady těchto vzpomínek, které se vymykají klasickému institucionálnímu pojetí archivu. Přestože se kromě občanských sdružení a spolků na tomto archivování podílejí i státní instituce a univerzity, archiv přestává být součástí správy státu a vymyká se hierarchickému pojetí institucionalizovaných archivů. Tyto archivy tak nejsou standardizované, pravidla určuje vlastník a provozovatel archivu (neplatí zde pravidla archivace určené státem). I samotný artefakt, který archiv schraňuje, se odlišuje od klasického pojetí archiválie, nejenže se nejčastěji jedná o médium, které neodpovídá skripturální kultuře spojené s klasickým archivem⁵⁰, digitální úložiště vzpomínek pamětníků operují především s audio a videozáznamy, jsou to sklady záznamů zvuků a obrazů.⁵¹ Liší se i způsob katalogizace, nahrávky jsou úzce svázány metadaty, díky nimž

⁴⁹ Mezery lze hledat jak v klasických archivech textů, tak v archivu digitálním. V digitálním archivu mezera vzniká z binárního kódu, jenž je technologickým základem digitálního archivu (zatímco v klasickém archivu jde o mezeru v textu). Digitální archiv se tak může díky své binaritě zdát ještě plnější, než archiv textů a vlamovat se do něj může být obtížnější. Mezery mohou v digitálním archivu vznikat např. díky technologické chybě.

⁵⁰ Wolfgang Ernst připisuje archivu ve své podstatě skripturální podstatu, archiv je podobně jako písmo systémem znaků. ERNST, W. *Das Archiv als Gedächtnisort*, s 185. Zajímavé jsou situace, kdy se i digitální archivy snaží odvolávat na původní tradici archivování, čímž se legitimizují. Např. přihlášený uživatel do e-badatelný *Paměti národa* získá elektronickou cestou certifikát, který evokuje archiválii (starý papír). Viz *Paměť národa* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <http://www.pametnaroda.cz/researcher/register>

⁵¹ Tématem, jež v této části ponechávám stranou, jsou technologické aspekty formátů nahrávek. Formáty a jejich vzájemná kompatibilita vystavují zajímavou překážku touze artefakty uchovat co nejdéle. Situaci můžeme číst analogicky např. k pomocným vědám historickým – abychom byli schopni přečíst starou listinu v archivu, potřebujeme samostatný obor, který se zabývá starými písmi (paleografie). Podobně bychom měli uvažovat i o překladech různých digitálních formátech. Do archivování také vstupuje nový fenomén, se kterým je třeba počítat – technologická chyba. Prolínání různých formátů dokládá již současná situace artefaktů v archivu *Shoah Foundation*, zatímco záznam je pořízen pomocí starší audio-video technologie, dnes video sledujeme na moderním formátu díky YouTube přehrávači. Jak překlad formátu původní artefakt

můžeme materiál vyhledávat různými způsoby. Je vůbec na místě používat pro tyto projekty označení archiv? Pro můj zájem není rozhodující ani tak přesné označení způsobů ukládání artefaktů minulosti, jako spíše výše zmiňovaná touha zachovat výpověď o minulosti a její vztah k proměnám techniky ukládání. Jak se transformuje apriorní představa toho, že po sobě musíme zachovávat dostatek stop pro budoucí oživení naší přítomnosti nebo nedávné minulosti, s příchodem digitálních médií?⁵²

Zdá se mi, že kulturní praktiku ukládání (*speichern*) v naší současné situaci, zrcadlí digitální úložiště pamětnického vzpomínání obzvláště přílehavě. V dalších řádcích se budu soustředit na temporalitu artefaktů v digitálním úložišti.

3.4 Čas artefaktu a čas archivu

Artefakty uložené v digitálních archivech vzpomínek vynikají pozoruhodným prolínáním hned několika časových vrstev, jež nekoresponduje s jednoduchou představou o minulosti na lineární časové ose (minulost – současnost – budoucnost). Je pozoruhodné, jak komplikovaná struktura se nachází za deklarovaným účelem digitálních projektů – nezapomenout a poučit se. Nejdůležitější časovou rovínou, kterou archiv ukládá, je *čas vyprávění*. Právě čas, ve kterém pamětník vzpomíná, je tím, který archiv konzervuje v první rovině. Čas vyprávění je jedním ze základních technických parametrů, které nahrávku charakterizují – vždy víme, „jak je nahrávka dlouhá“, *čas vyprávění* (jeho stříh) zakládá čas sledování/poslechu. Archiv nám zde zprostředkovává „autentický“ záznam o plynutí času během vyprávění, rozhovor s pamětníkem můžeme i fyzicky „zažít“, nahrávka často nezaznamenává jen samotné vyprávění, ale i informaci o hlasu narátora (v případě video rozhovoru i o jeho vzhledu a prostoru, kde byl záznam pořízen), *čas vyprávění* dokresluje zvuky spojené jak s projevem narátora a jeho fyzickou přítomností, tak s technikou zaznamenávající rozhovor (technický šum apod.).⁵³ Zde bych rád podtrhl jeden z paradoxů, jež zaznamenávání pamětnického vyprávění přináší. Se záznamovou technikou

ovlivnil? Viz *USC Shoah Foundation: Visual History Archive*. [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z: <http://vhaonline.usc.edu/>

⁵² Zde pozor – archivy jsou historiky využívány spíše subverzivně. Původně vznikaly jako součást správy moderního státu. Historikům začala tato instituce masivně sloužit až v druhé polovině 19. století s rozvojem a institucionalizací historické vědy. Touha archivovat tak spíše odpovídá současné představě o minulosti. Máte pro to důkaz, příklad, argument? A pro níže nadhozené otázky? Připravujeme stopy pro stejné historiky, jakými jsme my.

⁵³ Viz část o modelovaném rozhovoru: projekty ČS 38-89, nebo Memoryloops, kdy reálný čas vyprávění pamětníka chybí, pamětník je zde zastoupen hercem, který dodává vyprávění autenticitu svým hereckým projevem. Jak může čas vyprávění chybět? Jakým způsobem je čas reálný nebo fiktivní?

se historikovi splnil sen, může být přímo u zdroje pramene, u okamžiku, kdy prostřednictvím pamětnického vyprávění vyvěrá minulost na povrch. Kýžený okamžik takřka dokonale zaznamenáváme. Při hlubším pohledu však vystřízlivíme. Zaznamenali jsme nejen pamětníkovy vyprávění, ale i jeho průvodní jevy – váhání, zadržávání, poposedávání, minulost je zhmotněna fyzickou přítomností pamětníka. Máme takřka dokonalý pramen, jenž však nejlépe poslouží k rekonstrukci okamžiku vyprávění, minulost je stále v nedohlednu.

Pamětnické vyprávění má vlastní pravidla, kterými se řídí, jak tazatelé (v tomto případě jsou pravidla dokonce sepsaná v příručkách orálních historiků), tak narátoři, ale zejména posluchači. Jako posluchači jsme schopni rozeznat, kdy se jedná o záznam pamětníka – nacházíme pravidla žánru (vypráví starý člověk ve stylizovaném bytovém interiéru – často před knihovnou, situaci dotváří sklenička vody, káva apod.). Pravidla pamětnického vyprávění jsou po zhlédnutí (či poslechu) několika nahrávek tak zřejmá, že při jejich dodržení lze vytvořit i konstruovaného pamětníka, jak se to povedlo projektu *Československo 1938–1989*⁵⁴.

Teprve skrze tuto časovou rovinu se dostáváme k *vyprávěnému času* – doba, na kterou pamětník vzpomíná, která legitimizuje pamětníkovy vyprávění, a kvůli které jsme archiv navštívili. Mezi těmito dvěma časovými rovinami vzniká napětí a to nejen v tom smyslu, na který upozorňuje sama metodologie orální historie⁵⁵ (jedná se o subjektivní pohled narátora, který je ovlivněn mnoha faktory – např. sebestylizací narátora, časovým odstupem, který nás dělí od událostí, o kterých narátor vypráví). Ačkoliv se nám zdá, že uchováváme vzpomínku pamětníka např. na druhou světovou válku, konzervujeme především informaci o naší současnosti a o významu vyprávění o druhé světové válce pro naši přítomnost,⁵⁶ *čas vyprávění* se subverzivně vkrádá do archivu. Klíčovou informační hodnotu, kterou v archivu ukládáme, nese vyprávění pamětníka, respektive jeho aktuální vzpomínka (a ta je spoluformována aktuální společenskou poptávkou).

⁵⁴ Viz navazující část o projektu Československo 38-89.

⁵⁵ VANĚK, Miroslav - MÜCKE, Pavel. Třetí strana trojúhelníku. *Teorie a praxe orální historie*. Praha: FHS UK – ÚSD AV ČR, 2015. ISBN 978-80-246-2931-5.

⁵⁶ Např. rozhovory na Shoah Foundation, které začínají výčtem příbuzných narátora – pozoruhodný akt, během kterého si tazatel zapisuje v podstatě genealogickou informaci o pamětníkovi, generuje mnoho otázek. Jak probíhalo mapování obětí holocaustu? Proč bylo pro společnost 90. let tak významné získat přesný přehled o obětech holocaustu? V čem spočívá kapitál vzpomínky pamětníka?

Vybíráme podle indexu téma, jež nás zajímá. Signatář Charty 77, Ghetto Terezín, nebo snad Royal Air Force? Podle témat bychom mohli vyprávět velký příběh 20. století. Skládá se z drobných částí. Vybíráme jednotlivé epizody z vyprávění různých pamětníků, sledujeme klip, případně posloucháme jen krátkou zvukovou stopu, máme k dispozici přepis, ve kterém se lze snadněji zorientovat než v lineární nahrávce. Zasazujeme pamětnické vyprávění do již známého příběhu o minulosti, o velké historii, případně vytváříme příběh alternativní. Čas vyprávění se postupně rozpadá, v touze dotknout se času historického.⁵⁷

Zde bychom se měli znovu zeptat, proč máme zájem na uchování pamětnického vyprávění a jestli je tento účel prostřednictvím digitálního archivu naplněn. Na stránkách Centra vizuální historie Malach, jež zprostředkovává především Archiv vizuální historie USC Shoah Foundation, se o něm dozvídáme, že: „V roce 1994, inspirován vlastními zkušenostmi z natáčení filmu *Schindlerův seznam* [Schindler's List, 1993, Steven Spielberg], založil Steven Spielberg nadaci Survivors of the Shoah Visual History Foundation, aby sbírala svědectví přeživších holocaustu a dalších pamětníků.“⁵⁸ Imperativ paměti v této výpovědi není přímo artikulován, tím se ale stává ještě silnějším. Přesnější informace o povaze svého archivu pametnaroda.cz a svých cílech o sobě prozrazuje občanské sdružení Post Bellum: „Paměť národa chce přehlednou a srozumitelnou formou zpřístupnit badatelům i široké veřejnosti individuální svědectví pamětníků významných dějinných událostí 20. století. [...] Čím více sbírek, portrétů a svědectví se podaří shromáždit, tím pestřejší a srozumitelnější mozaika uplynulého století vznikne. Skrze svědectví pamětníků a pomocí ostatních historických pramenů chceme poznávat podstatu nedemokratických režimů 20. století, nacismu a komunismu, a zkoumat fenomény, které je provázely.“⁵⁹

⁵⁷ Citováno na základě zkušenosti s portálem *Paměť národa* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <http://www.pametnaroda.cz/>

⁵⁸ *Centrum vizuální historie Malach* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <http://ufal.mff.cuni.cz/cvhm/vha-info.html>

⁵⁹ *Paměť národa* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <http://www.pametnaroda.cz/page/index/title/what-is-memory-of-nations>, „...Skládáme mozaiku ze vzpomínek tisíců jednotlivců, kteří se ocitli v mezní situaci a o své svědectví jsou ochotni se podělit. Zajímají nás důvody, proč se lidé chovali tak či onak, co mělo vliv na vývoj jejich názorů a postojů. Vzpomínky pamětníků chceme vzájemně porovnávat a třídit pro badatelské potřeby podle dějinných epoch, výročí, událostí a také pamětnických kategorií.“

Intencí archivu je tedy vytvořit „mozaiku“, jež přispěje k poznání nedemokratických režimů 20. století. Klíčovým referenčním polem jsou zde tedy „velké dějiny“ 20. století.⁶⁰ Struktura archivu je formována především perspektivou „dějin zdola“, protože klíčem k poznání charakteru totalitních režimů mají být vyprávění svědků, kteří se stali obětmi útlaku a které postihl represivní charakter režimu – často bez jejich přímého politického angažmá. Na druhou stranu samotnou strukturou příběhu, jehož jádro tvoří střet pamětníka s některým z nedemokratických systémů 20. století, se jeho výpověď stává privilegovanou. Slovníkem Aleidy Assmannové bychom tak mohli konstatovat, že archivy pamětníků nejčastěji nabízejí perspektivu obětí (*Opfer-Perspektive*), jež uplatňují na dobu 20. století.⁶¹ Vznikem specializovaných úložišť se tyto vzpomínky stávají privilegovanou součástí současné kulturní paměti.

Třetí časovou rovinu, jež se do práce s digitálním úložištěm pamětnického vzpomínání vkrádá, je *čas sledování/poslechu* nahrávky. Již výše bylo naznačeno, že charakter uloženého média dovoluje se v čase poslechu přiblížit *času vyprávění*. Zde však vzniká zajímavá disproporce – čas vyprávění totiž plyne pomaleji, než by nám v čase poslechu vyhovovalo, a to především v tom okamžiku, kdy do archivu přicházíme především kvůli *času vyprávěnému*. Pokud chceme zjistit jen určité informace o době, na kterou pamětník vzpomíná, nebo se zaměřit na konkrétní problém, čas vyprávění plyne příliš pomalu. *Vyprávěný čas*, tedy doba koumaná badatelem, je převrstvena časem vyprávění. Pozornost je sváděna směrem ke komunikační situaci, v níž rozhovor vznikl – obzvláště obrazové záznamy provokují zájem o místo, detaily interiéru nebo fyzickou podobu pamětníka. Abychom došli až ke kýženému *vyprávěnému času*, musíme se nejdříve naladit na čas vyprávění. Tato zkušenost s konfigurací různých časových rovin pamětnického vyprávění byla jednou z motivací pro vznik tohoto textu. Provozovatelé archivu však mají moc čas sledování/poslechu urychlit. Jednou z takových možností je přepis archivu do textu (v textu se uživatel rychleji orientuje), případně segmentace nahrávky podle témat, o kterých pamětník hovoří. Toto zrychlení zviditelňuje mezery, jež jsou ve vyprávěném čase (který takto najednou ztrácí svůj referenční rámec času vyprávění).

Právě úvahy nad temporalitou nás vedou k dělicí linii mezi klasickým a digitálním archivem. Podle Wolfganga Ernsta operujeme během klasického archivování se

⁶⁰ Pamětníci sami v rozhovorech rozlišují tzv. „velkými dějinami“ a své osobní příběhy. Své vyprávění indexují pomocí přelomových dat politických, jež někdy uvádějí nepřesně, nebo v jejich označení váhají.

⁶¹ Samotné archivy se označení obětí často vyhýbají, perspektiva oběti je však zřetelná z módu většiny vyprávění svědků.

zakonzervovaným časem, s makrotemporální úrovní. Během ukládání do institucionalizovaného archivu vymezujeme prostor pro archiv, oddělujeme minulé od současného a budoucího. Ernst takovou rovinu v digitálním archivu nenachází. Do digitálního archivu není vepsaný vně plynoucí čas, čas zůstává uvnitř archivu. V digitálním archivu čas neplyne, ale zpřítomňuje se na mikrotemporální úrovni, jak určuje estetika počítačové paměti. Čas, který je třeba k vyvolání minulosti, se zkracuje. Minulé a přítomné se navzájem převrstvuje.⁶² Digitální archiv ztratil svůj fyzický prostor a materialitu. Je složitější oddělit minulost od současnosti, protože s přispěním digitální technologie se současnost i minulost stávají součástí jednoho veřejného prostoru. Dostáváme se tak do paradoxní situace, kdy technické inovaci přikládáme smysl zachování artefaktů minulosti pro budoucnost. Technologie však v tomto procesu vytváří zcela novou situaci.

Procházíme ulicemi se sluchátky na uších. Místa, jež známe z každodenního nebo běžného turistického pohybu ve městě, dostávají nový rozměr. Domy a zákoutí ožívají díky hlasům vzpomínek, jež jsou přímo spojené s těmito místy. Vzpomínky vyvolávají obrazy (například) z mnichovské každodennosti třicátých let. Přestože se jedná o krátké asociace, dohromady nahrávky zaplňují město staronovým významem. Vyprávějí převážně mladé hlasy, jde o herce. Posloucháme autentické příběhy? Prostor rozdíl mezi skutečným a fiktivním pamětníkem smazává, jsou zde dodrženy pravidla žánru pamětnického vyprávění (např. 1. osoba jednotného čísla), vyprávění je však mnohem uhlazenější a souvislejší, než jak ho známe z kompletních nahrávek pamětníků. Podkres místo zvuků spojených s přítomností narátora a tazatele dotváří hudba. Artefakt z archivu se proměnil v integrální součást veřejného prostoru.⁶³

Archiv přestává být institucí na okraji veřejného prostoru, ale stává se jeho intergrální součástí. Artefakty se prostřednictvím digitální operacionalizace prolamují do prostoru, získávají nové souvislosti a ovlivňují přítomnost (rozuměj aktuální vytváření významů ve veřejném prostoru). Zde se naplňuje jedna z potencialit digitálního archivu. Vlastníci archivů se ve snahách přiblížit archiv aktuální společenské debatě pouštějí do projektů, jež mají artefakty nabízet přímo v interakci s pohybem současných aktérů. Např. projekt

⁶² „Na věčnost zahnané prostory paměti jsou nahrozovány sérií časově omezených vstupů s interním datem platnosti, jež jsou stejně tak rekonfigurovatelné, jako svého času byly rétorické mechanismy *ars memoire* (umění paměti).“ Ernst, W. *Digital Memory and the Archive.*, s. 87.

⁶³ Psáno na základě zkušenosti s projektem *Memory Loops* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <http://www.mistapametinaroda.cz/>

memoryloops.net nabízí příběhy vyprávěné v první osobě prostřednictvím aplikace pro mobilní zařízení na mapě Mnichova (respektive přímo v ulicích). Podobným směrem jde projekt *Místa paměti národa*,⁶⁴ který nabízí vzpomínky z pamětnického archivu Post Bella na místech, jež jsou spojena se životními příběhy narátorů. Dokonce i Shoah Foundation zprostředkovává svůj archiv v rámci tzv. *iWalks*.⁶⁵

S jakým časem ale operují projekty ve veřejném prostoru? Opět se dostáváme do situace, kdy čas vyprávění neodpovídá našemu času poslechu a vyprávění je třeba zrychlovat (u *memoryloops.net* se na tempo rytmu podílí hudba v podtextu vyprávění, ale i hlasy herců, jež pamětnické vyprávění prostředkují).

Artefakty se tak z bezpečného prostředí archivu, jež patřil minulosti, dostávají do rychlého tempa současného vytváření významu. Vyprávění se zrychluje. Nejen, že se ale smazává rozdíl mezi minulostí a současností, artefakty svým zrychlením ztrácejí svůj pel minulosti, je tak roztřesena hranice mezi „skutečností“ a „fikcí“. Digitální archivy, jednotlivé projekty, tak můžeme považovat za Hoskinsem ekosystémy. Při práci s nimi bych měli pamatovat za zmiňované *self*, způsob, jak systém funguje, distribuuje informace a uchovává sám sebe.

Vraťme se k úvahám Aleidy Assmannové a Wolfganga Ernsta o vztahu archivu a paměti. Jak se proces ukládání liší v klasickém archivu a tom digitálním? Umrtnuje digitální archivace paměť? Digitální úložiště pamětníků jsou zřejmě bližší živé paměti (*Erinnerung*) než klasické archivy. Stejně jako písemnost v úředním archivu se vzpomínka pamětníka nahráním stává součástí uložené paměti. Rozdíl spočívá v dostupnosti této paměti pro aktuální společenskou diskuzi. V návaznosti na funerální metaforu Wolfganga Ernsta bych řekl, že paměť v digitálním úložišti pamětníků není pohřbena tak hluboko. Archiv svou digitalizací převrstvil minulost a současnost, zkrátil čas, jež byl nutný pro vyvolání paměti ze segmentovaných vrstev archivu tím umožnil rychlejší operacionalizaci artefaktu. Digitální archiv smazává rozdíl mezi *Funktionsgedächtnis* a *Speichergedächtnis* – paměť je v digitálním archivu neustále „při ruce“.

Alespoň se tedy zdá, že tento potenciál digitální archiv obsahuje. Otázkou zůstává, jestli digitálnímu charakteru archivu pamětnického vzpomínání odpovídá i s ním spojená sociální praxe. Od digitálního archivu máme často stejná očekávání jako od toho

⁶⁴ *Místa paměti národa* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z. <http://www.memoryloops.net/de/intro>

⁶⁵ „Co jsou iWalks?“ [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <https://sfi.usc.edu/czech/iwalks>.

klasického, kamenného. Pídíme se po archivních pomůckách a očekáváme řádně roztříděné svazky v příslušném regálu. Takovou kvalitu ale minulost v digitálním archivu nenabízí.

Zde bychom se museli ptát, do jaké míry jsou a budou nahrávky pamětníků součástí aktuální společenské diskuze a živého vzpomínání? Naše zacházení a očekávání od archivu odpovídá spíše klasickému archivářskému přístupu – ukládáme minulost (nebo svou přítomnost), protože věříme, že se to někdy může hodit. Díky digitalizaci však máme artefakty pořád při sobě, v některých případech aniž bychom o to příliš stáli. Co tedy s minulostí nyní? Jak jsem výše naznačil, zaplňujeme minulostí veřejný prostor, jednoduše proto, že nemáme minulost kam uložit (na serveru digitálního úložiště artefakty jen čekají na zapojení do dalšího řetězce významů na nové webové stránce, v novém projektu nebo v novém archivu). Nerad bych tento proces proměny archivu, který je součástí obecnější proměny časového rámce, kategoricky hodnotil. A v žádném případě bych nechtěl hodnotit ani zmiňované archivy pamětnického vzpomínání a projekty, jež z nich vycházejí. V tomto textu jsem chtěl upozornit na jeden z kulturních kontextů, jež za těmito projekty, kterých si vážím, nacházím. Vytváření digitálních úložišť pamětnického vzpomínání ukazuje, jak se proměnila *kulturní technika* archivování. Digitální archiv a různé časové roviny, jež uchovává, je dokladem proměny našich představ o čase, které si jako historici, mediální teoretici a aktivisté v prostoru naší společnosti vytváříme.

4 *Projekt Československo 1938-1989 a temporalita*

Problém vztahu chápání času a různých druhů médií se zřetelně ukazuje na vzdělávacím projektu *Československo 1938-1989*⁶⁶, který vzniká ve spolupráci mezi Filozofickou fakultou UK, Matematicko-fyzikální fakultou UK a Ústavem pro soudobé dějiny Akademie věd České republiky⁶⁷. Tento materiál jsem zvolil ke studiu, protože se snaží k edukaci o české moderní historii využít multimediální prostředí, v němž i deklarovaně využívá různých temporalit médií, které přinášejí svědectví o minulosti. V následujících řádcích podrobuji tento projekt, který zaznamenal velký ohlas v českých médiích a dosáhl velkých úspěchů na mezinárodním poli výukových simulací a tzv. *seriuos games*, analýze časových rámců, které kombinuje. Výsledky pak budeme moci přiřadit k dalším zjištěním této diplomové práce a k tezím o tom, jak digitální média ovlivňují naše chápání času a minulosti. V několika odbočkách se zaměřím i na to, do jaké míry jednotlivá média plní vytyčené vzdělávací cíle. Přestože jde z mého pohledu o vzdělávací projekt, který je v českém prostředí v otázkách temporality médií nejpoučenější, dochází zde k několika problémovým momentům, které mohou vzdělávací efekt zeslabovat, respektive může dojít ke střetu konceptů času, jež sebou média přinášejí.

Československo 1938-1989 je jejími autory charakterizováno jako výuková simulace, jejíž „cílem je rozvinout hlubší porozumění komplexním politickým, sociálním a kulturním souvislostem“.⁶⁸ Projekt se tak zapojuje do debaty o výuce moderních dějin na českých školách, jež je nejen vděčným tématem pro masová média, ale i diskutovaným tématem mezi odborníky na didaktiku a badateli v oblasti moderních dějin. Trend příklánění se k výuce orientované na rozvoj schopností a dovedností, před faktograficky orientovanou výukou zaznamenáváme již po několik let.⁶⁹ Dále je v projektu zřejmý důraz na

⁶⁶ Projekt vznikl v období studia autora práce na oboru Studia nových médií FF UK. Autor se podílel na metodice projektové vyučování se simulací, je dostupná na <http://www.dejepis21.cz/atenat-projektovy-den>.

⁶⁷ UNIVERZITA KARLOVA a AKADEMIE VĚD ČR. *Československo 38-89: Atentát* [Software]. [přístup 26. 7. 2017] Požadavky na systém: operačním systémem Windows a 2,5 GB volného místa na disku.

⁶⁸ ŠISLER, Vít. O projektu. *Československo 1938-1989* [online]. 29. 11. 2014 [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné z <http://cs3889.cz/article.do?articleId=1148/>

⁶⁹ Významným mezníkem bylo zavedení tzv. Rámcových vzdělávacích programů (RVP). MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ MLÁDEŽ A TĚLOVÝCHOVY. Rámcové vzdělávací programy. *MSMT.CZ* [online]. [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné z <http://www.msmt.cz/vzdelavani/skolstvi-v-cr/skolskareforma/ramcove-vzdelavaci-programy?source=rss/>.

multiperspektivitu, tedy schopnost nahlédnout historické události z různých úhlů pohledu, a porozumět tak jednání jednotlivých historických aktérů.⁷⁰

Jako jednu z metod, jak svých cílů dosáhnout, vybrali autoři výukové simulace kombinaci různých médií, prostřednictvím nichž historické informace předávají. Autoři jmenují tato (multi)média:

„*The Czechoslovakia 38-89* game space consists of four types of scenes: (a) animation, (b) interactive comics, (c) interactive games and (d) video interviews. Each type utilizes a different graphical style and design concept. They also provide different educational possibilities for teachers and different affordances for students.“⁷¹

Animace a interaktivní komiksy se odehrávají v minulosti, jsou v podstatě vyprávěné pamětníkem. Interaktivní hry slouží pro udržení pozornosti hráčů simulace a odehrávají se také v minulosti, jejich výsledek však nemá velký význam pro průběh vyprávění. To je ovlivněno především v rovině současnosti, založeno na vyprávění modelových pamětníků. Pamětníci jsou ztvárněni herci a uživatel simulace má možnost vybírat z otázek, které pamětníkovi položí. Právě v této rovině se odehrává centrální vyprávění, komiksy v podstatě představují příběhy, které jednotliví pamětníci vypráví.

Dochází zde k zajímavé kombinaci historického a fikčního vyprávění – pamětníci jsou modeloví a jsou představováni herci – podle autorů především kvůli etickým důvodům. Scénáře jsou však založeny na kombinaci skutečných příběhů od různých pamětníků.⁷²

4.1 Pamětnické vyprávění

Pamětnické vyprávění se odehrává v současnosti a je ústředním časem interakce hráče se simulací. *Československo 1938-1989* se však skládá z více modulů (v podstatě jednotlivých her) se zaměřením na různá časová období. U modulu *Atentát*, který je jako jediný z modulů prezentován jako připravený pro využití ve škole i hraní veřejností, však nastává problém, protože pojednává o událostech okolo roku 1942, které již příliš pamětníků nepamatuje. Tudíž je současnost posunuta tak o deset let nazpět. Hráč tedy

⁷⁰ V českém prostředí známé především díky přeloženým pracím Roberta Stradlinga. STRADLING, Robert. Jak učit evropské dějiny (Metodická příručka) [elektronický zdroj]. [Praha]: Ministerstvo školství, mládeže a tělovýchovy, [2003].

⁷¹ ŠISLER, V., SELMBACHEROVÁ, T., PINKAS, J., BROMM, C. Teaching contemporary history to high school students: the augmented learning environment of *Czechoslovakia 38-89*, *Journal of Law and Technology*. Vol. 8:1, 2014, Masaryk University, s. 99–122, zde s. 108.

⁷² Na projektu se jako spolupracující instituce podílelo i sdružení Post Bellum, které se zabývá uchováním pamětnických vyprávění.

zповídá pamětníka ztvárněného hercem v současnosti, jež je posunuta o cca deset let. Z jistého pohledu jde v podstatě kosmetickou a logickou úpravu, na druhou stranu pro cílové publikum – školní mládež je časový posun deseti let dosti značný. Z této perspektivy bych časovou rovinu hraní hry a odehrávajícího se narativu spíše oddělil, protože jedním z cílů hry je rozšiřovat mezi uživateli citlivost k historickému vědomí, jehož součástí by mělo být, že pamětníci atentátu na Reinharda Heydricha již dnes spíše nežijí.

Autoři simulace zdůrazňují, že simulace se odehrává v této časové rovině, protože přítomnost je to, co můžeme ovlivnit (zvolit otázku).⁷³ Vyprávění pamětníků, je pak určováno tím, jakým způsobem se hráči pamětníku ptají. Autoři simulace se také zaměřili na autenticitu pamětnických rozhovorů. Autenticitě věnovali jeden samostatný výzkum⁷⁴ a připisují ji velkou hodnotu ve vzdělávacím procesu. Herci se podle scénáře snaží být autentičtí, nemluví strojeně, setkáváme se s pře řeky a familiárními výrazy. Při porovnání simulace s autentickými záznamy pamětníků můžeme mít dojem, že simulace je autentičtější než realita – scénáře simulace dodržují pravidla žánru, některé jeho rysy jsou až zveličeny (například důraz na vykreslení domácího prostředí, kde se rozhovor odehrává). Tento způsob vytváření autenticity můžeme označit jako konstruovanou autenticitu – dodržení formálních prvků pravidel žánru (v tomto případě nahrávky pamětnického vyprávění) vytvářejí autentický dojem, upevňují vztah mezi hráčem a prostředím aplikace, podle autorů vedou ke zvýšení vzdělávacího efektu.

Zajímavé je, že autoři simulace se tuto autenticitu snažili ještě podtrhnout zapojením původních filmových materiálů do vyprávění pamětníků. Tyto prostřihy sice dynamizují vyprávění pamětníka, na druhou stranu ale podle mého názoru narušují konstrukci poznávání minulosti, kterou se autoři snažili vytvořit. Model procházení narácí pamětníka zde přestává být funkční, protože se sem vkrádá nový druh média a temporality: temporalita autentického historického pramene (dokumentu), jež je od pamětnického

⁷³ Například Vít Šisler v rozhovoru pro časopis Level. DOBROVSKÝ, Pavel. Hry se nedají od politiky oddělit. Level 248, ročník 2014. Dostupné

z [http://cs3889.cz/dwn/1003/1320cs_CZ_LEVEL_Rozhovor_Sisler_2014.pdf/](http://cs3889.cz/dwn/1003/1320cs_CZ_LEVEL_Rozhovor_Sisler_2014.pdf)

⁷⁴ Selmbacherová T., Šisler V., Brom C.: The Impact of Visual Realism on the Authenticity of Educational Simulation: A Comparative Study. In: Busch C.: *Proceedings of the 8th European Conference on Games Based Learning. Reading, Academic Conferences and Publishing International Limited, 2014, s. 520-528.*

vyprávění odlišná. Adekvátní situace by vypadala asi tak, že by pamětník svému tazateli v televizi pouštěl filmy (historické záznamy z minulosti), nebo komentoval fotografie. Tato situace v simulaci také nastává⁷⁵, ale jen v jednom případě a rozhodně ne na všech místech, kde jsou historické dokumenty použity. Podle mého důrazu zde převážili formální kritéria (simulace je více dynamická), nad vytvářením situace a vzdělávacím efektem.

Úkolem hráče je skládat si z výpovědí modelových pamětníků vlastní pohled na zobrazené události. Pamětníci jsou ve svých pohledech v napětí – hráč zde tedy stojí před zajímavým úkolem: výpovědi mohou být v rozporu, na druhou stranu se všechny zdají být autentické. O zaujetí vlastního stanoviska u hráče tedy nerozhoduje, zda se mu zdá vyprávění více, či méně autentické, ale může posuzovat další kritéria. V tomto bodě se mi naopak zdá kýžený vzdělávací efekt vydařený. Uživatelé se mohou rozhodovat na základě hodnocení postojů historických aktérů v minulosti (tento postup legitimizuje i vytváření konstruovaných pamětnických výpovědí, protože je morálně přípustnější hodnocení sice modelových, ale realistických postav, než skutečných historických aktérů).

4.2 *Interaktivní komiks*

Komiks se dnes stává jedním z klíčových médií popularizace minulosti. Zejména v návaznosti na dnes již kanonické dílo Arta Spiegelmana *Maus*⁷⁶. Spiegelmann určil pravidla žánru „vážného“ komiksu (*graphic novel*), včetně toho, že mnoho komiksových autorů hledá inspiraci v soudobých dějinách. Často na schématu konfrontace velkých dějin s pohledem jednotlivce – právě subjektivita, individuální pohled je médiu komiksu vlastní. Díky kresbě je u komiksu zřejmější než u textu, že vyprávění je zpracováno kreslířem, autorem, respektive vypravěčem.⁷⁷

Rovina interaktivního komiksu plní v simulaci *Československo 1938-1989* roli vyprávěného narativu. Děj komiksu nelze rozhodnutími uživatele měnit, interaktivita

⁷⁵ Vyprávění postavy Jakuba Heina o koncentračním táboře.

⁷⁶ SPIEGELMAN, Art. *Maus: příběh očitého svědka*. Přeložili Jiří Zavadil, Jan Macháček, Magdalena Fričová. Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Torst, 2012. 295 s. ISBN 978-80-7215-441-8. Původně komiks vycházel v časopisu *Raw* v letech 1980–1991.

⁷⁷ Viz např. MCCLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. 1. vyd. v českém jazyce. Praha: BB/art, 2008. 216 s. ISBN 978-80-7381-419-9.

spočívá pouze v odklikávání dalšího kroku v příběhu. Autoři zde přiznávají záměr vytvořit atraktivní způsob vyprávění, do kterého uživatel nemůže zasahovat. Co se však v komiksu děje s vypravěčským subjektem? První změnou je rozšíření počtu postav – kromě postavy, která příběh vypráví a která je přítomná ve všech scénách (aby nebyla narušena logika vyprávění – vypravěč vypráví jen o tom, co viděl nebo zažil), přibývají postavy, o kterých vypravěč vypráví. I tyto postavy však mluví v první osobě (prostřednictvím komiksové bubliny). Dalo by se zde namítat, do jaké míry je vypravěčský subjekt v komiksu totožný s narátorem v pamětnickém vyprávění. Podle mého názoru komiks může dobře postihnout subjektivitu vyprávění svou formou – médium je viditelné, podle kresby je zřejmé, že vyprávění není objektivní. Na druhou stranu ztotožnění subjektu narátora a autora komiksu nefunguje stoprocentně, protože pro každého z různých modelových pamětníků (narátorů) je autor komiksu stejný. Dalo by se tedy říci, že v konstruování vyprávění funguje díky komiksové kresbě zdůraznění subjektivity vyprávění, přesto se nám jednotou stylu kresby do situace vkrádá vševědoucí subjekt autora komiksu. Zde možná autoři trochu nechtěně poukazují sami na sebe. Díky autorovi komiksových kreseb je tady někdo, kdo ví všechno, někdo, kdo celé vyprávění konstruuje. Zdá se mi, že i odhalení této pozice může mít svůj vzdělávací efekt. Celá simulace je multimédiem, která přináší svůj vlastní konstruovaný obraz historie (přestože vychází z podložených historických faktů a klade si před sebe vzdělávací cíle). Tento vzdělávací potenciál digitálního prostředí však zatím není příliš zhodnocen.

Zvláštní rovinu kresleného narativu tvoří minihry, které slouží jako herní prvek pro udržení pozornosti, hráč díky nim může získat navíc tzv. tokeny, které mu dále umožňují snadnější průchod simulací.⁷⁸ Tento prvek má především zvýšit atraktivitu hraní hry, odehrává se většinou v minulosti. Částečně se tak narušuje konstrukci, že hráč může aktivně zasahovat jen do příběhu v současnosti. Zároveň minihry do simulace vnášejí estetiku počítačových her, jež sebou nese i specifickou temporalitu (například v tom smyslu, že se hraje v minulosti). Toto je ovšem riziko, které sebou volba vzdělávání prostřednictvím simulace s herními prvky přirozeně nese.

⁷⁸ Platí pouze pro širší publikum určenou komerční verzi.

4.3 Časové roviny

Výukovou simulaci *Československo 1938-1989* chápu jako multimediální projekt, který kombinací různých médií vytváří komplexní vyprávění o minulosti (s didaktickými účely). V diplomové práci jsem ho použil jako demonstraci různých temporalit, jež na sebe vážou jednotlivá média. Dominantním způsobem vyprávění projektu je modelování pamětnické vyprávění skrze fiktivního narátora. Dodržením pravidel žánr však vzniká dojem autenticity a poukazuje se na specifický model vyprávění o minulosti, jež je vlastní pamětnickému vyprávění. Kromě časové roviny hraní hry, zde vzniká i rovina pamětnického vyprávění (přibližně před deseti lety). Vyprávění je podkresleno autentickými historickými dokumenty, jež však rovinu pamětnického vyprávění spíše narušují, vnášejí do situace odlišnou temporalitu historického pramene. Některé pasáže vyprávění pamětníka jsou zpracovány formou interaktivního komiksu. Interaktivní komiks svou formou sice poukazuje na subjektivitu vyprávění, jednotným stylem kresby však vytváří další subjekt kromě subjektu vypravěče, subjekt vševědoucího autora komiksu, respektive celé výukové simulace. Konstrukce tak sice vytváří komplexní model poznávání minulosti, jsou zde však trhliny (temporalita historických pramenů a vševědoucí komiksový autor kresby), které poukazují na stavbu této konstrukce. Kritické vymezení se vůči médiu, se kterým pracují žáci, nebo uživatelé aplikace by mohlo mít další pozitivní efekt ve vzdělávání.

Československo 1938-1989 se navazuje na různé kulturní techniky a praktiky – především tedy na pamětnické vyprávění a prohlížení komiksu. Tento postup je vhodný pro dosažení vzdělávacích cílů, protože v digitálním a multimediálním prostředí aplikace lze jednotlivé kulturní techniky napodobovat (techničtějším slovníkem simulovat). Díky neomediálnímu prostředí lze pamětnické vyprávění a komiksový narativ transformovat, variovat a automatizovat. Tím však do školní výuky vniká nová temporalita spojená právě s tímto přechodem mezi staršími a novými/digitálními médii. Zdá se mi, že by při dalším vývoji této i jiných simulací bylo vhodné reflektovat kromě kritiky pramene (například výpovědi pamětníka) i tuto neomediální temporalitu.

5 *Obrazy minulosti v digitálních médiích*

V posledních letech dochází k velkému rozvoji komunikace prostřednictvím obrazu. Jedním z příkladů jsou rozvíjející se platformy, jež na principu sociálních sítí umožňují šíření a sdílení obrazů. Typického zástupce tohoto boomeru vizuální komunikace představuje aplikace *Instagram*⁷⁹. Obdobný proces se odehrává i při komunikaci a zvýznamňování historických obsahů. Stále častěji je minulost komunikována prostřednictvím vizuálních reprezentací (fotografie, filmy, komiksy, počítačové hry).⁸⁰ Jsou tyto dva pohyby součástí jednoho trendu? Tato otázka může vytyčit prostor pro tázání v následující kapitole, ve kterých popíšeme souběh těchto dvou trendů a budu se zabývat reprezentacemi minulosti na sociálních médiích, jež jsou založena na vizuální komunikaci.

5.1 *Yolocaust*

Velkou pozornost světových, ale i českých médiích si na začátku roku 2017⁸¹ zasloužil projekt izraelsko německého performeru Shahaka Shapiry *Yolocaust*. Performer vytvořil a na webu yolocaust.de⁸² zveřejnil animace, na nichž se prolínaly fotografie uživatelů ze sociálních sítí (Facebook, Instagram, Tinder a Grindr) vyfocené v areálu Památníku zavražděných evropských Židů v Berlíně s fotografiemi těl obětí holocaustu. Na první fotografii uživatelé předváděli různé pózy (skákání, úsměvy, žonglování apod.), jež mohou být spojeny s kulturou tzv. selfie nebo heslem *you only live once*, jehož zkratka *yolo* se stala i první částí názvu Shapirova projektu. Pointa pak byla vložena do rozjuchaných postav z fotografií, jež v animaci zůstaly i ve druhé fotografii, a vytvořily tak třeskutou kombinaci „instagramově“ se předvádějících lidí s fotodokumenty zachycujícími centrální tragickou a traumatizující událost 20. století. Animace pak byly opatřeny i původními a často nemístnými komentáři, které uživatelé vložili k první fotografii na zmínovaných sociálních sítích.

⁷⁹ INSTAGRAM, *Instagram* [online]. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://instagram.com/>

⁸⁰ Viz např.

HIRSCH, Marianne. *The generation of postmemory: writing and visual culture after the Holocaust*. New York: Columbia University Press, ©2012. 305 s. ISBN 978-0-231-15653-0; ZELIZER, Barbie, ed. *Visual culture and the Holocaust*. New Brunswick: Rutgers University Press, ©2001. vii, 364 s. Rutgers depth of field series. ISBN 0-8135-2893-3.

⁸¹ Yolocaust: Umělec předělal praštěná selfiečka z Památníku holocaustu. In: *CT24* [online]. 19. 1. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <http://www.ceskatelevize.cz/ct24/kultura/2018558-yolocaust-umelec-predelal-prastena-selficka-z-pamatniku-holocaustu/>

⁸² SHAPIRA, Shahak. *Yolocaust* [online]. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://yolocaust.de/>

Shapirův projekt vyvolal rozporuplné reakce – některé z nich autor zveřejnil na stránce projektu, odkud byly původní fotodvojice po týdnu staženy (všichni autoři původních snímků se autorovi ozvali, někteří z nich se omluvili a Shapira se v projektu rozhodl pokračovat právě zveřejněním reakcí). Zdá se mi, že projekt byl v médiích vykreslen příliš ploše jako morální apel⁸³, čemuž nahrávala i některá autorova vyjádření. Z perspektivy této práce Shapira spíše než na morálně nepřípustné chování poukazuje na nesoulad různých konceptů času. Zatímco památník je starým médiem, kde se hledí do minulosti (nebo jde alespoň o sdílený společenský názor, o kterém bychom mohli v případě berlínského památníku diskutovat), *Instagram* sebou přináší temporalitu, jež je orientovaná především na přítomnost. Lidé mezi sebou sdílí to, co právě teď dělají. S fotografováním a používáním *Instagramu* jsou spojené *kulturní techniky*, jež neodpovídají *kulturním praktikám* vzpomínání. Přes rozdílnost těchto temporalit nakonec však na úrovni aktérského chování dochází k jejich mísení, a vzniká tak nový prostor (*ekologie*), kde se tyto temporality protínají a nově kódují naše vztahování se k minulosti.

Lev Manovich ve své práci⁸⁴ zdůrazňuje, že s *Instagramem* se do kulturních technik vrací aranžmá – obraz pro Instagram nevzniká jen digitálně, ale i fyzicky. Úspěšný příspěvek na Instagramu vzniká z mnoha pokusů, z aranžmá detailů, jde svým způsobem o svérázný druh *bricolage*. Právě na nesoulad mezi tímto aranžmá a historicky zatíženým prostorem Shapira upozorňuje. Instagram vnáší do fyzického prostoru nové významy – výrazná fotogeničnost místa (v tomto případě berlínského památníku architekta Petera Eisenmana) sebou přináší praktiky, jež jsou ale od původního historického významu místa odtržené. Což samozřejmě vyvolává kontroverzi a debatu o vztahu tzv. *digital natives* (uživatelů, jež si komunikaci v digitálním prostředí osvojovali již jako běžnou součást komunikačních strategií) k minulosti. Jiné příklady ale ukazují, že digitální prostředí může zájem o minulost naopak akcelarovat.

⁸³ YoloCaust: Izraelec propojuje ‚selfička‘ z Památníku holocaustu se snímky mrtvých. In: *Lidovky* [online]. 19. 1. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z http://www.lidovky.cz/yoloCaust-dvoji-podoba-selficek-z-pamatniku-holocaustu-v-berline-p91-/zpravy-svet.aspx?c=A170119_104023_In_zahranici_ele/; „YoloCaust“ prangert Selfies vor Holocaust-Mahnmal an. In: *Welt.de* [online]. 19. 1. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://www.welt.de/vermischtes/article161320006/YoloCaust-prangert-Selfies-vor-Holocaust-Mahnmal-an.html>.

⁸⁴ MANOVICH, Lev. *Instagram and Contemporary Image* [online]. Manovich.net 2016 [cit. 26. 7. 2017], dostupné z <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image/>

5.2 *Pinterest a Social Curation*

Pinterest funguje na odlišném principu než Instagram. Je spíše o galerii, jejíž obchodním heslem je „celosvětový katalog nápadů“. Základním uživatelským principem je ukládání fotografií/obrázků při procházení internetu do nástěnek⁸⁵. Tyto nástěnky jsou defaultně přístupné dalším uživatelům, a slouží tak pro inspiraci nejen uživateli, ale celé komunitě. Catherine Hall a Michael Zerro tuto praktiku popsali jako *social curation*. Tento pojem se mi zdá přiléhavý, jelikož dobře popisuje nejen sociální rozměr sdílení fotografií na Pinterestu, ale zdůrazňuje i kurátorský výběr uživatele. Uživatelé si vytvářejí své nástěnky, stávají se kurátory – podle vlastních kritérií třídí obsah, který nalézají na internetu. Nejčastějšími tématy Pinterestu jsou vaření a módní doplňky⁸⁶. Mezi tématy však nacházíme i historii. A zde bychom měli upozornět – nepřeborné množství nástěnek, jež se týkají minulosti, dokazuje, že lidé mají o minulost zájem i v digitálním prostředí. Fotografie, si uživatelé z minulosti dokonce odkládají jako inspiraci na „pozdější použití“, což je jeden ze základních uživatelských modelů Pinterestu.

Udělejme malou odbočku k pojmům Aleidy Assmannové *Funktionsgedächtnis* a *Speichergedächtnis*. Již výše v kapitole o úložištích pamětnického vyprávění bylo zmíněno, že Assmannová těmito pojmy odděluje dva módy kulturní paměti. *Funktionsgedächtnis* je spojená s pamětí, jež je aktuálně v oběhu – setkáváme se s ní při oslavách výročí, při návštěvě muzea nebo při listování učebnicí. *Speichergedächtnis* je ukládána do archivu, na svoje zvýznamnění teprve čeká. Pokud bychom nástěnku na Pinterestu chápali jako soukromý archiv uživatele, zdá se, že tyto pojmy Aleidy Assmannové přestávají fungovat. Vyvolat historický pramen z archivu a přiřadit k němu nový význam se stává otázkou několika sekund. Oběh informací se díky digitálnímu prostředí zrychlil, je možné daleko rychleji vytvářet nové juxtapozice. Samozřejmě, že od nové juxtapozice v prostředí *Pinterestu* je ještě daleko ke sdílenému významu v kulturní paměti. Na druhou stranu se ukazuje, že díky digitálním technologiím se každý může stát nejen jednoduše producentem obrazu, ale i producentem historické interpretace (za použití pramenů – v tomto případě historických fotografií).

⁸⁵ Tento model funguje pomocí nainstalování add-onu do internetové prohlížeče. U fotografií při surfování internetem se pak objevuje button „Save it“, který umožní obrázek uložit do nástěnky.

⁸⁶ HALL, Catherine a ZERRO, Michael. *Social Curation on the Website Pinterest.com*, ASIST 2012, Baltimore, MD, USA. Dostupné z <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/meet.14504901189/epdf>

5.3 *Nová vizualita holocaustu*

Společně s Kamilem Činátlem jsme v našem výzkumu⁸⁷ provedli analýzu nástěnek na *Pinterestu*, jež se týkají zobrazování druhé světové války, a především holocaustu. K výzkumu jsme přistupovali s perspektivou uživatele – nástěnky jsme vyhledávali pomocí příkazu „hledat“ podle klíčového slova, a dále jsme *Pinterest* procházeli tak, jak jeho systém obsah distribuoval. Jednotlivé nástěnky jsme prohlíželi a hledali pravidelnosti. Jednou z kategorií může být např. počet pinů u jednotlivých fotografií (tzn. počet nástěnek, na kterých se fotografie ocitá).

Téma holocaustu jsme vybrali vzhledem k jeho závažnosti, a také vzhledem k tomu že se ustavil velmi specifický vizuální kód, který toto téma zpracovává. Tento kód do značné míry ovlivnila populární kultura (např. film *Schindlerův seznam*⁸⁸, nebo komiks *Maus*⁸⁹ atp.), ale i neustále recyklované fotografie, jež holocaust zobrazují. Některé ustálené ikony spojené s holocaustem dnes slouží ke komunikaci i jiných témat než jsou masové vraždy za druhé světové války (například fotografie dětí za ostnatým drátem, nebo nápis „Arbeit macht frei“). My jsme sledovali, do jaké míry se vizuální ikony recyklují i na *Pinterestu* a jaké motivy se zde opakují.

Z výzkumu jsme si odnesli několik základních zjištění. Přestože mluvíme o *nové vizualitě druhé světové války*, je třeba říci, že nová vizualita se skládá ze starých fotografií. Na *Pinterestu* jsou sdíleny nejen známé ikonické fotografie, ale i unikátní nebo neobvyklé fotografie. U některých fotografií se nabízí otázka, kde vlastně uživatelé k fotografiím přišli (např. u zachycení mrtvých těl, nebo fotografií, jež zachycují explicitní násilí). Tato otázka souvisí i se způsobem, jak *Pinterest* fotografie zobrazuje – *Pinterest* je ve své podstatě průhledem na jiné místo internetu, kde je fotografie umístěna (a řeší se tak i problém autorských práv). Týká se to i fotografií z digitálních archivů (pokud obsah není přístupný až za hesled), které mohou být původně určeny například pro studijní účely, na *Pinterestu* se ale mohou ocitát v novém kontextu a jsou otevřené pro novou interpretaci.

Právě v takových procesech rekontextualizace a dekontextualizace tkví to, co je nového na *nové vizualitě holocaustu*. Fotografie zde neslouží jako součást velkého vyprávění o

⁸⁷ Činátl, Kamil a Pýcha, Čeněk. Nová vizualita druhé světové války. In: BÍLEK, Petr A. a ŠEBEK, Josef eds. *Česká populární kultura. Transfery, transponování a další tranzitní procesy*. Praha: Filozofická fakulta, Univerzita Karlova, 2017, v tisku.

⁸⁸ *Schindler's list* [film]. Directed by Steven Spielberg. USA: Universal Pictures, 1993.

⁸⁹ SPIEGELMAN, Art. *Maus: příběh očitého svědka*. Přeložili Jiří Zavadil, Jan Macháček, Magdalena Fričová. Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Torst, 2012. 295 s. ISBN 978-80-7215-441-8. Původně komiks vycházel v časopisu *Raw* v letech 1980–1991.

holocaustu. Stále se vypráví, i když spíše torzovitě a s pomocí výrazných vizuálních ikon. Jako dominantní vizuální stereotypy týkající se holocaustu se na *Pinterestu* objevují následující kategorie.

5.3.1 Tvář

Tato kategorie podle naší interpretace doplňuje chybějící narativ. Fotografie na *Pinterestu* jsou šířeny bez původního kontextu. Za fotografií nevidíme příběh (samozřejmě pokud se nejedná o známé příběhy jako například u Anne Frank), fotografie představuje jen fragment, původní kontext přestává být tak významný. Sdělení je spíše emociální a afektivní. I z tohoto důvodu je motiv tváře tak populární – umožňuje ztotožnění se se subjektem na fotografii. Tvář je výrazem lidství, tvář čelí zlu války. Konkrétní tvář ztrácí dekontextualizací svou identitu a stává se univerzální a přenositelnou tvář. Tento princip je spojen především s afektivitou vyjadřovanou směrem k obětem války, holocaustu. Může však fungovat i při vytváření diametrálně odlišných významů – například při fascinaci aktem válečného násilí, kdy vojákova tvář čelí válečné výzvě. Právě díky dekontextualizaci se otevírá širší paleta čtení a je otevřena i pro subversivní a nekorektní interpretace.

5.3.2 Ženské tělo

Dalším z častých témat je ženské tělo. O výrazném genderovém aspektu vizuality holocaustu pojednává ve svých pracích Barbie Zelizerová. Zelizerová hovoří o dvou aspektech genderování vizuality holocaustu bezprostředně po válce, oba tyto módy poukazují na brutalitu holocaustu. Některé fotografie byly genderovým aspektem přetíženy tak, že to z pohledu pozorovatele neodpovídá situaci, kterou fotografie zachycuje (*overgendered*).⁹⁰ Příkladem takové fotografie může být snímek z osvobozeného tábora Bergen-Belsen, kdy ženy mezi těly obětí loupou brambory. Toto zdůraznění ženskosti v podmínkách koncentračního tábora zvýrazňuje brutalitu a krutost situace (*atrocit*). Sdělení fotografie zní asi takto: Podívejte se, na ta mrtvá těla – a ženám nezbyvá nic jiného, než loupat brambory a dělat běžné ženské práce. Druhým módem je naopak ztráta

⁹⁰ „The overgendering of women in the atrocity photos by definition produced explicit markers of a female gendered presence in the camps. Yet this gendered presence upheld stereotypes of women as nurturing, domesticated, fragile, and vulnerable.“, ZELIZER, Barbie. Gender and Atrocit: Women in Holocaust Photographs. In: ZELIZER, Barbie, ed. *Visual culture and the Holocaust*. New Brunswick: Rutgers University Press, ©2001. vii, 364 s. Rutgers depth of field series. ISBN 0-8135-2893-3, s. 247–274, zde s. 256

genderových aspektů na fotografiích (*genderless*)⁹¹. Zde je vazba na zobrazení krutosti zřejmější – jsou zachyceny situace, v nichž postavy na fotografiích ztrácejí nejen genderové rysy, ale i rysy lidskosti. Podle Zelizerové jsou *overgendered* především obrazy obětí, zatímco ztráta genderu je patrná u všech skupin zúčastněných postav (oběti, přihlížející, zločinci). Zelizerová poukazuje například na fotografie dozorkyň v táborech. Tyto dva módy zobrazení krutosti holocaustu Zelizerová spojuje především s poválečným obdobím. Na *Pinterestu* stopy těchto vizuálních kódů zůstávají dále zřetelné, jejich význam se však posouvá.

Opět se setkáváme s fenoménem dekontextualizace, a také roztřesení hranice mezi holocaustem a jinými tématy. Ženskému tělu ve válce jsou věnované samostatné nástěnky, které se ocitají na hranici fetiše. Z této perspektivy tedy nejde v podstatě o politické sdělení, jak tomu bylo bezprostředně po válce, ale opět o emociální až kvazierotickou hru s významem ženského těla.⁹² V nástěnkách se například mísí fotografie dozorkyň a obětí. Při procházení obsahem nástěnek z uživatelské perspektivy pak díky mechanismu *Related Pins* dochází k juxtapozicím, jež tento proces dekontextualizace ještě posilují. Vzdálenost mezi současnými kvazierotickými fotografiemi žen v nacistických uniformách a fotografiemi těl obětí holocaustu není při procházení velká (v podstatě jde o několik kliknutí).

5.3.3 Dítě

Vizuální obraz dítěte ve spojení s holocaustem souvisí především s výše popsaným fenoménem tváře. Kromě vizuální roviny zde funguje afektivní rovina i ve spojení s textem – zaznamenáváme komentáře, které vyjadřují emocionální dopad fotografie na uživatele. Fotografie jsou označovány patetickými hesly. Právě v této obrazové figuře dochází k prolomení hranice mezi jazykovým a vizuálním kódem. Zatímco fotografie ženských těl příliš komentované nejsou, fotografie dětí otvírají prostor pro narativitu. Jakoby fotografie dětských tváří volaly po doplnění příběhu. Komentáře pod obrázky ji však suplují jen částečně. Narativitu je třeba hledat jinde – například v rozplétání cest sdílení a kritikou

⁹¹ „In numerous cases of gendered representation, there was little or no visual marker of gender itself. Such photos provided important markers of the boundaries of gendered expectations, for the point at which a woman was portrayed as genderless often underscored the boundary of what was seen as appropriate for members of that gendered group.“ Tamtéž, str. 262–263.

⁹² COROMOTOTGG. Nazi Women. *Pinterest*. [online]. [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné po přihlášení z <https://cz.pinterest.com/coromototgg/nazi-women/>; BEANNANA. WWII Women. *Pinterest*. [online]. [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné po přihlášení z <https://cz.pinterest.com/beannana/wwii-women/>

obrazu. V následujících řádcích předvedu jednu z cest, kudy vyprávět příběh na základě nové vizuality holocaustu.

5.4 Dekontextualizace fotografií – hranice mezi médii

Nová vizualita holocaustu na sebe navazuje nové příběhy. Tyto příběhy nespočívají ve vyprávění životních osudů obětí nebo přeživších holocaustu, ale ve sledování řetězců významů, do kterých se média dokumentující holocaust zapojují. Výchozím bodem představovaného narativu bude nástěnka na *Pinterestu* pojmenovaná *Last seconds*⁹³. Tato nástěnka není zvláště populární (4 *followers*), obsahuje 87 *pinů* a jejím autorem je uživatel nebo užvatelka *Kikimokid*. Dalšími nástěnkami stvořené pod touto identitou jsou například nátěnky James Dean, Marilyn Monroe, Sophia Loren, Respect America, Nine Eleven nebo The Holocaust of Humanity. Nástěnka *Last Seconds* je složena z fotografií, jež zachycují většinou popravu, nebo jiné okamžiky smrti během různých válek. Najdeme zde například slavnou fotografii z Lvovského pogromu, nebo fotografie z masového vraždění na východní frontě. Jedna z fotografií zobrazuje nahou ženu obklopenou mrtvými těly a svírající dítě v náručí, na níž míří pistolí voják v uniformě. Scéna je zachycena z čelního pohledu, fotografie není příliš kvalitní, na první pohled tedy mezi ostatní fotografie zapadá. Fotografie je okomentována těmito slovy: „*Babi Yar. A naked woman cuddles her terrified naked child as the soldiers round them up to be murdered. Do we have the right to consider ourselves the most evolved species on earth? Sometimes I doubt it.*“⁹⁴ Detail fotografie již budí větší pozornost. Jak by mohla být fotografie vyfocena z tohoto úhlu pohledu? Jak je možné, že jsou těla obětí tak bílá a čistá? Při prokliku na vyhledávání klíčového slova *Babi Jar* z *Google Images*⁹⁵, odkud fotografie pochází, nacházíme podobnou fotografii mrtvých těl, jež je také vyfocena ze zvláštního úhlu pohledu, a těla jsou opět výrazně bílá. Tato fotografie odkazuje na *Pinterest* na nástěnku *It's a shame* uživatele *s.s.satimin*⁹⁶, u fotografie je komentář: „*Babi Yar. How can there be any justification for this?*“. Když se pokusíme původní fotografii matky s dítětem vyhledat pomocí nástroje *Vyhledávání obrázků Google* (vyhledáváme podobné obrázky pomocí

⁹³ KIKIMOKID. Last seconds. *Pinterest* [online]. [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné po přihlášení z <https://cz.pinterest.com/kikimokid/last-seconds/>

⁹⁴ KIKIMOKID. Babi Yar... *Pinterest* [online]. [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné po přihlášení z <https://cz.pinterest.com/pin/727401777285778260/>

⁹⁵ Viz obrázek č. 1, výsledek vyhledávání dostupný z <https://goo.gl/nJTDDb> [cit. 27. 7. 2017].

⁹⁶ S.S.SATIMIN. Babi Yar. *Pinterest* [online]. [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné po přihlášení z <https://cz.pinterest.com/pin/490118371925714332/>

adresy url), získáme cca 70 výsledků stejné fotografie umístěné v různých zákoutích webu: většina stránek je psaná azbukou, případně asijskými jazyky⁹⁷, zbylé odkazy vedou na zpět na *Pinterest*⁹⁸. Zde nacházíme fotografii na dalších nástěnkách. Jedna z nich patří uživateli *Christos Piperis*.⁹⁹ Pin je k nástěnce „Things I DO NOT like“ připnut z webu <http://gordizionelder.blogspot.cz>. *Gordi* si na blogu ukládá dokumenty k „antidem-holo-jew issues“, jak čteme v titulu stránky. A zde je záhada fotografie vyřešena, protože na tomto webu je fotografie ozdrojována¹⁰⁰ a je zřejmé, že jde o screenshot z amerického seriálu *War and Remembrance*¹⁰¹, který byl natočen v roce 1988 a v němž jedna ze scén zachycuje masovou vraždu v Babi Jaru. Seriál bychom mohli přiřadit k vlně vzednutí amerického zájmu o holocaust, která začala seriálem *Holocaust*¹⁰² z roku 1978 a vyvrcholila natočením již zmiňovaného Spielbergova filmu *Schindler's list* v roce 1993.

Na nástěnkách *Pinterestu* tedy můžeme sledovat, jak fotografie pocházející z různých zdrojů jsou vytrženy z původního kontextu. Dochází dokonce i k tomu, že nemusí jít ve všech případech o autentické fotografie, i když je tak běžný uživatel bezesporu čte. Internetový archiv *Pinterestu* tedy není určen parametry pramenů (kartón, rok, fond apod.), je koncipován již jako uživatelská interpretace. Důležité také je, že artefakty v digitálním archivu ztratili svou původní materialitu, a tím dochází k znejistění při definování povahy pramene. Jaký je z rozdíl mezi fotografií a screenshotem z filmu? Z technického hlediska žádný (jde o obrázek ve formátu .jpg). Fotografie ztrácí svou materialitu, jež byla pro dřívější kulturní praktiky spojené s fotografiemi a jejich prohlížením velmi důležitá.

Popsaný narativ cesty fotografie bych rád nabídl jako způsob interpretace historického materiálu v digitálním prostředí. Neměli bychom propadat techno skepticismu, ale adaptovat se na novou situaci a prostřednictvím kombinace historické a mediální gramotnosti provádět novou kritiku pramene, snažit se pochopit mechanismy, které naše chápání minulosti ovlivňují.

⁹⁷ První odkaz tohoto vyhledávání vede na web Fakeoff.org, kde jsou ruštině, polštině a angličtině články označeny jako „independent social project of citizen journalism“. Fotografie je zde označena jako podvrh, bohužel tuto linku nemůžu dále rozvíjet, především kvůli jazykovým kompetencím. Otevírá se zde zcela jistě prostor pro další výzkum. Viz <http://fakeoff.org/history/postanovochnye-foto-na-temu-fantaziy-o-babem-yare/>

⁹⁸ Viz obrázek č. 2, výsledek vyhledávání dostupný z <http://goo.gl/d8qJtc/> [cit. 27. 7. 2017].

⁹⁹ CHRISTOS PIPERIS, *Last seconds*, [online]. [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné po přihlášení z <https://cz.pinterest.com/pin/539869074062236457/>

¹⁰⁰ GORDI ZIONELDER, *gordi's backup docs/pics to antisem-holo-jew issues* [online]. 14. 6. 2010 [cit. 27. 7. 2017] Dostupné z http://gordi-zionelder.blogspot.cz/2010_06_01_archive.html?m=1

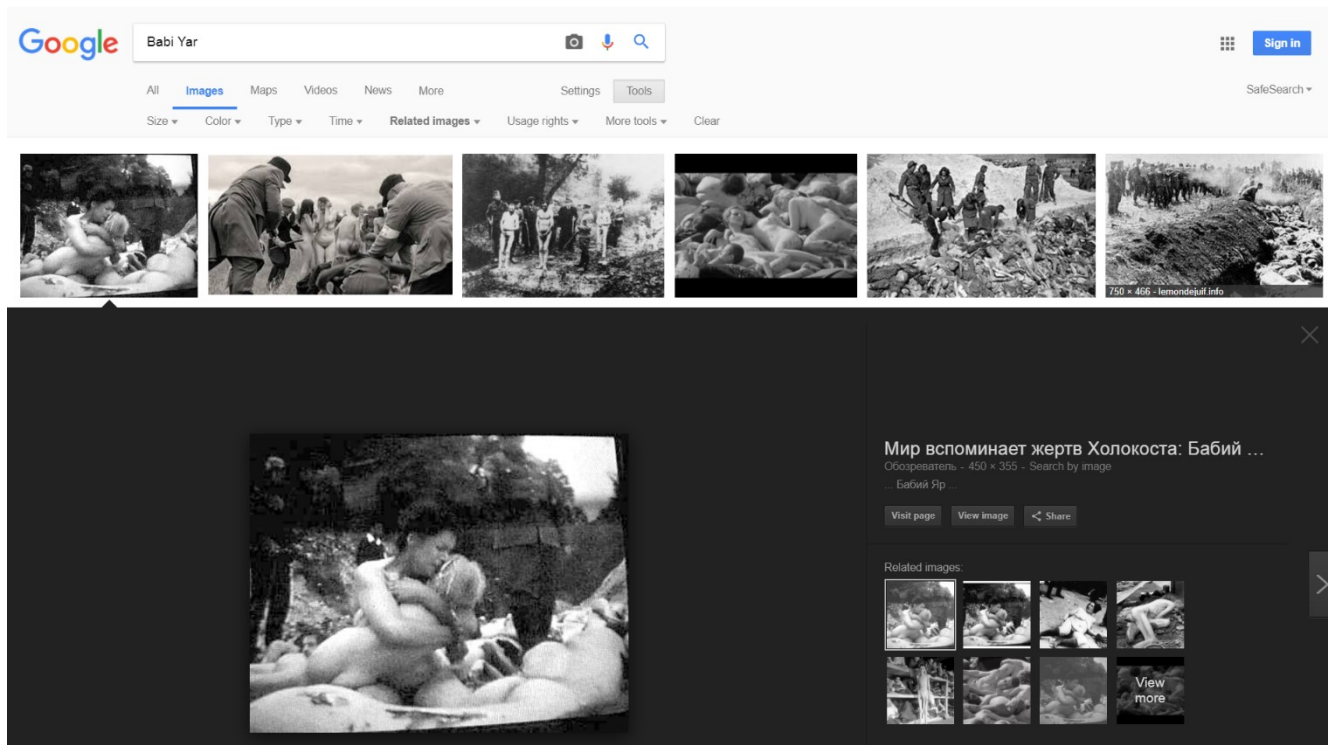
¹⁰¹ *War and Remembrance* [televizní seriál]. Directed by Dan Curtis. USA: ABC Circle Films, 1988.

¹⁰² *Holocaust* [televizní seriál]. Directed by Marvin J. Chomsky. USA: National Broadcasting Company, 1978.

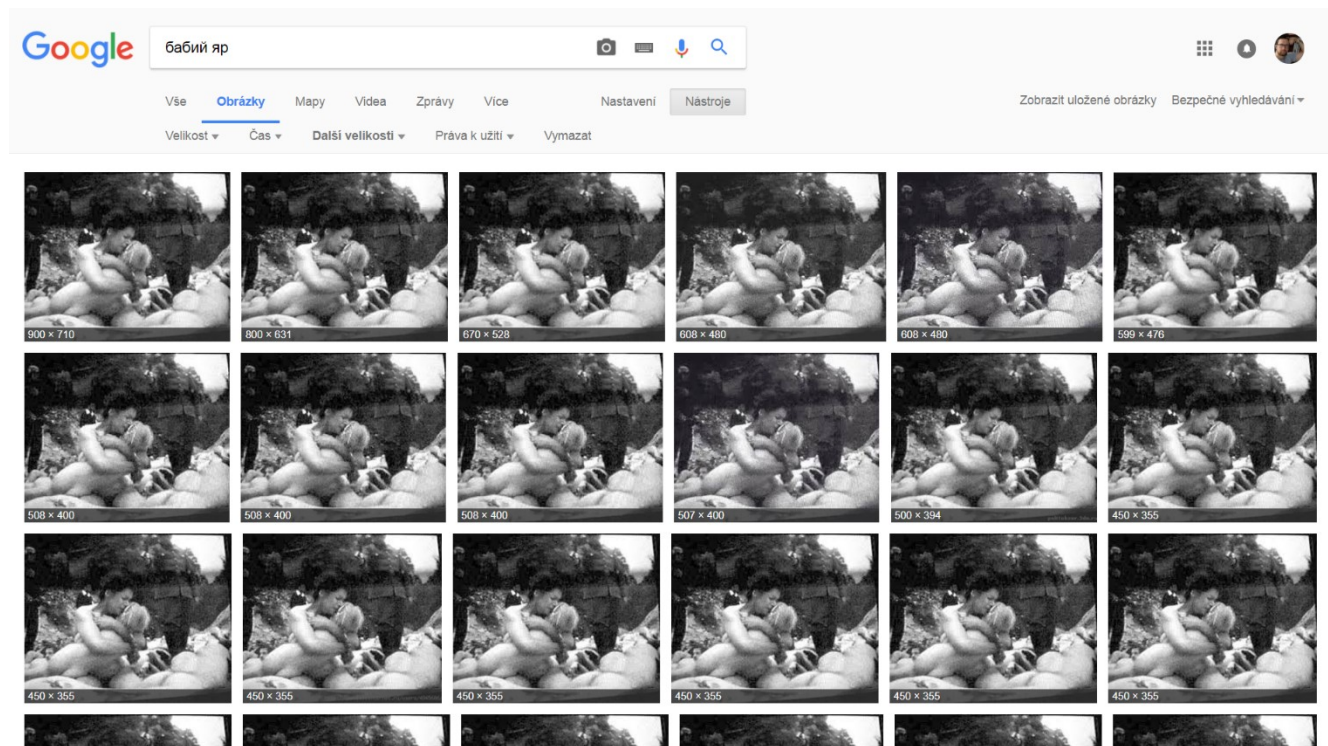
Jedním z takových mechanismů je systém tzv. *Related Pins*. Při procházení obsahem *Pinterestu* se u každého pinu (jednotlivé fotografie) objevuje nabídka dalších fotografií, které by vás jako uživatele mohli zajímat. Tento systém funguje na principu umělé inteligence (*Artificial Intelligence*, respektive deep learning, kdy systém *Pinterestu* na základě analýzy uživatelských dat je schopný predikovat, jaká fotografie uživatele může dále zaujmout).¹⁰³ Tento princip je řízen složitým algoritmem, který pokročilejší uživatel může tušit, ale v podstatě není možnost mu beze zbytku porozumět a přesně rozluštit. Kromě zmiňovaných osobních archivů (nástěnek), tak na *Pinterestu* vzniká v podstatě další archiv (který je svou povahou bližší *Speichergedächtnis*, protože nad ním uživatel nemá žádnou kontrolu), který je pro každého uživatele specifický a který je řízen algoritmem. Pokud na *Pinterestu* sledujeme převážně historické fotografie, začnou se nám podobné fotografie nabízet samy. Což na jednu stranu problematizuje pozici badatele (co je vlastně sdílený korpus a do jaké míry algoritmus nejlépe nabízí to, co hledáme) a na druhou stranu nabízí zajímavou otázku: má umělá inteligence (historickou) paměť? Pokud totiž *Pinterest* (respektive digitální aplikace s podobnými prvky) považujeme za jeden ze zdrojů současného historického vědomí uživatelů, ovlivňují jeho mechanismy i tvar historické paměti. Zde se jako funkční jeví Hoskinsův pojem *connective memory*. Právě toto vytvoření *ekosystému*, v němž se média a paměť silně propojují a vznikají nové kulturní praktiky, můžeme u *Pinterestu* sledovat.

¹⁰³ NOVET, Jordan. Pinterest starts using deep learning to recommend *Related Pins*. In: *venturebeat.com* [online], Jan 12, 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://venturebeat.com/2017/01/12/pinterest-starts-using-deep-learning-to-recommend-related-pins/>

Obr. 1: Vyhledávání *Google*, zdroj fotografie na *Pinterestu* na nástěnce *Last seconds*



Obr. 2: Vyhledávání fotografie pomocí obrázku *Google*



6 Závěr: Temporalita nových médií a naše chápání minulosti

Na závěr bych rád některé z tezí této diplomové práce připojil do širšího rámce vývoje koncepce času (temporality). Z prací teoretiků, jež se zabývali pojetím času ve společnosti, je zřejmé, že časové režimy procházejí širší obměnou, moderní časový režim se v 60. letech ocitl v krizi, rozpadá se i pojetí času na ose *minulost – současnost – budoucnost*.¹⁰⁴ Respektive proměňuje se společenský význam těchto kategorií a způsoby, kterými je společnost naplňuje. Přestože je stále deklarována potřeba poučit se z minulosti, abychom neopakovali chyby našich předků¹⁰⁵, minulost se na každodenní úrovni stává spíše prostorem k trávení volného času, místem zábavy a nostalgického vzpomínání. Další důležitý referenční rámec pro minulost pak představují traumatické příběhy moderních dějin včetně masových vražd, nebo v českém kontextu represí v období komunismu. Ani zde však nemůžeme mluvit o modernistickém pojetí dějin, jež by příběhy z minulosti propojovalo se současností a vytvářelo budoucí projekty. Vyprávění těchto příběhu může být ještě částečně spojeno s překonáváním společenského traumatu¹⁰⁶, nebo se dokonce propojuje se zmíněným trendem trávení volného času v minulosti. To jsme částečně mohli sledovat u *Pinterestu*, kde jedna z odpovědí na otázku: za jakým účelem si lidé fotografie spojené s holocaustem ukládají, může být, že je to prostě baví.

Jeden z důsledků proměny konceptů času představuje pohyb na akademickém poli. V historické vědě je tato proměna reprezentována především zájmem o paměť a etablováním tzv. paměťových studií. Tento ve své podstatě interdisciplinární obor se soustředí na způsoby z významňování minulosti a její interakci s dalšími společenskými rámci. Počátek paměťových studií byl spojen především s odhalováním různých vrstev interpretace tzv. *míst paměti* (jak fyzických, tak symbolických míst, postav, předmětů apod.).¹⁰⁷ Významný referenční rámec představovala kolektivní národní paměť. S dalším vývojem paměťových studií se badatelé zaměřili spíše na současnou vrstvu paměti a s tím i na rozklad kolektivních (národních) rámců, začali se opět věnovat i z významňování

¹⁰⁴ Viz např. KOSELLECK, Reinhart. *Die Vergangene Zukunft. Zur Semanti geschichtlicher Zeite*. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1995; ASSMANN, Aleida. *Ist die Zeit aus den Fugen? Aufstieg und Fall des Zeitregimes der Moderne*. 1. Aufl. München: Carl Hanser Verlag, 2013

¹⁰⁵ Viz citace textů z projektu, jež se zabývají nahráváním pamětnického vyprávění.

¹⁰⁶ Viz např. KRATOCHVIL, Alexander, ed. *Paměť a trauma pohledem humanitních věd: komentovaná antologie teoretických textů*. Vydání první. Praha: Akropolis, 2015. 341 stran. ISBN 978-80-7470-109-2

¹⁰⁷ NORA, Pierre. Mezi pamětí a historií, problematika míst. Přeložil Karel Thein. IN: Bendová, Helena – Strnad, Matěj. *Společenské vědy a audiovize*. Praha: Nakladatelství AMU 2014

minulosti na úrovni jednotlivců. A právě zde se otevírá prostor pro propojení paměťových a mediálních studií. Právě propojení paměti a médií vytváří Hoskinsem zmiňované *ekologie*.

Je patrné, že jistou roli v procesech transformace časových režimů hrají i technologie. Jakou přesně roli technologie v této proměně hraje, a není snad dokonce rozhodujícím faktorem, jež změny vyvolává? Snahou o zodpovězení těchto otázek bychom se vraceli k výše naznačenému napětí mezi kulturou a technikou. Zdá se mi, že důležitější než zodpovědět tuto otázku, je zkoumat mechanismy, které společnost pro vytváření představy o minulosti využívá. Při takovém filozofickém pojetí se pak napětí mezi kulturou a technikou maže. Zkoumejme parametry prostředí (*ekologii*)¹⁰⁸ v nichž se vytváří představa o minulosti. Takový výzkum může být dále použitelný v dalších oborech, jež se minulostí zabývají.

V této práci jsem využil metodologii zakotvenou v tzv. *archeologii médií*. Jako velmi přílehavou hodnotím definici tohoto pole od Erkkiho Huhtama: „*Navrhuj ji (archeologii médií, pozn. ČP) chápat jako způsob zkoumání typického commonplace v mediální historii – fenoménů, jež se (znovu)objevovaly a mizely a opět a opět znovu-objevovaly, a tím jaksi transcendovaly specifický historický kontext.*“¹⁰⁹ Pokud bychom propojili Hoskinsovy a Huhtamovy koncepty, došli bychom k závěru, že je třeba zkoumat současné informační *ekologie*, tedy prostředí, jež distribuují informace, a zároveň archeologicky sledovat kořeny jednotlivých procesů v těchto ekosystémech.

Mnou nabízené případové studie snad naznačují směr, jak by takový výzkum mohl vypadat. Digitální úložiště pamětnického vyprávění kombinují starou touhu ukládat příběhy z minulosti (do archivu) s možnostmi, jež nabízí digitální prostředí. Rozdíl je patrný především v indexaci archivu, který umožňuje rychleji zapojovat artefakty do nových kontextů, a vytvářet tak na základě artefaktu význam. Tyto změny nutně ovlivňují a budou ovlivňovat naši představu o minulosti. To může sledovat i na našem materiálu, kdy dochází k fragmentarizaci kdysi komplexích příběhů. Prostory minulosti a současnosti se díky digitálnímu prostředí překrývají a vytvářejí nové *ekologie*.

¹⁰⁸ Viz kapitola 2.5 *Connective memory*, pojetí ekologie u Andrew Hoskinse.

¹⁰⁹ HUHTAMO, Erkki. Od kaleidoskomaniaka po kybernerda: poznámky k archeologii médií. *Kino-ikon* 6, č. 1 (2002), s. 81–92, zde s. 85–86.

Důležitou složkou komunikace v digitálním prostředí tvoří vizuální prvek. V případové studii vycházejí z materiálů, jež uživatelé k minulostním tématům sdílejí na *Instagramu* a *Pinterestu*, jsme viděli, jak fotografie, jež byly původně historickými artefakty, mohou sloužit v digitálním a neomediálním prostředí k formulaci celé škály významů. Opět zde hraje důležitou roli proces digitalizace artefaktu a ztráta původní materiality. Starší kulturní praktika prohlížení fotografií se kloubí s novými možnostmi rychlého sdílení obrazu. Vznikají tak cesty, jež mohou částečně suplovat původní narativitu – obraz propojuje různé významy do nových kontextů.

V popisovaných případech vidíme, že dochází k propojování prostoru minulosti a prostoru současnosti. I proto je třeba v současném veřejném prostoru podrobovat ty artefakty, které považujeme za reprezentace minulosti, zevrubné kritice. Horizont budoucnosti se naopak vzdaluje. Zdá se mi, že právě zde spočívá vzdělávací potenciál v diplomové práci popsanych fenoménů. Analýza temporalit projektu *Československo 38-89* ukázala, že je pro naplnění vzdělávacích cílů potřeba komplexně nazírat ekologii, prostorů, které distribuují informace (podobně jako ve výzkumu, např. v poli paměťových studií). Vzdělávání v oblasti paměťových a mediálních studií, jež bude dostatečně reflexivní, je podle mého názoru jednou z možností, jak překlenout komplikované období paradigmatické proměny konceptu času.

7 Seznam použité literatury a zdrojů

Monografie

ASSMANN, Aleida. *Erinnerungsräume Formen und Wandlungen des kulturellen Gedächtnisses*. Broschierte Sonderausgabe. München: Beck, 2003. ISBN 3-406-50961-4.

ASSMANN, Aleida, *Ist die Zeit aus den Fugen?: Aufstieg und Fall des Zeitregimes der Moderne*. München: Carl Hanser Verlag, 2013. ISBN 9783446244375.

DELEUZE, Gilles a GUATTARI, Félix. *Tisíc plošin*. Praha: Herrmann & synové, 2010. ISBN 978-80-87054-25-3.

DVOŘÁK, Tomáš et al. *Temporalita (nových) médií*. Praha: NAMU, 2016. ISBN 978-80-7331-425-5.

ERLL, Astrid. *Memory in culture*. First published by Palgrave Macmillan. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011. ISBN 978-0-230-29745-6

Ernst, Wolfgang. *Digital Memory and the Archive*. Jussi Parikka (ed.). University of Minnesota Press, 2013. ISBN 978-0-8166-7767-2.

FOUCAULT, Michel. *Zrození kliniky*. Červený Kostelec: Pavel Mervart, 2010. ISBN 978-80-87378-29-8.

HIRSCH, Marianne. *The generation of postmemory: writing and visual culture after the Holocaust*. New York: Columbia University Press, 2012. 305 s. ISBN 978-0-231-15653-0

KITTLER, Friedrich A. *Optical media: Berlin lectures 1999*. Cambridge: Polity, 2010. vi, 250 s. ISBN 978-0-7456-4091-4.

KITTLER Friedrich A. *Die Wahrheit der technischen Welt*, Berlin: Suhrkamp 2013. ISBN: 978-3-518-29673-8

KRTILOVÁ, Kateřina, ed. a SVATOŇOVÁ, Kateřina, ed. *Medienwissenschaft: východiska a aktuální pozice německé filosofie a teorie médií*. Praha: Academia, 2016. ISBN 978-80-200-2565-4.

KOSELLECK, Reinhart. *Die Vergangene Zukunft. Zur Semanti geschichtlicher Zeite*. 3. Aufl. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1995. ISBN: 978-3-518-28357-8.

KRATOCHVIL, Alexander, ed. *Paměť a trauma pohledem humanitních věd: komentovaná antologie teoretických textů*. Vydání první. Praha: Akropolis, 2015. ISBN 978-80-88069-12-6.

MANOVICH, Lev. *Instagram and Contemporary Image* [online]. Manovich.net 2016 [cit. 26. 7. 2017], dostupné z <http://manovich.net/index.php/projects/instagram-and-contemporary-image/>

MCCLLOUD, Scott. *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

ONG, Walter J. *Technologizace slova: mluvená a psaná řeč*. Přeložil Petr Fantys. Praha: Karolinum, 2006. ISBN 80-246-1124-4.

SPIEGELMAN, Art. *Maus: příběh očitého svědka*. Přeložili Jiří Zavadil, Jan Macháček, Magdalena Fričová. Vyd. v tomto souboru 1. Praha: Torst, 2012. ISBN 978-80-7215-441-8

STORCHOVÁ, Lucie (ed.). *Koncepty a dějiny: proměny pojmů v současné historické vědě*. Praha: Scriptorium, 2014. ISBN 978-80-87271-87-2

VANĚK, Miroslav - MÜCKE, Pavel. *Třetí strana trojúhelníku. Teorie a praxe orální historie*. Praha: FHS UK – ÚSD AV ČR, 2015. ISBN 978-80-246-2931-5.

ZIELINSKI, Siegfried. *Deep time of the media: toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2006. ISBN 0-262-24049-1.

Odborné studie

ERNST, Wolfgang. Das Archiv als Gedächtnisort. In: EBELING, Knut a GÜNZEL, Stephan (eds.). *Archivologie: theorien des archivs in philosophie, medien und künsten*. Berlin: Kadmos, 2009, s. 177–200

ERNST Wolfgang, The Archive As Metaphor, *Open*, 7 (2004), s.46–43.

FEINDT, G., KRAWATZEK, F., MEHLER, D, PESTEL F., TRIMÇEV, R. Entangled memory: toward a third wave in memory studies. *History and Theory*. 2014, 53(1), s. 24–44.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Es gibt keine Software in Silicon Valley. In: Welt.de [online]. 23. 10. 2011 [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné z: <https://www.welt.de/print/wams/kultur/article13675935/Es-gibt-keine-Software-im-Silicon-Valley.html>

HALL, Catherine a ZERRO, Michael. *Social Curation on the Website Pinterest.com*, ASIST 2012, Baltimore, MD, USA. Dostupné z <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/meet.14504901189/epdf>

HOSKINS, Andrew. Media, Memory, Metaphor: Remembering and the Connective Turn. In: *Parallax*, 17:4, 201, s. 19–31.

HUHTAMO, Erkki. Od kaleidoskomaniaka po kybernerda: poznámky k archeologii médií. *Kino-ikon* 6, č. 1 (2002), s. 81–92.

MACHO, Thomas. *Zeit und Zahl. Kalender- und Zeitrechnung als Kulturtechniken*. In: Krämer S and Bredekamp H (eds) *Bild – Schrift – Zahl*. München: Wilhelm Fink, 179–192

MANOVICH, Lev. Principy nových médií. Přeložil Pavel Sedlák. In: *Teorie vědy = Theory of Science*. XI(XXIV)2 2002, Praha: Ústav teorie a historie vědy, s. 55–76

NORA, Pierre. Mezi pamětí a historií, problematika míst. Přeložil Karel Thein. IN: Bendová, Helena – Strnad, Matěj. *Společenské vědy a audiovizie*. Praha: Nakladatelství AMU 2014

NOVET, Jordan. Pinterest starts using deep learning to recommend Related *Pins*. In: *venturebeat.com* [online], Jan 12, 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://venturebeat.com/2017/01/12/pinterest-starts-using-deep-learning-to-recommend-related-pins/>

WINTHROP-YOUNG, Geoffrey. Cultural techniques: Preliminary Remarks. In: *Theory, Culture and Society*, Special Issue: Cultural Techniques. Volume 30, Number 6, November 2013

PARIKKA, Jussi. Afterword: Cultural Techniques and Media Studies. In: *Theory, Culture and Society*, Special Issue: Cultural Techniques. Volume 30 Number 6 November 2013, s. 147–159

SELMBACHEROVÁ T., ŠISLER V., BROM C.: The Impact of Visual Realism on the Authenticity of Educational Simulation: A Comparative Study. In: BUSCH C.: *Proceedings of the 8th European Conference on Games Based Learning*. Reading, Academic Conferences and Publishing International Limited, 2014, s. 520-528

SHAPIRA, Shahak. *Yolocaust* [online]. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://yolocaust.de/>

ŠISLER, V., SELMBACHEROVÁ, T., PINKAS, J., BROMM, C. Teaching contemporary history to high school students: the augmented learning environment of *Czechoslovakia 38-89*, *Journal of Law and Technology*. Vol. 8:1, 2014, Masaryk University, s. 99–122

ZELIZER, Barbie, ed. *Visual culture and the Holocaust*. New Brunswick: Rutgers University Press, ©2001. vii, 364 s. Rutgers depth of field series. ISBN 0-8135-2893-3.

Další zdroje

Československo 1938-1989 [online]. [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné z <http://cs3889.cz/>

ČESKÁ TELEVIZE, *ct24.cz* [online]. [cit. 27. 7. 2017]. Dostupné z <http://ct24.cz/>

GORDI ZIONELDER, *gordi's backup docs/pics to antisem-holo-jew issues* [online]. 14. 6. 2010 [cit. 27. 7. 2017] Dostupné z <http://gordi-zionelder.blogspot.cz/>

Holocaust [televizní seriál]. Directed by Marvin J. Chomsky. USA: National Broadcasting Company, 1978.

INSTAGRAM, *Instagram* [online]. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://instagram.com/>

LIDOVÉ NOVINY. *Lidovky.cz* [online]. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://lidovky.cz/>

MAHA, Jiří. Gilbert Simondon a jeho vliv na současné myšlení o médiích. Praha, 2016. Karlova Univerzity, Filozofická fakulta, Ústav informačních studií a knihovnictví.

MELIÁN, Michaela. *Memory Loops* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <http://www.memoryloops.net/de/intro>

POST BELLUM. *Paměť národa* [online]. 2000–2017 [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <http://www.pametnaroda.cz/>

MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ, MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY. *Msmt.cz* [online]. 2013–2017 [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z <http://msmt.cz/>

USC SHOAH FOUNDATION. *USC Shoah Foundation: Visual History Archive* [online]. [cit. 28. 7. 2017]. Dostupné z: <http://vhaonline.usc.edu/>

UNIVERZITA KARLOVA a AKADEMIE VĚD ČR. *Československo 38-89: Atentát* [Software]. [přístup 26. 7. 2017] Požadavky na systém: operačním systémem Windows a 2,5 GB volného místa na disku.

WELTN24, *Welt.de*, [online]. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://welt.de/>

PINTEREST, *Pinterest*. [online]. 2017 [cit. 26. 7. 2017]. Dostupné z <https://pinterest.com/>

Schindler's list [film]. Directed by Steven Spielberg. USA: Universal Pictures, 1993.

War and Remembrance [televizní seriál]. Directed by Dan Curtis. USA: ABC Circle Films , 1988.

Zwangsarbeit 1939-1945, Erinnerungen und Geschichte [online]. [cit. 28. 7. 2017].
Dostupné z. <https://zwangsarbeit-archiv.de/archiv/>