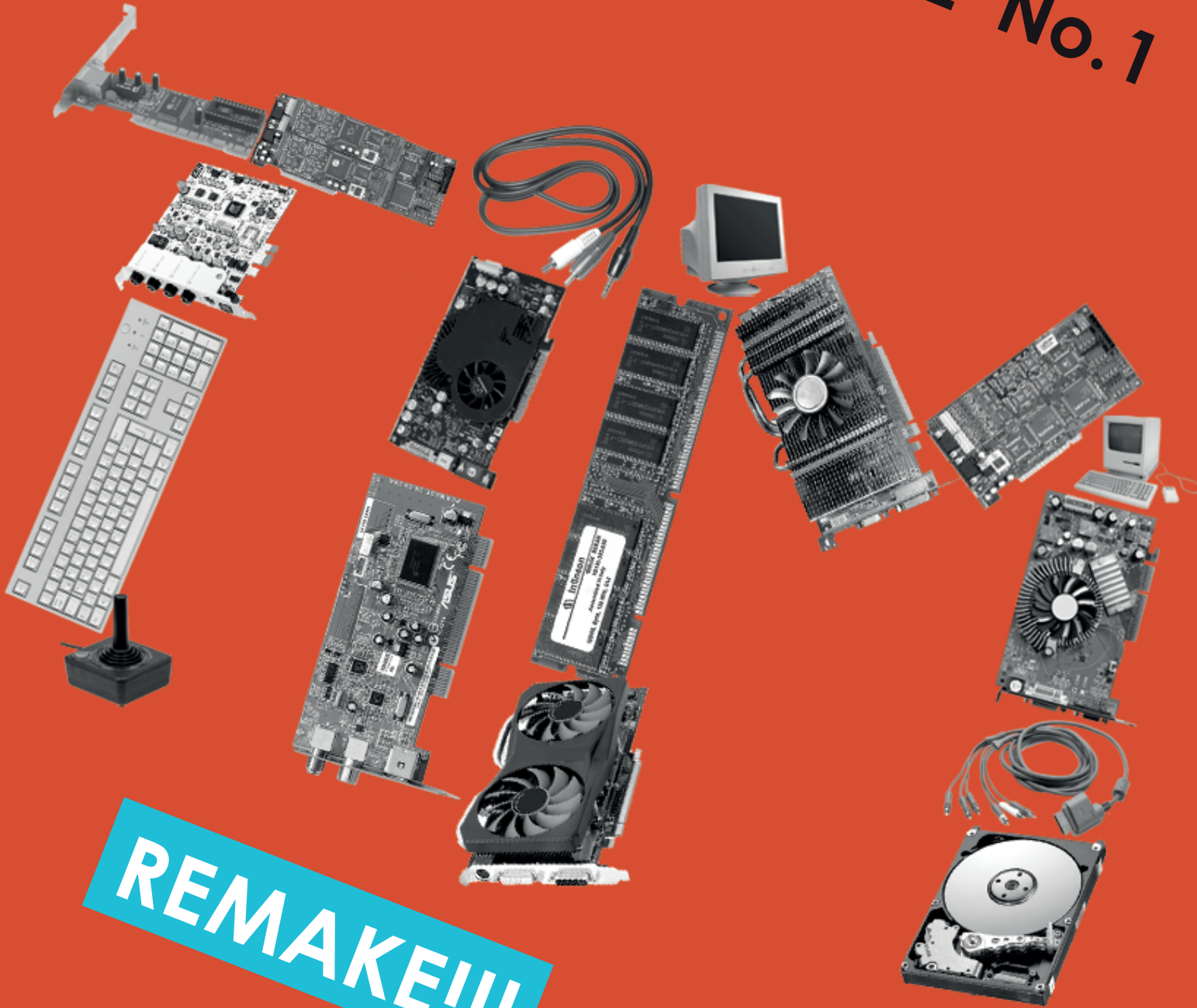


2012  
Vol.2 No.1



REMAKE!!!

**TIM  
EZIN**

odborný e-zin  
studentů oboru  
Teorie interaktivních médií

## OBSAH

<i>Obsah</i> .....	2
<i>Editorial</i> .....	3
Jana Horáková	
<i>TIM EZIN, VERZE 2.0: Přeprocování jako základní strategie při tvorbě ezinu</i> .....	5
Zuzana Kobíková	
<b>Video-dokument</b>	
<i>Remake: komentář k tvůrčí strategii</i> .....	7
Ivan Floreš	
<b>Články</b>	
<i>Remake: otázka originality a hodnoty aury</i> .....	8
Monika Szűcssová	
<i>Konstrukce reality jako umělecké východisko</i> .....	14
Sylva Hinková	
<i>Fenomén reenactment</i> .....	19
Agáta Kovaříková	
<i>Remake: Od hollywoodské produkce ke strategiím postprodukce</i> .....	27
Jan Borner	
<i>Empire vs. Empire 24/7: Od experimentálního filmu k real-time instalaci</i> .....	31
Jana Čížiková	
<b>Recenze</b>	
<i>Produsage a kreativita 21. století</i> .....	36
Eva Čajková	
<i>Remix Theory Eduarda Navase</i> .....	42
Martin Kaščák	
<i>Do-It-Yourself: Standuino aneb hudební elektronika podomácku</i> .....	47
Eliška Lukaščíková	
<b>Heslář</b>	
<i>Remake: slovník základních pojmů</i> .....	53
Adéla Štelclová	
<b>Ze života TIMa</b>	
<i>Ohlédnutí za přednáškou Raye Kasse v Brně</i> .....	57
Agáta Kovaříková	
<i>TIM na dubnové exkurzi ve Vídni</i> .....	61
<i>TIM představuje publikaci Umění a nová média</i> .....	62

## TIRÁŽ: TIM EZIN

**Tiráž:** **TIM ezin** – odborný magazín studentů oboru Teorie interaktivních médií vydávaný Ústavem hudební vědy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity.

[www.timezine.cz](http://www.timezine.cz)

**Editorky:** Jana Horáková a Zuzana Kobíková

**Autoři a autorky článků:** Monika Szűcssová, Sylva Hinková, Eva Čajková, Jana Čížiková, Eliška Lukaščíková, Adéla Štelclová, Agáta Kovaříková, Jan Borner, Martin Kaščák

**Videoreportér:** Ivan Floreš

**Korektury:** Eliška Lukaščíková a Zuzana Kobíková

**Grafické zpracování obálky a návrh typografické sazby:** Adéla Štelclová

**Typografická sazba:** Eva Sládková

**Webmasteri:** Milan Kačurák, Ivo Pezlar

**PR manažerka:** Eva Čajková

**Vzor citace:**

HORÁKOVÁ, Jana a Zuzana KOBÍKOVÁ (eds.) *TIM ezin* [online]. Ústav hudební vědy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity. Květen 2012, Vol 2, No 1 [cit 2012-18-05]. ISSN 1805-2606. Dostupný z: [www.timezine.cz](http://www.timezine.cz).

## EDITORIAL

Autorka textu: Jana Horáková

Druhé číslo odborného ezinu TIM jsme věnovali kreativní praxi typu re-make, re-mix, re-produkce, re-enactment, re-cyklace v kontextu post-moderny. Zaměřili jsme se především na případy kreativního rozvzpomínání se a předělávání klasických děl mediálního umění v kontextu nových digitálních médií.

Při výběru tematického zaměření tohoto čísla jsme se inspirovali novomediální událostí letošního „brněnského jara“: mezinárodní výstavou a sérií událostí REMAKE (6. 3. – 15. 4. 2012), kterou vyvrcholil kolaborativní projekt *REMAKE: REthinking Media Arts in C(K)ollaborative Environments*.

Tuto akci reflektuje ve svém video-dokumentu **Remake: komentář k tvůrčí strategii** Ivan Floreš. Zaměřil se při tom na vizuální konfrontaci prezentovaných děl s jejich historickými vzory a na zprostředkování názorů zúčastněných umělců na myšlenku zpřítomnění mediálních děl minulosti prostřednictvím remaků.

Další příspěvky mají podobu článků a recenzí, které se věnují remaku ve vztahu k různým médiím, od fotografie, přes video, real-time instalace, softwarové aplikace, až po prostředí sociálních sítí.

Článek **Remake: otázka originality a hodnoty aury** od Moniky Szűcsové je věnován transformačním konceptům jako je původnost, originalita, autenticita, které můžeme shrnout pod pojem aura uměleckého díla, v kontextu postmoderní umělecké praxe citací, remaků a kreativních recyklací.

Sylva Hinková v článku **Konstrukce reality jako umělecké východisko** se zaměřila na oblast umělecké fotografie. Prostřednictvím srovnání uměleckých strategií piktorialisty Henryho Peach Robinsona a současného konceptuálního umělce Thomase Demanda poukazuje k historii fotografie jako uměleckého díla, v protikladu k fotografii jako dokumentárnímu záznamu reality, kterou oživil nástup digitálních technologií a promyšlení simulakrální povahy digitálních obrazů.

Součástí postmoderní praxe remaků je také umělecký reenactment, znovuprovedení historických performancí zejména 60. a 70. let, kterému se věnuje Agáta Kovaříková v článku **Fenomén reenactment**. Autorka se zaměřila na terminologii a širší kulturně-spoločenský kontext tohoto fenoménu. Současně hledá odpověď na otázku, jakým způsobem reenactment proměnil sféru živých umění.

Remaku, jako jedné z typických uměleckých strategií „kultury užití“ (N. Bourriaud), se věnuje Jan Borner v textu s příznačným názvem **Remake: Od hollywoodské produkce ke strategiím postprodukce**. Na příkladu videofilmu *Remake* Pierra Huyghe (1995), který je remakem Hitchcockova filmu *Okno do dvora* (1952), dokládá schopnost remaku stát se prostředkem kritické analýzy nejen původního díla, ale i jeho obecných, druhově-žánrových vlastností.

Rovněž Jana Čížiková se věnuje remaku jako vztahu dvou uměleckých děl. V textu **Empire vs. Empire 24/7: Od experimentálního filmu k real-time instalaci** se autorka soustředila především na významotvorný

posun, ke kterému dochází přechodem od časového média filmu k „bezčasí“ real-time instalace využívající možnosti nových médií.

Recenzi knihy Axela Brunse *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage* (2008) od Evy Čajkové rozšiřujeme téma remaku, které autoři předchozích článků řeší jako nastolení vztahu mezi historickým mediálním dílem a jeho novým přepracováním, o dimenzi neukončenosti, procesuality, sdílení a kolaborace, kterou do postmoderní praxe předělávání a citací vnesly principy síťových digitálních médií. Text *Produsage a kreativita 21. století* představuje Brunsův pojem „produsage“, který poukazuje ke změnám na úrovni chování uživatelů, vedoucím ke stírání rozdílů mezi producenty a recipienty mediálních obsahů v souvislosti s nástupem tzv. Webu 2.0.

Nástup digitálních technologií se pojí s rozšířením praxe remixu, původně spjaté se sférou hudební produkce, v prostředí informačních technologií. Martin Kašćák v recenzi *Remix Theory Eduarda Navase* shrnul základní teze Navasovy teorie, které vycházejí z představení samplingu, mashupu a remixu jako více či méně složitých manifestací základní funkce softwarových aplikací — cut, copy & paste. Navasův pojem regenerativní remix navíc odráží i real-time chování sociálních sítí, čímž se uchází o titul všeobecně aplikovatelné teorie či obecně platného (estetického) principu, nových digitálních médií.

Lokální fenomén kultury do-it-yourself a bastlení, Standuino, je nástroj pro skládání elektronické hudby, v jehož názvu zní odkaz k open-source platformě Arduino a ke křestnímu jménu Stanislava Filipa, brněnského pionýra kutilských elektronických hudebních nástrojů. Know-how Standuina předávali dalším zájemcům o vyrobení vlastních nástrojů jeho tvůrci a současně Filipovi žáci, Ondřej Merta a Václav Peloušek, také v rámci akcí projektu REMAKE. V recenzi této akce od Elišky Lukašćíkové, *Do-It-Yourself: Standuino aneb hudební elektronika podomácku*, se čtenáři seznámí také s historií vzniku Standuina.

Do sekce *Heslář* jsme umístili text Adély Štelclové *Remake: slovník základních pojmů*, v němž se autorka vrací k původnímu kontextu pojmu remake, kterým je filmová produkce, a představuje různé typy remaku, které můžeme ve filmové tvorbě rozpoznávat.

V sekci *Ze života TIMa* je zařazena zpráva Agáty Kovaříkové, *Ohlédnutí za přednáškou Raye Kasse v Brně*, o přednášce Raye Kasse na Ústavu hudební vědy, která zahájila výuku jarního semestru 2012. Kass prezentaci věnoval zejména své spolupráci s Johnem Cagem, jehož dvojí výročí letos slavíme. Představil několik filmových dokumentů zachycujících Johna Cage při tvorbě obrazů a Merce Cunninghama, při tvorbě remaků Cageových tvůrčích postupů, které tvořil se svými tanečníky. Výsledek tohoto procesu jsme mohli vidět na vlastní oči při naší exkurzi do Vídeňské muzejní čtvrti, kde jsme navštívili také výstavu *MEMBRA DISJECTA FOR JOHN CAGE*, kterou nás provedl náš kolega a jeden z jejích kurátorů, Jozef Cseres.

# **TIM EZIN, VERZE 2.0: PŘEPRACOVÁNÍ JAKO ZÁKLADNÍ STRATEGIE PŘI TVORBĚ EZINU**

Autorka textu: Zuzana Kobíková

Snaha psát odborné texty tak, aby je autor nemusel několikrát přepsat, je v praxi nenaplnitelná. Stejně jako dobré víno a dobrý sýr, i dobrý text potřebuje pod dohledem autora zrát, a proto potřebuje čas, po který se k němu může autor vracet a přepracovávat jej.

Stejně tak potřebuje „čas pro remake“ i ezin TIM. V rámci přípravy prvního vydání jsme se seznamovali s prostředím redakčního systému OSJ, učili se základům odborného publikování a každý autor byl za článek zodpovědný od jeho napsání až po převod do kódu HTML. Autoři se tak naučili základy všech činností, které předcházejí vydání čísla, a v tomto semestru už si někteří našli svoji konkrétní pracovní pozici a jeden druh činnosti, například jako autor, webmaster nebo sazeč.

Potěšující je, že se v tomto semestru naše redakce rozšířila o několik členů, kteří velkou měrou přispěli k tomu, že je TIM, verze 2.0 dokonalejší hned v několika ohledech:

## **TIM je recenzovaný**

Jana Horáková, garantka oboru TIM, odborně recenzovala všechny články čísla TIME 4 REMAKE. Na základě jejích recenzních poznámek autoři přepracovávali druhé a třetí verze článků, a zdokonalovali je z hlediska obsahu, práce se zdroji, definováním pojmů a začleněním do obecnějšího oborového kontextu teorie interaktivních médií.

## **TIM má jednotnou typografickou úpravu**

Obecně řečeno se pro publikování odborných článků i v online prostotu více než HTML sazba osvědčila typografická úprava textu ve formátu PDF. To platí i pro náš ezin, který na rozdíl od online média nemá tištěnou verzi, jejíž online verzi by předkládal.

Věříme, že čtenář ocení větší komfort čtení, který nová typografická úprava článků nabízí. Velký dík patří v tomto ohledu novým posilám redakce, Adéle Štelclové, autorce návrhu typografické sazby a grafického zpracování obálky, a Evě Sládkové, která krom spolupráce na návrhu sazby vysázela těchto přibližně šedesát stránek do formátu PDF, včetně funkčních hypertextových odkazů a záložek, bez kterých by TIM nebyl ezinem v pravém slova smyslu. Texty si můžete přečíst i v HTML sazbě, o kterou se postaral Milan Kačurák, náš webmaster.

## **TIM prochází nejednou korekturou**

Korektura je finálním přepracováním, jehož cílem je odstranit z textu veškeré zbývající chyby a zajistit jednotnost všech článků, a to na mnoha úrovních (gramatická, citační, technická, stylistická apod). Aby toho byl korektor schopen, potřebuje vědět, kde chyby hledat, a neustále hlídat a soustředit se na to, zda se v textu neobjeví některé z rizikových míst, jako je citace ve spojitosti s interpunkcí, dodržení sazby kurzívou v názvech článků nebo chybné uvedení data v citaci. Pro minimalizaci chyb v tomto čísle TIMa dělaly, co mohly, Eliška Lukaščíková a Zuzana Kobíková.

## **It's TIME 4 TIM EZIN, VERZE 3.0**

Odborný ezin TIM tedy zraje na základě přepracovávání a také kolaborativní spolupráce, jakou ve vydavatelství odborných magazínů zajišťují všichni členové redakce s cílem co nejlepšího výsledku, hypertextového i multimediálního, jak se na ezin sluší a patří. Druhé vydání ezinu TIM je tedy za námi, přepracované do fáze, kdy se moci nad textem ujímáte Vy, naši milí čtenáři, a otevíráte jej aktivnímu čtenářskému zážitku a vlastním interpretacím.

# REMAKE – KOMENTÁŘ KE TVŮRČÍ STRATEGII

Autor dokumentu: Ivan Floreš

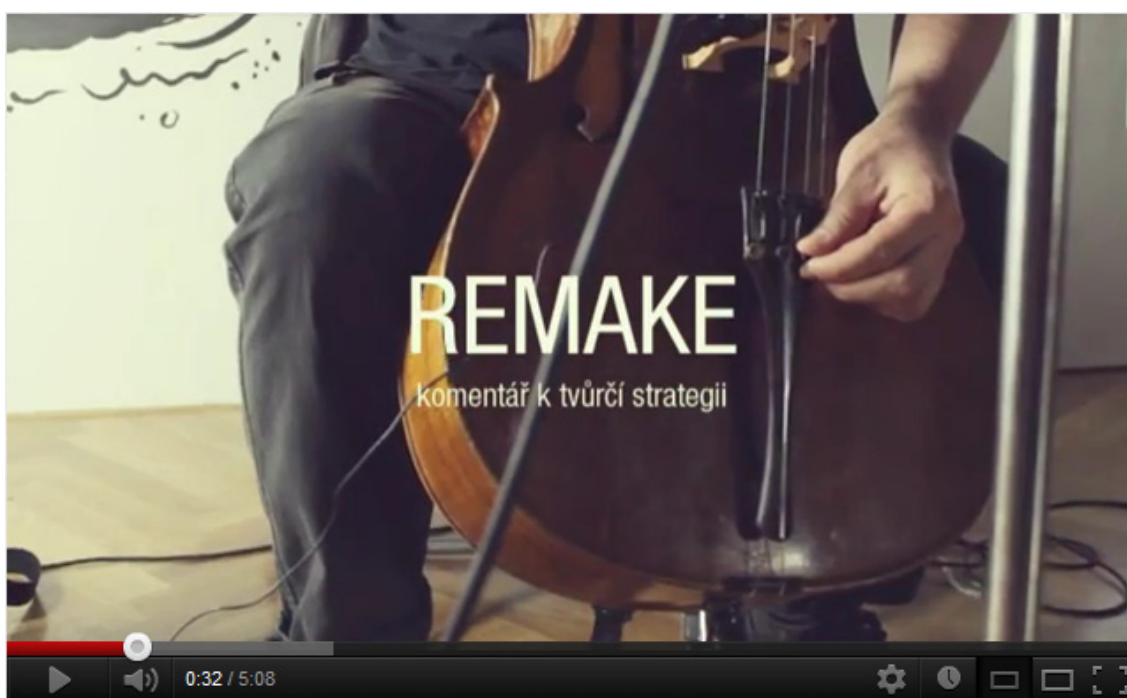
## Anotace:

V Domě pánů z Kunštátu se v době od 7. 3. 2012 do 15. 4. 2012 konala výstava s názvem *Remake – REthinking Media Arts in C(K)ollaborative Environments*, na jejímž základě vznikl i tento krátký dokument. Hlavním cílem snímku je nabídnout kritický pohled na remake jako jednu ze současných tvůrčích strategií, a to pomocí série výpovědí vystavujících autorů (Aleksandra Hirsfeld, Andrej Boleslavský, Richard Loskot, Ondřej Merta a Václav Peloušek), které jsou pomocí střihu vzájemně konfrontovány. Vzniká tak dialogická forma výpovědi rozvíjející téma remake. Dokument formou montáže představí vybraná umělecká díla prezentovaná na výstavě REMAKE v konfrontaci s mediálními díly minulosti, k nimž se tyto remaky vztahují. Snímek je autorským komentářem, který přesahuje informační úlohu dokumentu směrem k výpovědi o obecných otázkách prezentace mediálního umění a o vztahu současných mediálních umělců k historii mediálního umění.

## Klíčová slova:

remake, CYSP1, Infotainment, Hi Woody, záznamy přítomnosti, Standuino, kolaborace

Video ke zhlédnutí zde.



# REMAKE: OTÁZKA ORIGINALITY A HODNOTY AURY

Autorka textu: Monika Szúcssová

## Anotace:

Práca *Remake: Otázka originality a hodnoty aury* sa zaoberá problematickosťou konceptov „pôvodnosť“ a „originalita“ umeleckého diela v dobe všeobecne rozšírenej praxe remakov a reprodukcí už vytvorených historických diel. Vychádza z predpokladu, že každá reprodukcia je dielom novým, vzniknutým v inej dobe, ovplyvneným inými kultúrno-technologickými možnosťami a recipovaným v inom interpretačnom rámci. V práci si formou ilustrácií na konkrétnych príkladoch z praxe a následnou analýzou myšlienok vychádzajúcich prednostne z diel *Eugenio Espinoza's Self-Archaeology: Another Kind of Remake* (Moreno, 2006) či *The Decline of Art: Benjamin's Aura* (Benjamin, 1986) dávam za úlohu poukázať na motívy vedúce k tvorbe remakov, recyklácií a reprodukcí. Na základe zdrojovej literatúry sa pokúsím nájsť odpoveď a východisko z nastolenej otázky: Akým spôsobom sa prejavuje jedinečnosť a aura diela pôvodného v reprodukcii tohto diela v kontexte postmodernej praxe všeobecnej recyklácie? Východiskovou metódou práce je obsahová analýza skúmaných faktov, ktorými sa počas výskumu budem zaoberať. Na položené otázky sa pokúsím nájsť odpovede metódou indukcie, zhodnotením a kategorizáciou informácií z aktuálnej odbornej literatúry a týmto spôsobom dospieť k záverom vzťahujúcim sa k položeným otázkam. V kapitolách *Prípad Eugenio Espinoza* a *Inscenovaná fotografia ako remake* budem názorne ilustrovať svoju argumentáciu pomocou príkladov remaku z umeleckej praxe.

## Klíčová slova:

Walter Benjamin, Eugenio Espinoza, Rembrandt, Leonardo da Vinci, Rafael, Michelangelo, Tizian, Manet, renesancia, remake, aura, reprodukcia, fotografia

## Úvod

Walter Benjamin v prvej polovici minulého storočia poukázal na vynález fotografie ako dovtedy najdôslednejšej techniky reprodukcie umenia: „*Fotografie poprvé v procesu obrazové reprodukce zbavila ruku nejdůležitějších uměleckých povinností, které nyní připadly pouze oku, mžikajícímu do objektivu.*“ (Benjamin, 1979, s. 18) Koncept aury v ponímaní Waltera Benjamina je na príklade aury prírodných predmetov definovaný ako „[...] jedinečné zjevení dálky, i sebližší [...] soudobé masy požadují právě tak vášnivě, aby se věci staly prostorově, lidsky 'bližší' přístupné, jako mají tendenci překonávat neopakovatelnost každého úkazu a tato tendence se projevuje v tom, že přijímají jeho reprodukci“ (Benjamin, 1979, s. 21).



Problematika reprodukcie je ďalej rozvíjaná tvrdením, že „[...] i při vysoce dokonalé reprodukci odpadá jedno: *‘Zde a Nyní’ uměleckého díla – jeho neopakovatelná existence na místě, na němž se nalézá [...] ‘Zde a Nyní’ originálu vytváří pojem jeho pravosti*“ (Benjamin, 1979, s. 19). Andrew Benjamin v texte *The Decline of Art: Benjamin’s Aura* cituje Susan Buck-Morssovú v ohľade na problematickosť pojmu aury vo výklade Waltera Benjamina: „*The difficulty with Benjamin’s writings on the aura is a lack of consistency. There is no doubt that there is a continuity as regards the question of whether or not the aura has been lost; however there is an oscillation between a negative and positive response to the loss.*“ (Buck-Morss, 1977, s. 160–161, podľa Benjamina, 1986, s. 31) [1]

Umelecké dielo existuje „Tu a Teraz“, ale má neustále potenciál existencie za obmedzením každého okamihu. Reprodukcia akokoľvek manipulovaného umeleckého diela stavia recipienta do nepríjemnej pozície, keď je nútený premýšľať o historickom pociť tohto diela, o jeho citovej výpovedi „vtedy“ a „teraz“. V Benjaminovom pojmí nie je možné pravosť aury umeleckého diela reprodukovať, pretože je vymedzená prítomnosťou v určitom čase a priestore. Reprodukciou sa teda mení význam originálneho diela, pretože jeho hodnota sa už nezakladá na jeho jedinečnosti. V kontexte postmodernej praxe reprodukcie a recyklácie zastáva ale reprodukcia zásadnú úlohu nielen v šírení umenia, ale i v samotnej umeleckej praxi.

## Benjaminova aura

Známy je postreh Waltera Benjamina, že „[...] i při vysoce dokonalé reprodukci odpadá jedno: *‘Zde a Nyní’ uměleckého díla – jeho neopakovatelná existence na místě, na němž se nalézá [...] ‘Zde a Nyní’ originálu vytváří pojem jeho pravosti*“ (Benjamin, 1979, s. 19). Pravosť diela je teda všetko to, čo si so sebou dielo od svojho vzniku v priebehu histórie nesie. Reprodukciou sa potom narušuje historická preukázateľnosť diela a zakrňuje jeho aura. Benjamin poukazuje taktiež na spoločenskú podmienenosť rozpadu aury, pretože spoločnosť sa stala príliš masovou. Takáto spoločnosť má tendencie prekonávať akúkoľvek jedinečnosť a neopakovateľnosť. Vzárostol tak zmysel pre rovnakosť a reprodukcia slúži k štandardizácii jedinečného. Pri zrode fotografie sa vynaložilo množstvo úsilia na zodpovedanie otázky či je fotografia umením „[...] aniž se byla dříve postavila otázka: *zda se vynalezením fotografie nezměnil souhrnný charakter umění*“ (Benjamin, 1979, s. 26). S príchodom filmu vznikla umelecká forma, ktorá bola určená reprodukovateľnosťou. „*Film je teda umeleckým dielom s možnosťou zdokonaľovania a táto zdokonaliteľnosť je priamo úmerná radikálnemu zrieknutiu sa ‘večnej hodnoty’.*“ (Benjamin, 1979, s. 25)

## Prierez historiou remaku

V úvodnej časti svojho diela *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti* Walter Benjamin pripomína, že „[...] umění bylo v zásadě vždy reprodukovatelné“ (Benjamin, 1979, s. 18). Poukazuje na rozdiel medzi kopírovaním majstrov svojimi žiakmi z dôvodu cvičenia svojich schopností a technickou reprodukciou umeleckého diela, ktorá „[...] je něco zcela nového, co se v dějinách prosazuje přerývaně [...] avšak s rostoucí intenzitou“ (Benjamin, 1979, s. 18). Dokladá to vzápätí na príkladoch starých Grékov,

ktorí reprodukovali diela liatím a razením, drevorytín slúžiacich k prvotnej reprodukcii grafiky, medirytiny a leptu v stredoveku až k litografii umožňujúcej grafike dodávať svoje výrobky na trh v podobách denne nových. Jedným z hnacích motorov pre produkciu remakov v umení je možnosť bližšieho intímneho vzťahu s pôvodným dielom. Z historického hľadiska bol Rafael jedným z najplodnejších predstaviteľov remaku vôbec, keď väčšina jeho portrétov namalovaných v období okolo roku 1505 boli remaky rozličných prác Leonarda da Vinciho či Michelangela. V roku 1640 Rembrandt namaloval svoj autoportrét v póze, ktorú si prepožičal z Tizianovho diela *Portrét mladého muža*. Táto technika remaku bola jedným z hlavných spôsobov použitia tohoto umeleckého stvárnenia v Európe od obdobia renesancie až po Maneta. Podstatou bolo učenie sa spôsobu maľby iného umelca a zároveň vytvorenie štýlu vlastného ako odozvy a odpovede alebo šlo len o interpretáciu diela pôvodného. Jedným z ďalších príkladov historického remaku je autoportrét Albrechta Dürera, na ktorom má dlhé rozpustené vlasy a vzorom mu bola podobizeň Ježiša.

## Pripad Eugenio Espinoza

Ukázkovým príkladom recyklácie v umení v zmysle prerábania vlastného umeleckého diela sú remaky Eugenia Espinozu, keď začal prerábať svoje ranné diela zo 70. a 80. rokov minulého storočia. V roku 1972 vytvoril maľbu *Impenetrable*, ktorá pozostávala z namalovanej čiernej siete na neopracovanom plátne. Bola situovaná vo výške kolien zabraňujúc návštevníkom galérie vniknúť do jej priestoru. V priebehu dvoch dekád Espinoza vyrobil niekoľko mutácií *Impenetrable*. V súčasnej dobe sa však plne sústreďuje na remake/prerábanie väčšiny svojich diel a tento proces sa zmenil na archeologický projekt pretvárania minulosti. Hlavnou myšlienkou jeho remakov je, že na nich pracuje, akoby to boli nové diela. Tento proces predstavuje nielen prerábanie diel samotných, ale taktiež ich dokumentácie. Espinozove remaky by sa mohli javiť ako púhe recyklačné cvičenie, je ale dôležité poznamenať, že reflektujú súdobé sociálno-politické a kultúrne súvislosti. Poukazujú na skutočnosť, že remaky predstavujúce vernosť originálu sú už anachronizmami a stali sa nepríťažlivými. Toto tvrdenie podčiarkuje i jeden z centrálnych pocitov postmodernizmu a to, že všetko už bolo vypovedané. Z tohto pocitu potom vyplýva remaková kultúra a paródia. „*Postmoderní pocit, že tady už všechno bylo, otevírá cestu neúnavným citacím a remakům, kontextu, kde jedinou možností, jak být viděn, je použití ironie, použití citátu – nejen ve slovech, ale i oblečení a ve stylu zevnějšku, kdy citujeme minulost oblečením ze sedmdesátých let.*“ (Sturken – Cartwright, 2009, s. 326)

## Inscenovaná fotografia ako remake

Webový portál *B0000000M* vyzval v roku 2011 umelcov, aby vytvorili remaky najznámejších diel histórie umenia. K slovu sa tak dostali diela umelcov ako Frida Kahlo *The Two Fridas* (1939), El Grecova *Woman in a Fur Wrap* (1580), či Mondrianiho *Composition with Red, Blue and Yellow* (1921). Fotografické reprodukcie týchto diel sú súčasťou projektu *Remake* na vyššie zmienenom webovom portáli a umelci fotografovali seba a svojich blízkych v pózach a v prostredí podobnom pôvodným obrazom.

Jedným z najidentickejších remakov je remake Marka Bassa *The Bean Eater*, pôvodne namalovaný obraz Annibale Carraccim okolo roku 1580. Bassova fotografia si v sebe nesie rysy skutočného Carravaggia, keď červené víno na stole je skutočne purpurovo červené a vďaka takmer identickému nasvetleniu scény je možné rozpoznať ako mohol Carracciho model v skutočnosti vyzeráť. Na druhú stranu, z trochu iného súdku je remake Botticelliho obrazu *Birth of Venus* v práci Julio Cesar León Peñu, stvárnený optikou súčasných médií a Venuša akoby sa zrodila nie z mora, ale ako mediálna hviezda či ikona vystúpila z množstva počítačových monitorov a televíznych prijímačov. Umelci podieľajúci sa na tomto projekte majú jedinečnú možnosť vstúpiť do sveta predstavivosti a imaginácie tvorcov týchto významných diel histórie umenia. Svojimi remakami vytvárajú jednoznačných referentov originálov; historické významy sú reprodukované v používaných kódoch a konvenciách. „Každá reprodukcia zobrazuje kódy jinak – v jiném kontextu, jiném aranžmá a jiném médiu – s cílem zpřístupnit jejich poselství soudobému divákovi, přestože má váhu přirozeného faktu a nadčasové pravdy.“ (Sturken – Cartwright, 2009, s. 126) Reprodukciou prenášané referencie na historické diela sú nutným pojítkom medzi historickou podmienenosťou ich vzniku a ich pochopenia v kontexte prítomnosti.

## Strata aury skrz reprodukcii a remake?

Na Benjaminove teórie straty aury reagoval Douglas Davis, mediálny umelec a teoretik, ktorý vo svojom diele *The Work Of Art in the Age of Digital Reproduction* rieši problematiku nemožnosti jasného rozlíšenia medzi originálom a reprodukciiou v prostredí digitálnych médií: „There is no clear conceptual distinction now between original and reproduction in virtually any medium based in film, electronics, or telecommunications. The fictions of “master” and “copy” are now so entwined with each other that it is impossible to say where one begins and the other ends. In one sense, Walter Benjamin’s proclamation of doom for the aura of originality, authored early in this century, is finally confirmed by these events. In another sense, the aura, supple and elastic, has stretched far beyond the boundaries of Benjamin’s prophecy into the rich realm of reproduction itself.“ (Davis, 1995, s. 381) [2]

Podľa jeho názoru sa aura umeleckého diela transformovala a stala sa tak súčasťou novej umeleckej praxe. Z pohľadu fotografie ako nástroja šírenia reprodukcie vyvracia Benjaminove obavy ohľadom straty aury umeleckého diela Mary Warner Marien, keď vo svojej publikácii *Photography: A cultural history* píše: „Benjamin was wrong about the special aura that unique object have. Far from destroying the aura, art reproductions served to increase it.“ (Warner, 2006, s. 302) [3] Tvrdí zároveň, že práve fotografické reprodukcie Da Vinciho *Mona Lisy* zvýšili počet ľudí, ktorí chceli vidieť originál. Brian Dillon v článku *Claudia Angelmaier reproduction art* (Dillon, 2008, s. 56–61) predstavuje zajaca poľného, kresbu Albrechta Dürera *Feldhase* z roku 1502, na ktorých sú zajace vyobrazené v rôznych farebných obmenách: hnedá, zelená, oranžová a predstavujú tak takmer identické reprodukcie. Hoci nie sú všetky originálmi, každá kópia získava svoju vlastnú auru, ktorá je dielu pripísaná kultúrou, ktorá ju oceňuje.

## Záver

Dnešný svet sa skladá z neobmedzeného počtu remakov, kópií a reprodukcí, pretože postmoderna so sebou prináša krízu všeobecnosti a kultúrnej autority. Z tohto dôvodu býva postmodernizmus popisovaný ako pochybovanie o veľkých príbehoch (master narratives). Francúzsky teoretik Jean Francois Lyotard charakterizoval postmodernú éru ako anamnézu, rozpomínanie sa a vedenie kritického dialógu s umeleckými dielami minulosti a modernú estetiku ako: „[...] *aesthetic of the sublime, though a nostalgic one. It allows the unrepresentable to be put forward only as the missing contents; but the form, because of its recognisable consistency, continues to offer to the reader or viewer matter for solace and pleasure. Yet these sentiments do not constitute the real sublime sentiment, which is in an intrinsic combination of pleasure and pain: the pleasure that reason should exceed all presentation, the pain that imagination or sensibility should not be equal to the concept.*“ (Lyotard, 1987, s. 81) [4]

„Postmodernizmus zastáva techniku analýzy populárnej kultury, masovej kultury a povrchného sveta symbolů. Zatímco odpor k masové kultuře a zahlcování světa jejími obrazy charakterizuje modernizmus, postmodernizmus klade důraz na ironii a přímou účast jednotlivců na populární kultuře.“ (Sturken – Cartwright, 2009, s. 319) Remake umenia v postmodernej ére sa dá nazvať nástrojom k pochopeniu diel minulosti. Znovuvytvorenie diela je možným spôsobom vniknutia do sveta jeho historickej podmienenosti a kľúč k lepšiemu pochopeniu autora a diela samotného. Na základe analýzy zdrojovej literatúry k skúmanej otázke a ilustrácií príkladov konkrétnych diel sa hypotéza, že reprodukcia je dielom novým, vzniknutým v inej dobe, ovplyvneným inými kultúrno-technologickými možnosťami a recipovaným v inom interpretačnom rámci potvrdzuje. Aura diela pôvodného sa do jeho remaku čiastočne transformuje ako aj získava svoju vlastnú v kontexte svojej historicko-kultúrnej podmienenosti. V 21. storočí predstava, že len jediné dielo svojho druhu môže byť pravé, už nemôže obstať, pretože význam umeleckého diela už nespočíva v jeho jedinečnosti, ale jeho estetickej a kultúrnej hodnote.

## Vysvětlivky:

[1] „Problém s Benjaminovými textami ohľadom aury je nedostatok dôslednosti. Nedá sa poprieť spojitosť v súvislosti s otázkou straty aury, ale je tu isté kolísanie medzi negatívnou a pozitívnou reakciou na túto stratu.“ (Buck-Morss, 1977, s. 160-161, podľa Benjamin, 1986, s. 31) Příklad: Monika Szűcsová

[2] „V prakticky žiadnom médiu založenom na filme, elektronike či telekomunícii neexistuje jasné pojmové rozlíšenie medzi originálom a reprodukciami. Predpoklady `predlohy` a `kópie` sú tak prepletené, že je nemožné povedať kde jeden končí a druhý začína. V určitom zmysle sa vyhlásenie Waltera Benjamina zo začiatku (minulého; pozn. aut.) storočia ohľadom záhuby aury originálu týmito udalosťami konečne potvrdila. Inými slovami, aura, pružná a elastická, sa napla ďaleko za hranice Benjaminovho proroctva do bohatej sféry reprodukcie samotnej.“ (Davis, 1995, s. 381) Příklad: Monika Szűcsová

[3] „Benjamin sa mýlil ohľadom špeciálnej aury, ktorú jedinečné predmety majú. Namiesto zničenia aury, umelecké reprodukcie sa postarali o jej nárast.“ (Warner, 2006, s. 302) Příklad: Monika Szűcsová

[4] „[...] estetiku veľkolepého a zároveň nostalgického. Dovoľuje neprezentovateľnému, aby sa posunulo vpred len ako chýbajúci obsah; ale forma, vďaka svojej rozpoznateľnej nespornosti, môže pokračovať v poskytovaní námetu k úteche a potešeniu čitateľovi a divákovi. Tieto pocity ale nepredstavujú skutočné ohromujúce pocity, ktoré sú v skutočnosti kombináciou potešenia a bolesti: potešenie, že dôvod by mal prekročiť všetko vyobrazenie, bolesť predstavivosti alebo citlivosti by sa nemal rovnať prevedeniu.“ (Lyotard, 1987, s. 81) Příklad: Monika Szűcsová

**Použitá literatura:**

BENJAMIN, Andrew, E, 1986. The Decline of Art: Benjamin's Aura. *Oxford Art Journal* [online]. Vol. 9 Issue 2, 6p s. 30–35. [citované 15. marca 2012]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/sici?sici=0142-6540%281986%299%3a2%3C30%3aOxford+Art+Journal%3E2.0.TX%3b2-2&origin=EBSCO>.

BENJAMIN, Walter, 1979. *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti. Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon.

DAVIS, Douglas, 1995. The Work Of Art in the Age of Digital Reproduction: An Evolving Thesis. (1991–1995) *Leonardo* [online]. Vol. 28, No. 5, Third Annual New York Digital Salon, s. 381–386. [citované 15. marca 2012]. Dostupné z: [http://classes.dma.ucla.edu/Winter09/9-1/\\_pdf/3-Davis\\_Work\\_of\\_Art.pdf](http://classes.dma.ucla.edu/Winter09/9-1/_pdf/3-Davis_Work_of_Art.pdf).

DILLON, Brian, 2008. Claudia Angelmaier reproduction art. *Aperture* [online]. Issue 192, 6p (Fall) s. 56–61. [citované 15. marca 2012]. Dostupné z: <http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=24&hid=11&sid=5573cddd-5738-4f1d-958f-70f954e0a774%40sessionmgr10>.

LYOTARD, Jean-Francois, 1987. *The postmodern condition: A report on knowledge*. Manchester: Manchester University Press. 110 s. ISBN 0-7190-1454-9.

MORENO, Gean, 2006. Eugenio Espinoza's Self-Archaeology: Another Kind of Remake [online]. *Art Papers*, Vol. 30, Issue 4 (July/August). [citované 15. marca 2012]. Dostupné z: <http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=5573cddd-5738-4f1d-958f-70f954e0a774%40sessionmgr10&vid=8&hid11>.

STURKEN, Marita a Lisa CARTWRIGHT, 2009. *Studia vizuální kultury*. Praha: Portál.

TRAFÍ-PRATS, Laura, 2009. Art Historical Appropriation in a Visual Culture-Based Art Education. *Studies in Art Education* [online]. Vol. 50 Issue 2, 15p (Winter) s.152–166. [citované 15. marca 2012]. Dostupné z: <http://web.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=21&hid=11&sid=5573cddd-5738-4f1d-958f-70f954e0a774%40sessionmgr10>.

WARNER Marien, Mary, 2006. *Photography: A Cultural History*. 2nd edition. London: Laurence King Publishing. 544 s. ISBN 978-1-85669-493-3.

# KONSTRUKCE REALITY JAKO UMĚLECKÉ VÝCHODISKO

Autorka textu: Sylva Hinková

## Anotace:

V tomto článku se zaměřím na dva umělce – fotografy – Thomase Demanda a Henryho Peach Robinsona, kteří v rámci umělecké tvorby využívali své dřívější produkty. Robinson žil a tvořil v 19. a 20. století, Demand v současnosti. Oba fotografovali nikoli reálný svět, ale vlastní re-konstrukci reality. Robinson pracoval s fotomontáží, Demand vytváří miniaturní repliky fotografií jiných autorů, které pak sám fotograficky zaznamenává. Tato práce je srovnáním jejich přístupu k tvorbě s důrazem na záměrné zkreslování skutečnosti v umělecké fotografii. Zabývat se budu zejména otázkou, zda je vůbec relevantní mluvit pouze o manipulaci jako takové bez dalšího časového a kontextuálního zařazení díla.

## Klíčová slova:

Thomas Demand, Henry Peach Robinson, piktorialismus, manipulace, montáž, digitální fotografie, postfotografie

## Motto:

*„S plnou vahou své nejasnosti zde vystupuje šosácký pojem ‘umění’, jemuž je cizí jakákoli technická úvaha a který cítí, že s provokujícím zjevem nové techniky nadešel jeho konec.“*  
(Benjamin, 2004, s. 9)

## Úvod

To, co je na fotografii od jejích počátků významné a výjimečné, je její schopnost zachycovat realitu takovou, jaká skutečně je. Díky optické mechanice a strojovému charakteru aparátu se dlouhou dobu věřilo, že fotografické zobrazení je věrné realitě, realitu zastupující [1]. Avšak její technický původ jí zároveň bránil zařadit se mezi ostatní druhy umění jako rovnocenný spoluhráč. Zrození fotografie patřilo především experimentům malíře divadelních dekorací L. J. M. Daguerra či vědeckým pokusům H. F. Talbota. Následně však už plnila nejrůznější technické, sociální a kulturní funkce. Ale dávat ji do souvislosti s uměním bylo v 19. století jen těžko myslitelné.

V průběhu 19. století a poté i v první polovině 20. století někteří fotografové neúnavně pracovali na uznání fotografie jako uměleckého prostředku. To se do důsledku podařilo až o několik desetiletí později, kdy „[...] v mezinárodním měřítku začaly vznikat fotografické sbírky při uměleckých muzeích

*a galeriích, rozvinula se literatura, věnující se fotografické tvorbě, a posléze i studijní obory na vysokých školách*“ (Anděl, 2004, s. 3).

Zatímco malíř – umělec byl v 19. století považován za osobu vyvolenou, již byl od Boha dán talent tvořit geniální, neopakovatelná díla; osudem fotografa bylo vytvářet jakési obrázky, byť výjimečné svou realističností, přesto tak nějak obyčejné. To se koncem 19. a počátkem 20. století snažili změnit představitelé piktorialistického hnutí, jehož ambicí bylo postavit fotografii na místo vedle ostatních druhů umění (zejména malířství). Piktorialisté [2] využívali ušlechtilé tisky k dosažení efektu grafického tisku. Chtěli tak tvořit fotografie, které budou vizuálně působit jako umělecké obrazy. Kromě techniky gumotisku či bromolejotisku to byla také kompozice a světlo, jež měly být prostředkem k dosažení vytouženého cíle – existence fotografie, jež bude považována za „umění“.

V následující části článku se zaměřím na piktorialistického fotografa Henryho Peach Robinsona a na jeho snahu povznést fotografii do výšin umění. Popíši, jakým způsobem se snažil dosáhnout uměleckého charakteru fotografie a jakou roli v tomto snažení hrálo využívání již jednou vytvořených snímků.

## Robinson a posedlost kompozicí

Anglický piktorialistický fotograf Henry Peach Robinson (1830–1901) byl původní profesí malířem. Od 50. let 19. století se začal intenzivně věnovat fotografii a slávu si zajistil hned svým prvním snímkem *Na smrtelné posteli (Umírající)* z roku 1858. Tato fotografie však vznikla zvláštním způsobem, který autor samozřejmě veřejně nepřiznával – byl to kompilát. Robinson se choval při tvorbě fotografií jako rozený malíř a jednotlivé postavy i detaily tvořil zvlášť. Až nakonec, za pomoci montáže, vybrané části jednotlivých fotografií sjednotil závěrečným snímkem v jednu fotografii, jež měla být dokonalá.

Pojem „montáž“ zde užívám ve smyslu fotografické techniky, jež spojuje dvě a více jednotlivostí v nový celek. Podobně montáž definoval Ejzenštejn ve filmu: *„Ta vlastnost byla v tom, že dva jakékoli kousky, položené vedle sebe, se nevyhnutelně sjednocují v novou představu, jež povstala z tohoto srovnání jako nová kvalita.“* (Ejzenštejn, 1963, s. 10) Ejzenštejnova montáž byla viditelná, jednalo se o aspekty jako střih, opakování, dvojexpozice apod., které měly přispět ke „vzniku pocitu reality“ (Ejzenštejn, 1961, s. 169). Naopak na Robinsonových fotografiích montáž viditelně zřetelná nebyla, nicméně i jeho dílo mělo evokovat pocit autenticity. Technická dokonalost Robinsonových montáží svým utajeným charakterem připomíná práci s digitálním médiem, kde kvůli špatné schopnosti rozeznávat kompilát od původního snímku dochází k narušení *„[...] spojení mezi fotografií jako svědkem a obrazem jako splněným přáním“* (Láb – Lábová, 2009, s. 48).

Robinson kompiloval jednu fotografii i z pěti různých snímků, jež předtím sám pořídil. *„Bola to montáž z piatich fotografií, predstavujúca vnútorne i navonok, rozvrhom motívov, posobivo komponovanú scénu. Aký význam Robinson prisudzoval kompozícii, dokazujú varianty tohoto obrazu, ktoré sa od sebe odlišujú len úklonom hlavy, zmenou polohy rúk a inou úpravou oblečenia osob a drapérií.“* (Hlaváč, 1987, s. 93)

Kompozici považoval Robinson za klíčový rys vizuálního umění. Ve své knize *Pictorial Effect in Photography* (Robinson, 1881) mimo jiné popisuje, jak správně fotografovat oblohu a mraky, jaké použít umístění jednotlivých detailů v záběru apod. Zkrátka sepsal pravidla: gramatiku toho, co fotograf musí, a co by neměl dělat, aby vytvořil uměleckou fotografii. Kompilovat fotografii z jiných fotografií bylo dle něj naprosto přípustné a řekla bych přímo nezbytné. Jinak by totiž ani nebylo možné docílit oné bezchybné kompozice! To, že při tom de facto konstruoval realitu, a ničil tak tehdejší představu o pravdivém zobrazování skutečnosti, Robinsona netrápilo. A proč by také mělo? Pravdivá fotografie té doby patřila vědeckým účelům a právě od těch chtěl Robinson fotografii uměleckou distancovat.

Montáže z vlastních fotografií Robinsonovi umožňovaly vypilovat kompozici k naprosté dokonalosti, a tím fotografii zajistit hrdé místo vedle malířství. Robinsonovým přáním a cílem bylo fotografovat a zároveň tvořit umění. Jaké podněty k manipulaci má však současná umělecká fotografie? Vždyť v současnosti fotografie již nemusí obhajovat svůj statut uměleckého média. Pojďme se podívat na sochaře – fotografa Thomase Demanda, díky němuž odhalíme dobové a kontextuální rozdíly mezi oběma fotografy.

## Demand a fotografie bez detailů

Současný německý umělec Thomas Demand se začal věnovat fotografii v rámci svého sochařského vzdělání: „[...] studoval sochařství pod vedením profesora Fritze Schweglera, který mu doporučil kvůli lepší dokumentaci jeho prací navštěvovat i lekce fotografie vedené Berndem a Hillou Becherovými“ (Láb – Turek, 2009, s. 86). Postupem času ho však fotografie uchvátila natolik, že začal vytvářet sochy – objekty jenom proto, aby je mohl fotografovat. Demand modeluje své objekty podle fotografií, jež našel příležitostně v novinách či na Internetu a povětšinou se vztahují k nějaké důležité společenské či politické události. Svě miniatury z papíru a podobných surovin poté fotografuje, nikoli však s cílem dokumentovat své dílo, nýbrž vytvořit iluzi reality.

Například jeho fotografie nazvaná *Archive* (1995) je rekonstrukcí archivu Leni Riefenstahlové. Tato zmenšená replika se snaží dokonale kopírovat původní dokumentární fotografii, kterou Demand použil jako předlohu svého objektu. V tomto ohledu je velmi důležitý fakt, že Demandova výsledná fotografie modelu postrádá veškeré detaily. Pakliže Robinsonovy fotografie budily dojem pravdivého a současně uměleckého obrazu, Demandovy práce působí uměle a zcela smyšleně. Vytváří své modely podle fotografií, nicméně: kdo z nás je kdy může srovnat se skutečností? Jak vlastně doopravdy vypadá archiv Leni Riefenstahlové? Z vlastní zkušenosti to neví asi nikdo. Je to zpráva z druhé a snad i z třetí ruky. Nebo zpráva bez referenta?

Demand svými konstrukcemi reality potvrzuje současný stav ve fotografii: „*Psychologická jistota 'toto bylo' se prolíná s nedůvěrou vůči mediálnímu světu.*“ (Láb – Turek, 2009, s. 88) S příchodem digitální fotografie neboli postfotografie, jako by už nikdy více nebylo možné naslouchat formulce Rolanda Barthes „toto bylo“ (Barthes, 2005, s. 75) a Thomas Demand tuto nejistotu svými fotografiemi zarámoval. Přejít od analogového média k digitálnímu rozšiřuje možnosti toho, co můžeme vidět, ale



„[...] vznikají tím také nové otázky: Je fotografie i nadále záznamem skutečnosti, nebo její konstrukcí?“ (Láb – Lábová, 2009, s. 49) Demand po vzoru výše zmíněné nedůvěry nevěří ničemu a míru pravdivosti fotografií z masových médií přirovnává k vlastní konstrukci jakési minireality, která neobsahuje detaily (Láb – Turek, 2009).

## Závěrem: Demand vs. Robinson

Médium fotografie je spojené s pocitem autenticity; s důvěrou, že pohlížíme na realitu samu, nikoli na nějaký obrázek, jež ji má ilustrovat. S odkazem na mechanický původ obrazu vyvolává fotografie přesvědčení, že obraz vznikl bez přičinění člověka, zcela objektivně, pouze díky působení světla, mechaniky a chemie. Postfotografie však touto důvěrou nedisponuje. Termín postfotografie se podle Lába a Lábové (2009) pravděpodobně poprvé objevuje v textu Freda Ritchina *The End of Photography As We Have Known It* (1991). Oni sami pojem charakterizují jako „synonymum digitální fotografie“, jež je používáno ve všech případech, kdy „[...] se mluví o současné fotografické praxi včetně použití počítačů, obecně řečeno jakýchkoli zobrazovacích technik spadajících pod označení elektronické zobrazování“ (Láb – Lábová, 2009, s. 50) Digitální fotografie nastupuje na scénu v 90. letech 20. století a je provázena představou zcela „nového“ média (ve smyslu lepšího než předchozí analogové). Nicméně současně s konotacemi novosti nastupuje zároveň nedůvěra v pravdivost fotografického svědectví. Díky snadné manipulovatelnosti a existenci digitální simulace přispívá digitální fotografie k rozložení konceptu pravdy, jak ho známe z modernismu.

Otázkou je, zda celý rozdíl tkví pouze ve změně matrice záznamu z filmu na kód. Lev Manovich (2003, s. 240–249) tvrdí, že „[...] the physical difference between photographic and digital technology leads to the difference in the logical status of film-based and digital images and also to the difference in their cultural perception“ (Manovich, 2003, s. 242) [3]. Martin Lister zdůrazňuje, že tento vývoj fotografického záznamu z analogového na digitální má vliv na celý soubor kulturní produkce a percepce, který „[...] passes through many technical, social and political stages [...]“ (Lister, 2003, s. 221) [4]. Mluví o tom, že digitalizace otevírá množství významů a cest dalšího čtení, jež dřívější analogové médium neobsahovalo.

Demand stejně jako Robinson fotografují vlastní konstrukci reality. Nicméně zatímco Demand s iluzí reality kalkuluje v rámci uměleckého konceptu spojeného s existencí tzv. postfotografie, Robinsonovi byla digitalizace v 19. století přirozeně zcela neznámá. Časový odstup, jenž dělí oba umělce, způsobil, že ač oba ve svých fotografiích pracovali se zkreslováním zobrazované skutečnosti, práce každého z nich má diametrálně odlišný cíl. Zatímco Robinson vytvářel kompoziční unikát s cílem přiblížit se malířskému umění, Demand odkazuje na „[...] pravdu McLuhanovského mediálního věku, že drtivou většinu znalostí o světě dnes člověk nabírá zprostředkovaně. Taková znalost je nekompletní, mělká a nestabilní, stejně jako Demandovy fotografie, jež z důvodů svého vzniku postrádají detaily.“ (Láb – Turek, 2009, s. 89) Kulturní a teoretický kontext se tak stává klíčovým vodítkem k interpretaci fotografií obou umělců.

**Vysvětlivky:**

[1] Vysvětluje např. André Bazin: *Ontologie fotografického obrazu* (Bazin, 2004, 21–27).

[2] Piktorialistické hnutí vzniklo v Anglii v 19. století, v zastoupení fotografů jako Oscar Gustav Rejlander či Henry Peach Robinson. Postupně zasahuje i zbytek Evropy a existuje také jako tzv. secesní nebo impresionistický piktorialismus až do 20. let 20. století, kdy se začíná objevovat tzv. „čistá fotografie“. Obecně se piktorialismus snaží přiblížit malířství natolik, aby fotografie mohla být vnímána jako umělecký prostředek.

[3] „[...] fyzická odlišnost mezi fotografickou a digitální technologií vede k rozdílnostem ve vnímání analogového a digitálního obrazu a tím také vzniká jejich dvojí kulturní percepce.“ Překlad: Sylva Hinková

[4] „[...] zahrnuje technickou, společenskou a politickou sféru [...]“ Překlad: Sylva Hinková

**Použitá literatura:**

ANDĚL, Jaroslav, 2004. *Česká fotografie 1840–1950. Příběh moderního média*. Praha: Kant. ISBN 80-86217-66-3.

BARTHES, Roland, 2005. *Světlá komora. Poznámka k fotografii*. Praha: Agite/Fra. ISBN 80-86603-28-8.

BAZIN, André, 2004. *Ontologie fotografického obrazu*. In: CÍSAŘ, Karel (ed.). *Co je to fotografie?* Praha: Herrmann a synové. s. 21–27.

BENJAMIN, Walter, 2004. *Malé dějiny fotografie*. In: CÍSAŘ, Karel (ed.). *Co je to fotografie?* Praha: Herrmann a synové. s. 9–21.

EJZENŠTEJN, Sergej, 1961. *Kamerou, tužkou i perem*. Praha: Orbis.

EJZENŠTEJN, Sergej, 1963. *O stavbě uměleckého díla*. Praha: Československý spisovatel.

HLAVÁČ, Ludovít, 1987. *Dějiny fotografie*. Martin: Vydavatelstvo Osveta.

LÁB, Filip a Pavel TUREK, 2009. *Fotografie po fotografii*. Praha: Karolinum. ISBN 978-80-246-1617-9.

LÁB, Filip a Alena LÁBOVÁ, 2009. *Soumrak fotožurnalistu? Manipulace fotografií v digitální éře*. Praha: Karolinum. ISBN 8024616475.

LISTER, Martin, 2003. *Extracts From Introduction To The Photographic Image In Digital Culture*. In: WELLS, Liz (ed.). *The Photography Reader*. London – New York: Routledge. s. 218–227.

MANOVICH, Lev, 2003. *The Paradoxes of Digital Photography*. In: WELLS, Liz (ed.). *The Photography Reader*. London – New York: Routledge. s. 240–251.

ROBINSON, Henry Peach, 1881. *Pictorial Effect in Photography. Being Hints on Composition and Chiaro-oscuro for Photographers*. Philadelphia: Published by Edward L. Wilson. Dostupné také [online] z: <http://archive.org/stream/pictorialeffect00robigoog#page/n76/mode/2up>.

# FENOMÉN REENACTMENTU

Autorka textu: Agáta Kovaříková

## Anotace:

Pokud zadáte do internetového vyhledávače slovo „reenactment“ (1), zobrazí se vám v sekci „obrázky“ barevné momentky válečných bitev a popisovaný význam bude odkazovat na živé rekonstrukce historických, především vojenských událostí. Kurátorka Inke Arns (2008, s. 39) toto pojetí označuje za historický reenactment v praxi populární kultury. V posledních deseti letech se ovšem i v uměleckém prostředí, konkrétně na poli živého umění performance (2), objevil trend nového uvádění – reenactmentu – děl performancí. V této spojitosti je reenactment chápán jako nové uvedení klasického díla umění performance, které by ze své podstaty nemělo být opakováno. Umělci – performeři 60. a 70. let totiž svá vystoupení uváděli záměrně jen jednou, aby vyjádřili svůj odmítavý postoj ke komodifikaci a fetišizaci uměleckých děl, a také, aby tím zdůraznili jedinečnou a efemérní povahu děl performance. Proč se umělci teď po čtyřiceti letech vrací k původně neopakovatelným akcím? Co nového přináší tato praxe do sféry živého umění a jaké poskytuje možnosti? To jsou otázky, jež si tento článek klade. Čtenář se postupně seznámí s významovými liniemi, které termín reenactment zahrnuje, přičemž největší pozornost bude věnována reenactmentu ve smyslu nového uvádění / opakovaného provedení původních děl umění performance.

---

## Klíčová slova:

reenactment, reperformance, živé umění, dokumentace

---

## Úvod: Variace pojmu reenactment

Na úvod je nutné zdůraznit, že anglický termín reenactment má více významů [3]. V českém prostředí je přitom pro jeho různé významy nejčastěji užívána anglická podoba. Avšak ve vztahu k opakování performancí uvádí např. Tomáš Pospiszyl (2006, s. 67) české ekvivalenty reenactmentu jako: znovu provedení, nové inscenování, remake performance, nová interpretace, nové provedení apod. Tyto všechny dvouslovné české ekvivalenty by se ale lépe daly vyjádřit jedním slovem „reperformance“, které se nově objevuje v anglických textech pojednávajících o nových inscenacích děl umění performance. Konkrétní příklad najdeme na stránce projektu *The Artist is Absent*, kde umělci pojem reenactment nahradili pojmem reperformance (Lang/Levitsky et al., 2012). Ačkoliv o uvedeném projektu psali umělci, a ne umělecký teoretik na slovo vzatý, je patrné, že se s nástupem reenactmentů performancí objevila i potřeba variovat zavedený pojem reenactment a najít mu výstižnější ekvivalent.

Vzhledem k tomu, že latinská předpona re- nese význam „zpět, vzad, opět, znovu nebo nově“ a pojem performance má v uměleckém diskurzu svůj význam odkazující k živému umění [4], může spojením této předpony a pojmu vzniknout termín, který lépe než reenactment vystihuje nové uvedení performancí. Navíc se v češtině pojem performance běžně užívá, a reperformance se tak může lépe včlenit do česky psaného textu. Pro nové inscenace původních děl performance tudíž budu používat jak české ekvivalenty uvedené Pospiszylem, tak i z angličtiny přejatý pojem reenactment a reperformance.

## Výskyt reenactment v populární kultuře

Významově se reenactment pojí v první řadě s živými historickými rekonstrukcemi bitev, jež odkazují na interpretovanou historii poznanou zprostředkovaně skrze historické dokumenty. Někteří z vás možná zažili některou z rekonstrukcí bitev, jako je například bitva u Slavkova, o níž jsme se učili v dějepise. Do této kategorie reenactmentu se řadí i hrané ztvárňování specifik žití v určitých časových érách a reenactmenty – rekonstrukce pro potřebu soudních procesů, jež na základě svědeckých výpovědí ilustrují průběh kriminální události. Důležitost živé performance v právní proceduře ilustroval Philip Auslander (1999, s. 159). Osobní svědecké výpovědi totiž charakterizuje jako živé performance vyvolávání vzpomínek v přítomném okamžiku daného procesu. Výše zmíněné činnosti mají společný charakter, který nám umožňuje vstoupit do minulosti skrze imerzi, ztělesnění a empatii, ale bez větší míry vlivu na přítomnost, říká Arns (2008, s. 39). Jedná se tedy spíše o druh posilování povědomí o historii; o formu zjišťování pravdy, edukace a zábavy.

## Umělecký reenactment

O uměleckém reenactmentu mluvíme v případě, když rekonstruujeme událost, jež nemusí mít původ v hluboké minulosti, ale má význam pro současnost a často je spojena s traumaty nebo úzkostí (Arns, 2008, s. 43). V konkrétních případech pak může jít o poskytování retrospektivních vzpomínek jednotlivých aktérů dané události a následné znovu provedení. Jejich opětovné prožití v osobní rovině pak může vést k očistné katarzi, jak si ukážeme na konkrétním příkladu. Oproti historickému reenactmentu obsahuje tento druh reenactmentu větší míru autenticity, jelikož výpovědi podávají lidé, již se osobně účastnili dané události. Potřeba vytváření takových rekonstrukcí, říká Arns (2008, s. 43), vychází z povahy našeho současného poznávání skutečnosti, které se stále více omezuje na pouhé poznání skrze médium (fotografie, videa) spíše než na skutečné pozorování. V době permanentní médií zprostředkované reprezentace ztrácí autenticita výpovědi obrazu svou váhu a ustupuje do pozadí nejisté pravdy. Umělecký reenactment tak v této době umožňuje vnést do našeho poznávání skutečnosti nový vhled a může zviditelnit rozdíl mezi osobním a politickým výkladem historie, případně napravit staré křivdy. Příkladem uměleckého reenactmentu je *The battle of Orgreave* konceptuálního umělce Jeremyho Dellera, který v roce 2001 provedl rekonstrukci střetu policie se stávkujícími horníky z roku 1984. Pro některé horníky znamenal tento počín počátek jejich smíření se s minulostí. Média takto dostala impuls k přehodnocení svých tehdejších obviňujících argumentů, že horníci byli pouze nezodpovědní vůči anglické ekonomice.

V současnosti je postup podobný uměleckému reenactmentu využíván v televizním průmyslu pro potřeby hraných dokumentů v retrospektivních pořadech, jež komentují a rekonstruuji nedávné události. Pro pamětníky, kteří události komentují, ale i pro diváky samotné, mohou figurovat jako nástroj dodatečného pochopení a uvědomění si nepoznaných souvislostí. Plní tak funkci společenskou, katarzní, ale i edukativní.

## Neformální reenactment?

Pro zevrubnou představu bych také chtěla uvést příklad reenactmentu ze života. Sednete si na pohovku a prohlížíte si vaše staré vzpomínkové fotografie. V kontextu citátu italského psychologa Giovanniho Bruna Vicaria, že „[...] *il processo di osservazione di un evento e' un evento anch'esso*“ [5], bych mohla uvažovat o tom, zda proces prohlížení takových fotografických dokumentů není svým způsobem určitým druhem mentálního reenactmentu. Pokud totiž známe konkrétní situaci z fotky, bezděky si v myslí přehráváme scénu, u které fotografie vznikla, a opětovně si připomínáme – rekonstruuje detaily a pocity, jež jsme prožili. Praktickým výsledkem pak mohou být neformální reenactmenty probíhající na různých srazech po letech. Možná jste už sami zažili cílené pózování na fotografii, která má být, po vzoru fotky před deseti lety, usazená pokud možno do stejného prostředí, se stejnými lidmi a jejich výrazy a takéve stejné pozici. Tímto opakovaným inscenováním minulé kompozice nejenom prožíváme určitý druh zábavy, ale vytváříme patřičný reenactment. Původní fotografie zprostředkovává návod a proces „aranžování“ kompozice pak zastupuje reenactment samotný.

## Reenactmenty performancí

V posledních deseti letech si termín reenactment našel své stálé místo i v umělecké terminologii a teoretikové jím začali označovat díla, která dnes nově či znovu uvádí původní performance 60. a 70. let, kdy se tato umělecká forma nejvíce rozvíjela. Podstata původní performance, která žila v aktivitách přítomného okamžiku a jejich neopakovatelnosti, byla dnešními reenactmenty performancí na jednu stranu popřena, ale na druhou stranu otevřela prostor ke zkoumání a oživení tohoto fenoménu. Proč vůbec opakovat performance, které měly svůj význam pouze tehdy a na určitém místě? Zřejmě proto, že mýtus vytvořený kolem neopakovatelnosti performance, živený fragmentarností dokumentujícího materiálu, doléhá na nás všechny, kteří jsme se osobně žádné klasické performance nezúčastnili, a přitom je chceme blíže poznat. K tomu nám dávají dnes umělci příležitost paradoxně tak, že znovu uvádí původně neopakovatelné akce. „*Nejde přitom o zpochybnění jejich jedinečnosti, remake je přirozeným prostředkem, jak s materiálem historických performancí v současnosti pracovat.*“ (Pospiszyl, 2006, s. 67)

## Názorová nejednota

Performerka Marina Abramović se zabývá dokumentací děl umění performance a v poslední době i jejich reenactmenty. Ačkoliv u performancí původně striktně zastávala pravidlo žádných zkoušek, žádného opakování a nepředvídatelného konce (Abramović, 2004), přiklonila se současným prováděním

reperformancí k pravému opaku svých zásad. Vedle toho stojí také názor Franka Uwe Laysiepena alias ULAYE, který sice s Abramovič dvacet let spolupracoval, ale sám nevěří v hodnotu reenactmentů (Thrumán, 2010). I samotný Vito Acconci uvedl, že „*Marina se tímto snaží vytvořit z performancí něco, co se dá učit a opakovat, pak ale nechápu, co by je potom odlišovalo od divadla*“ (Thrumán, 2010). Navzdory tomuto tvrzení ale dal svolení pro reenactment jeho vlastní performance *Seedbed* (Thrumán, 2010). Teoretička umění performance Peggy Phelanová také zastává názor, že živé akce jsou aktuální pouze v přítomném okamžiku: Jsou nereprodukovatelné a nemetaforické. V případě, že se performance jejím znovuuvedením zřekne těchto hodnot, a vstoupí tak na pole ekonomické reprodukce, vzdává se toho, co je pro ni charakteristické a odlišuje ji od ostatních uměleckých forem (Blackson, 2007, s. 32).

## Alternativní způsob zpřístupnění historie

Přes výše uvedené názory si ale umělci teoretikové uvědomili přesah, který reperformance přináší. Zkoumat a „zakoušet“ performance v dnešní době totiž pro teoretika znamená probírat se omezenou dokumentací, která zahrnuje skromný počet fotografií, videí, scénářů nebo autentických výpovědi umělců či účastníků. Informace tedy získává zprostředkovaně a interpretace, jež pak vytváří na základě takových dokumentů, nemusí odpovídat tehdejší skutečnosti ani záměrům, které umělec jeho performancím přisuzuje. Teoretik tak kvůli fragmentární povaze dokumentů nemá jistotu, že dílo bude interpretovat správně. S „výkladem“ neuspokojivé situace ve vztahu dokument – interpretace se můžeme setkat u projektu čtyřdílné performance Andrey Salzmannové a Julie Kläringové *37 years is too late*, který také reflektuje a zpochybňuje formy, jakými je zprostředkována historie performance.

Původní performance měly za cíl zkoumat tělo a jeho možnosti, byly zasazeny do dobového kontextu a vzhledem k tehdejšímu tabu působily provokativně. V mnohých případech se totiž performeré nestyděli ukázat svá nahá těla ve vypjatých situacích a pózách, což někteří diváci nemuseli přijmout pozitivně. Dnešní reenactmenty především „[...]poukazují k institucionalizaci a konzervování minulých událostí a k jejich využití na trhu s uměním, jejich obnovené inscenace a kontextualizace vytváří nové formy appropriate. Představují fluidní přístup k archivům. Činí aktuálními otázky po povaze artefaktů, na kterých jsou založeny staré a nové popisy performancí a jejich historií, a zkoumají jejich čitelnost v nových kontextech.“ (Šedivá, 2011) Ovšem také představují možnost, jak nově zdokumentovat a uchopit toto časově pomíjivé umění.

## Jak zopakovat neopakovatelné? Praktické přístupy k reenactmentu

I pro umělce – performeru – může reperformance znamenat cestu k napojení jeho tvorby na současný diskurz umění, a proto se dnes možná někteří uchýlili k jejich prováděním.

Marina Abramovič je jednou z umělců, již se pokusili prováděním reperformancí vstoupit do debaty o tomto fenoménu a ovlivnit jeho současnou podobu. Abramovič totiž pocítila po období aktivního performování nutkavou potřebu sdělit širší veřejnosti, jak by se měly reenactmenty provádět správně

a „[...] chtěla mít kontrolu nad způsobem dokumentace a prezentace jejich děl“ (Steetskamp, 2007). Načrtla proto model pro budoucí možné provádění reperformancí jiných autorů, ve kterém zohledňuje nezbytné kroky potřebné k jeho vlastní realizaci. Podle Abramović je nutné:

1. Požádat původního umělce o svolení.
2. Zaplatit za vlastnická práva.
3. Provést novou interpretaci díla, která musí ctít původní zdroj.
4. Vystavit původní materiál: fotografie, videa, artefakty.
5. Vystavit nově interpretované dílo z čerstvě pořízených dokumentujících materiálů (Barret, 2011).

Tento koncept aplikovala Abramović roku 2005 na konkrétní reperformance dřívějších performancí ústícih v týdenní projekt *7 easy pieces*. Abramović při této příležitosti znovu provedla původní díla *Seedbed* (1972) Vita Acconciho, *Body Pressure* (1974) Bruce Naumana, *Action Pants: Genital Panic* (1969) Valie Export, *The Conditioning* (1973) Giny Paneové, *How to Explain Pictures to a Dead Hare* (1965) Josepha Beuyse a dvě vlastní performance *Lips of Thomas* (1975) a *Entering the Other Side* (2005). Abramović chtěla tímto projektem poskytnout širšímu publiku vhled do povahy realizování performance, který by získali pouze zprostředkovaně, z fotografií či videa, a umožnit jim strávit čas s konkrétními reperformancemi. Přidanou hodnotu zprostředkovalo nové natáčení těchto reperformancí Babetou Mangolte. Mangolte během představení sbírala záběry, ze kterých pak sestříhala a vydala roku 2007 hodinu a půl dlouhý film reflektujícím tyto reperformance. Podle Barbary Büscher (2009) tak tímto filmem nezpřístupnila pouze sekundární archivní materiál, ale také další umělecké dílo samo o sobě.

S odlišným přístupem k reenactmentu se setkáváme v případě umělkyně Yoko Ono u performance *Cut piece* z roku 1964, ve kterém si na jevišti v Tokyu nechala od publika odstříhávat kusy oděvu. Pro toto dílo vytvořila nejdříve návod, jež poté osobně zopakovala ještě pětkrát, poprvé již roku 1965. Navíc dovolila, aby dílo převzali i jiné ženy a muži, čímž se od počátku odklonila od striktního pojetí performance [6] a více se přiblížila konceptu reperformance. Původně performovala *Cut piece* (kvůli krutému přístupu některých mužů z obecenstva) s hněvem v srdci, jak uvádí Blackson (2007, s. 38). Poslední reenactment z roku 2003 ovšem upravila v gesto projevuující touhu po světovém míru v návaznosti na útok na newyorské světové obchodní centrum v září roku 2001. Každý z dvou set diváků nového uvedení měl odstříhnout kus oděvu (ne větší než pohlednice) a ten pak poslat svému známému jako projev míru a veřejného obětování. Ryze intimní dílo se tak touto reperformancí proměnilo v poselství, jež je otevřeno dalšímu interpretování.

Reenaactment může sloužit i jako „[...] prostředek analýzy veřejného prostoru a jeho proměn“, jak uvádí Pospiszyl (2006). Tento koncept je patrný v projektu *Replaced* Barbory Klímové z roku 2006. Jeho výsledkem bylo zjištění, že tehdejší performance (probíhající v době totality) byly chápány spíše jako provokace a setkaly se s větší mírou netolerance. V současné praxi se znovu provedení Klímové

setkala spíše s nezájmem a laxností veřejnosti. Zároveň jimi však Klímová ukázala, že mají výpovědní hodnotu, která přesahuje jejich „tady a teď“ a reflektují i po lokačním a časovém přemístění přístup veřejnosti k netradičnímu druhu umění.

Poněkud neobvykle přistoupili k reenactmentu Eva a Franko Mattes v projektu *Synthetics performances*, z roku 2007 v němž nechali „prožít“ jejich avatary šest klasických performancí v prostředí virtuálního světa *Second Life*. Mattesovi tím chtěli analyzovat svůj odpor k umění performance a zjistit, proč je pro ně tak nezajímavé. Ke ztvárnění si vybrali záměrně takové akce, které měly dle jejich názoru ve virtuálním prostředí vypadat paradoxně. Už jen skutečnost, že „[...] vše naprogramovali a nic nenechali spontánnosti“ (Quaranta, 2009), nasvědčuje tomu, že se mělo jednat o pravý opak performance. Hlavním záměrem *Synthetics performances* bylo vnést umění performance do nového kontextu a poskytnout mu druhý život ve virtuální realitě. Projekt je totiž zajímavý i tím, že se lidé po celém světě mohli těchto reperformancí zúčastnit prostřednictvím rozhraní *Second Life*. Šlo tedy vlastně o simulátor performancí, který neměl zpřítomnit minulé události ani zprostředkovat pocit autenticity. Mattesovi ho spíše využili jako nástroj pro detailní rekonstrukci a analýzu děl, jejichž smysl jim do té doby nebyl zcela jasný.

## Závěrem: Přínosný paradox

Jak jsme si ukázali, reenactment či reperformance dnes figuruje jako prostředek ke zpřítomnění historických událostí a jeho přínos spočívá v množství interpretací, v kterých je argumentován. Ačkoliv by se v případě reperformance na první pohled mohlo zdát, že se v mnohém odklonila od původních zásad umění performance, stále ve své podstatě manipuluje s živostí a pomíjivostí, které navíc aktivně „komunikují“ s minulostí. Ve výsledku tak reperformance vytváří pomyslné pojítko mezi přítomností a minulostí, jež je touto cestou revidována, zpřítomňována a valorizována. Pro teoretiky umění i umělce samotné zastává reperformance nejen funkci kritického dialogu s formou živého umění, ale i funkci alternativního způsobu historiografie. Fakt, že díla umění performance i dnes inspirují umělce k jejich novému zpracování, je důkazem toho, že performance tímto stylem stále žije v neustálé spirále uměleckého a teoretického zkoumání a že se z těchto původně intimních a explorativních performancí pro omezený počet přihlížejících stávají díky reperformancím prostředky analýzy tohoto umění. Jak říká Jones (1997, s. 12), je těžké poznat významy historie, když jsme jejich součástí. Tyto významy můžeme odkrýt teprve s odstupem času, kdy si je retrospektivně seskládáme do zvládnutelného rámce.



**Vysvětlivky:**

[1] Překlad z angličtiny: znovu uvedení, rekonstrukce.

[2] Umělecká forma 60. a 70. let, ve kterém je prostředkem umělcovo tělo a dílo prezentuje umělec sám svými aktivitami. Ke kánonu klasických performancí se např. řadí akce V. Acconciho, M. Abramovič, Ch. Burdena aj.

[3] Viz kapitola *Výskyt reenactment v populární kultuře*.

[4] V *Divadelním slovníku* totiž Patrice Pavis popisuje živé umění jako „[...] pojem označující ty druhy scénického umění, které používají živé lidské tělo“, což je jeden ze zásadních rysů umění performance. (Pavis et al., 2003, s. 438)

[5] „[...] proces pozorování události je procesem samotným“ (Vicario, 2005, s. 24) Překlad: Agáta Kovaříková

[6] Viz kapitola *Názorová nejednota*.

**Použitá literatura:**

ABRAMOVIČ, Marina, 2005. Seven Easy Pieces. *MoMA Multimédia*. [online]. [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.moma.org/explore/multimedia/audios/190/1998>.

ABRAMOVIČ, Marina; Ulay: Biography, 2004. *Media Art Net* [online]. [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.medienkunstnetz.de/artist/abramovic+ulay/biography/>.

ARNS, Inke, 2008. History Will Repeat Itself. Strategies of Re-enactment in Contemporary (Media) Art and Performance. In: Inke Arns – Gabriele Horn (eds.). *History will Repeat Itself*. Dortmund: Hardware MedienKunstVerein (HMKV) – Berlín: KW Institute for Contemporary Art, s. 37–64.

AUSLANDER, Philip, 2008. *Liveness: performance in mediatized culture*. 2nd ed. London: Routledge. 208 s. ISBN 9780415773539.

BARRET, Helena, 2011. Reinterpreting Re-performance. *Relay* [online]. [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: [http://relay.eca.ac.uk/zine/?p=368#\\_edn1](http://relay.eca.ac.uk/zine/?p=368#_edn1).

BLACKSON, Robert, 2007. Once More... With Feeling: Reenactment in Contemporary Art and Culture. *Art Journal* [online]. Vol 66, No1, Spring, s. 28-40 [cit. 2012-01-18]. Dostupné z: [http://pages.akbild.ac.at/kdm/\\_media/\\_pdf/clausen/Blackson%20Once%20More.pdf](http://pages.akbild.ac.at/kdm/_media/_pdf/clausen/Blackson%20Once%20More.pdf).

BÜSCHER, Barbara, 2009. LOST & FOUND. *Archiving Performance* [online]. [cit. 2012-15-03]. Dostupné z: [http://perfomap.de/current/ii.-archiv-praxis/lost-found-archiving-performance/pdf-download/at\\_download/file](http://perfomap.de/current/ii.-archiv-praxis/lost-found-archiving-performance/pdf-download/at_download/file).

COLOGNI, Elena. *Partendo dall'anima: the Soul, to Start with* [online]. Dostupné z: <http://www.elenacologni.com/experiential/erasure/neworleanssmall.pdf>.

JONES, Amelia, 1997. "Presence" in absentia: experiencing performance as Documentation *Art Journal* [online]. Vol. 56, No. 4, Winter [cit. 2012-03-18]. Dostupné z: [http://art.usf.edu/File\\_Uploads/Presence.pdf](http://art.usf.edu/File_Uploads/Presence.pdf).

LANG/LEVITSKY, Ariel SPEEDWAGON a Quito ZIEGLER, 2012. About. *The Artist is absent* [online]. [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: [http://www.theartistisabsent.com/?page\\_id=46](http://www.theartistisabsent.com/?page_id=46).

PAVIS, Patrice a Anne UBERSFELD, 2003. *Divadelní slovník: [slovník divadelních pojmů]*. 1. vyd. Praha: Divadelní ústav. 493 s. ISBN 8070081570.

POSPISZYL, Tomáš, 2006. Replika neznamená jen kopii, ale i součást dialogu. In: KLÍMOVÁ, Barbora, 2006. *Replaced – 2006 (Catalogue)* [online]. Brno: Author's edition. Dostupné z: <http://animal.ffa.vutbr.cz/~qvklimovab/replacedcat.pdf>.

QUARANTA, Domenico, 2009. Eva and Franco Mattes aka 0100101110101101.ORG  
Reenactment of Marina Abramović and Ulay's Imponderabilia. *RE:akt!* [online]. [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: [http://www.reakt.org/texts/reakt\\_7\\_imponderabilia.pdf](http://www.reakt.org/texts/reakt_7_imponderabilia.pdf).

STAPLETON, Paul, 2007. *Dialogic Evidence: Documentation of Ephemeral Events* [online]. c2007. [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: <http://www.ahds.ac.uk/performingarts/news/reports/stapleton-Dialogic%20Evidence.pdf>.

STEETSKAMP, Jennifer, 2007. To be continued: Documenting for the past, documenting for the future. *Neederlands Instituut voor Mediakunst* [online]. [cit. 2007-03-28]. Dostupné z: <http://www.nimk.nl/en/conservering/resource/pdfs/Abramovic.pdf>.

ŠEDIVÁ, Barbora, 2011. Program sympozia MÉDIA-PERFORMANCE 3: PAMĚŤ. *Dům umění města Brna* [online]. [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: [http://www.dum-umeni.cz/uploads/media\\_performance\\_3\\_pamet\\_podrobny\\_program.pdf](http://www.dum-umeni.cz/uploads/media_performance_3_pamet_podrobny_program.pdf).

THURMAN, Judith, 2010. Walking Through Walls, Marina Abramović's performance art. *The New Yorker* [online]. March 2010 [cit. 2012-03-28]. Dostupné z: [http://www.newyorker.com/reporting/2010/03/08/100308fa\\_fact\\_thurman%23ixzz1kxMARz1C](http://www.newyorker.com/reporting/2010/03/08/100308fa_fact_thurman%23ixzz1kxMARz1C).

# REMAKE: OD HOLLYWOODSKÉ PRODUKCE KE STRATEGIÍM POSTPRODUKCE

Autor textu: Jan Borner

## Anotace:

Pojem remake se nejčastěji užívá v souvislosti s mainstreamovou filmovou tvorbou. V tomto článku však na něj budeme nahlížet jako na jednu ze strategií postprodukce, jak o ní píše Nicolas Bourriaud (2004). Na základě analýzy videofilmu Pierra Huyghe *Remake* z roku 1995, který sám je remakem filmu Alfreda Hitchcocka *Okno do dvora* (1952), a s ohledem na recepci Huygheho uměleckého gesta v odborných publikacích, se pokusím odpovědět na otázku, za jakých okolností můžeme tvrdit, že se remake stává uměleckým nástrojem kritické analýzy původního díla včetně jeho individuálních i obecných druhově-žánrových vlastností.

## Klíčová slova:

remake, filmový remake, remake jako umělecká strategie, Pierre Huyghe, postprodukce

## Úvod

Každé umělecké dílo je předem odsouzeno k nekonečnému množství interpretací, které autor nemá možnost ovlivnit (Eco – Nagy, 2004). Umělecká díla žijí svým vlastním životem, ať už se jedná pouze o diváckou interpretaci nebo o originální zpracování jiným umělcem. Ve filmové produkci se takové přepracování nazývá remake a je definované povahou vztahu mezi původním filmem a filmem novým. Jde například o adaptace, filmové série, prequel nebo sequel (Delaney – Potamitis, 2004). V obecnější rovině chápeme pojem remake dvěma způsoby, které si nyní představíme.

Prvním z nich je remake jako marketingová strategie, kdy tvůrci předpokládají úspěch remaku na základě divácké obliby filmu původního.

Druhý způsob, jak chápat remake, je brát jej jako uměleckou polemiku či umělecký dialog s původním dílem, jenž transformuje původní dílo uvedením do nového kontextu.

V tomto článku se nechci zaměřit na mainstreamové filmové remaky, ale právě na umělecký remake, za který považuji videofilm *Remake* (1995) francouzského filmaře a umělce Pierra Huyghe, jenž je remakem filmu Alfreda Hitchcocka *Okno do dvora* z roku 1954.

## Pierre Huyghe

Pierre Huyghe, francouzský umělec a filmař, se narodil v Paříži v roce 1962. Mezi lety 1982 až 1985 navštěvoval École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs v Paříži. Nyní střídavě žije a pracuje v Paříži

a New Yorku. Při své práci se snaží využívat témat dobrodružství a oslav. Prostřednictvím výstav, filmů a veřejných akcí vytváří scénáře, které zkoumají hranice mezi realitou a fikcí. Mezi jeho nejvýznamnější díla patří například videofilmy *Blanche Neige Lucie* z roku 1997, *Two Minutes Out Of Time* z roku 2000 nebo *One Millions Kingdoms* z roku 2001. Huyghe vystavuje po celém světě, a za svou práci byl i mnohokrát oceněn, mimo jiné obdržel cenu poroty na Bienále v Benátkách v roce 2001. V roce 2008 se stal Pierre Huyghe profesorem umění a filozofie na European Graduate School v Saas-Fee ve Švýcarsku. (Pierre, 1997–2012)

## Postprodukce jako způsob uměleckého vyjádření

Nejen v popkultuře přibývá těch, kteří přejímají formy populární kultury a uvádějí je do nového kontextu. V postmoderní době je tvůrčí praxe založená na novém zpracování již existujících kulturních produktů, jako je například právě remake. Tato praxe se stala akceptovanou uměleckou strategií umožňující vedení dialogu mezi aktuální uměleckou tvorbou a historickými díly. Umělci postprodukce vytvářejí stále nové způsoby užití uměleckých děl. V praxi to znamená, že do svých vlastních výtvorů vkládají různé zvukové nebo vizuální formy převzaté ze starších děl (Bourriaud, 2004). Tímto způsobem pracuje i Pierre Huyghe, který s využitím strategie postprodukce kritizuje soudobou společnost, jak si podrobněji představíme v následujících kapitolách.

## Od Alfreda Hitchcocka k Pierrovi Huyghe

Film *Okno do dvora*, jenž režíroval sám „mistr napětí“ Alfred Hitchcock, vznikl na motivy povídky Cornella Woolriche *I had to be murder* z roku 1942 a dnes je již bezesporu filmovou klasikou, kterou původně produkoval Paramount Pictures. Film vypráví příběh fotografa J. B. „Jeffa“ Jeffriese, který je kvůli zranění odkázán na kolečkové křeslo. Dlouhé chvíle tráví sezením u okna a pozorováním toho, co se děje v bytech protějšního domu. To jej velmi pohltní a na základě svého pozorování začne podezřívát jednoho ze sousedů z toho, že zabil svou manželku. Jeff se spolu se svou snoubenkou Lisou snaží najít důkazy o vraždě. Stále ale nemohou najít nic, co by zcela potvrdilo jejich domněnku. Až pod nátlakem a při pokusu zabít Jeffa se soused policistům k vraždě přiznává. Hitchcock jako režisér záměrně během filmu udržuje stále diváky v napětí a v nejistotě, jestli skutečně došlo k vraždě, nebo jde jen o paranoii hlavního hrdiny.

Film se dočkal hned dvou remaků – *Pohled z okna* z roku 1998 a *Disturbia* z roku 2007, přičemž druhý zmíněný se nechal inspirovat původním filmem jen volně. *Disturbia* je příkladem tzv. re-imagining, znovu natočení, což je podle Delaney a Potamitise (2004) označení pro filmy, které si kladou za cíl vzdálit se tematicky od původního filmu, ale přitom si zachovat kulturní kapitál originálu. Hlavním hrdinou filmu je teenager Kale, který si odpykává tři měsíce domácího vězení za napadení učitele. Podobně jako postava fotografa Jeffa je i jeho kontakt s vnějším světem omezen pouze na výhled z okna, což vyjadřuje vztah k Hitchcockově filmu.

Pierre Huyghe přejímá klasický hollywoodský film *Okno do dvora* a svým přepracováním se jej snaží povýšit do sféry umění. Huyghe při tvorbě nevycházel ze psaného scénáře, ale natáčel jen přesně to,

co viděl v Hitchcockově filmu. Scénářem mu není text, ale jednotlivé záběry (Pierre, 2001–2012). *Remake* je příkladem postprodukce, ve které autor využije původní dílo jako scénář, který následně opět oživí jeho znovu provedením, remakem (Eco – Nagy, 2004). Huyghe zde přistoupil ke kritické interpretaci, aby upozornil na způsoby, jakými původní film komunikuje s diváky.

Hitchcock prostřednictvím hlavních postav ve filmu reflektuje situaci filmového diváctví, založenou na principu kina, kdy divák sedí v setmělém sále a sleduje děj na plátně, které můžeme chápat jako jakési okno do jiné reality. Podle Eca – Nagyho (2004) se jedná o sémantickou interpretaci, protože když se Jeff dívá z okna, tak divák vnímá pouze jeho pohled a duševní perspektivu, což je specifické pro klasický Hollywood.

Jak uvádí Bourriaud: „*Když Huyghe v prostředí pařížského paneláku a s neznámými herci znovu natočil klasický film Alfreda Hitchcocka, předvedl tak osnovu děje zbavenou původní hollywoodské aury.*“ (Bourriaud, 2004)

Natáčení s mladými francouzskými herci probíhalo v obytném pařížském domě, což je v opozici s ateliérovým natáčením Hitchcockova filmu. Tím Huyghe zbavil film jeho původní hollywoodské aury. Divák již děj sám neprožívá, neztotožňuje se s hrdiny, ale spíše vše jakoby sleduje z dálky.

Herci zde hrají bez scénáře a všechny své repliky hrají z paměti podle filmu. Každá scéna je pak zahrána neadekvátně a bez dramatického efektu, který je přítomen v Hitchcockově filmu. *Remake* poukazuje k stále se opakujícím modelům chování prezentovaným v klasických hollywoodských filmech, které se stávají scénáři pro běžný život jejich diváků. Důležitý je v Huygheho tvorbě vztah obou snímků. Staví přitom do kontrastu hollywoodské hvězdy a neznámé francouzské herce, nákladné kulisy a obyčejný byt, nejmodernější nahrávací techniku a videokameru s její autenticitou jakoby amatérských snímků. Huyghe tímto znesnadňuje možnost, aby se divák vcítil do hlavní postavy, a spíše jej vede ke kritickému sledování díla.

## Remake jako kritika filmových klišé

Pierre Huyghe se zaměřil na kritiku klasického příběhu tak, jak jej známe z populární kultury. Jako příklad uvádí scénáře sitcomů, které se píšou na základě tzv. bible sitcomu, která určuje obecný charakter děje a postav, a je pak velice snadné určit, jak se daný děj vyvine nebo jak která postava zareaguje (Bourriaud, 2004). Podle Huygha se tyto modelové scénáře dostávají i do každodenního života, a jde tedy o to, být k nim kritický, protože jinak se staneme otroky těchto modelů. Huyghe se snaží tyto scénáře osvětlovat, více zapojit recipienty do jejich tvorby a umožnit jim tyto stereotypy odhalovat.

Smyslem celého Huyghova díla je všimnout si odlišností mezi tím, co je ve scénáři, a tím, co prožíváme v normálním životě. Umění se stává produktem vybočení, kdy se umělec odlišuje od mnohokrát interpretovaného a nabídne jiný náhled na věc. Když Huyghe znovu natáčí záběr po záběru stejný film, vytváří něco jiného, než je remake původního filmu. Celé Huyghovo dílo se týká mezery mezi realitou

a fikcí, což nejlépe vystihují Huyghova slova, že je třeba si položit otázku, zda se aktéři nestávají interprety. Je stále těžší rozeznat, co je skutečný život a co si na něj jenom hraje hledajíc oporu v hollywoodských filmových kliše (Bourriaud, 2004).

Tyto Huyghovy tendence jsou jasně patrné ve videofilmu *Remake* i v jeho další práci, jako byla například výstava s názvem *Trafic* z roku 1996, kde nabídl návštěvníkům výstavy projížďku autobusem do doků v Bordeaux. Lidé mohli během své noční jízdy sledovat film stejné cesty, kterou právě absolvovali, ale natočené za denního světla. Huyghe tak upozorňuje právě na zpoždění nebo naopak předbírání reality vůči fikci a na odlišnosti mezi dnem a nocí. Nejvíce patrná je tato tendence v jeho dvoukanálovém videofilmu *Third Memory* z roku 1999, ve kterém vedle sebe Huyghe staví film *Dog Day Afternoon* (1975) a svůj vlastní remake. Film *Dog Day Afternoon* vypráví pravdivý příběh bankovního lupiče Johna Wojtowicze, kterého ztvárnil Al Pacino, a vedle něj Huyghe staví rekonstrukci události tak, jak si je pamatuje sám Wojtowicz. Tato konfrontace dvou děl zachycujících stejnou událost poukazuje na zjevnou odlišnost mezi filmovým zpracováním a Wojtowiczovými vzpomínkami (Pierre, 1997–2012).

## Závěr

Huyghe svým videofilmem *Remake* (1995) zpochybňuje autorství tím, že při práci na díle nevychází z původního scénáře, ale jako scénář mu slouží samotný film. Tím, že si zvolil klasický hollywoodský film, s využitím videotechnologie a opětovným přehráním scén filmu, poukázal na to, jak dnešní společnost stále více přejímá zaběhnuté modely příběhů produkovaných filmovým průmyslem. Zatímco klasický filmový remake se zaměřuje především na obsahovou stránku, remake v podání Pierra Huygha se zaměřuje na formu, na její zviditelnění a odhalení způsobů, jakými na diváka působí.

Ukazuje, že remake se může stát nástrojem kritické analýzy forem produkovaných filmovým průmyslem, a zároveň může demaskovat jejich skryté působení v příbězích našich životů.

## Použitá literatura:

BOURRIAUD, Nicholas, 2004. *Postprodukce. Kultura jako scénář. Jak umění nově programuje současný svět*. Praha: Tranzit.

DELANEY, Sean a Nicholas POTAMITIS, 2004. *Remakes. 16+ Source Guide*. London: BFI National Library.

ECO, Umberto a Ladislav NAGY, 2004. *Meze interpretace*. 1. české vyd. Praha: Karolinum. 330 s.

*Disturbia* [film], 2007. Directed by D. J. Caruso. USA: DreamWorks SKG.

Pierre Huyghe – Biography, 1997–2012. *The European Graduate School: Graduate and Postgraduate Studies* [online]. © 1997–2012 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.egs.edu/faculty/pierre-huyghe/biography/>.

Pierre Huyghe: "Remake," video stills, 2001–2012. *Art 21* [online]. ©2001–2012 [cit. 2012-04-17]. Dostupné z: <http://www.art21.org/images/pierre-huyghe/remake-video-stills-1994-95-0>.

*Rear Window* (Okno do dvora), 1954. Directed by Alfred Hitchcock. USA: Paramount Pictures.

THOMSON, Kristin a David BORDWELL, 2007. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: Akademie múzických umění. 827 s.

# EMPIRE VS. EMPIRE 24/7: OD EXPERIMENTÁLNÍHO FILMU K REAL-TIME INSTALACI

Autorka textu: Jana Čížiková

## Anotace:

Počínaje dobou moderny se začala znovu objevovat umělecká strategie, která využívá již existujících kulturních produktů k jejich přepracování. S každým použitím již existujícího materiálu tak vzniká dílo „nové“, jež je však spjato se svým originálem, se kterým vstupuje do dialogu referencí. Často je s tímto postupem spojen rys opakování, s nímž se jako s relevantním uměleckým postupem oblast umění ztotožnila v době postmoderny. Konkrétním případem tohoto postupu je instalace využívající webovou kameru pro přenos real-time obrazů s názvem *Empire 24/7* německého umělce Wolfganga Staehleho, poprvé uvedená v roce 1999, která poukazuje k námětu strukturálního filmu Andyho Warhola *Empire* z roku 1964 a předělává jej prostředky nových médií. Jejich porovnání je obsahem článku, jenž si klade za cíl ukázat povahu jejich vztahu.

## Klíčová slova:

Empire, Andy Warhol, Empire 24/7, Wolfgang Staehle, remake, postprodukce, opakování

## Úvod

Když v desátých letech dvacátého století Marcel Duchamp začal vystavovat nalezené předměty jako sušák na lahve, lopatu na sněh či kolo na stojanu, později proslavené jako ready-made, předznamenal jeden z charakteristických rysů umění 20. a 21. století. Tím je práce s již existujícími kulturními produkty. V současnosti tuto praxi zastřešují obecné pojmy začínajícím na re- nebo post-, jako je například remix, remake či postprodukce.

Duchampovy ready-made jsou předměty běžné denní spotřeby, které si umělec přivlastnil a přemístil do institucionálního rámce umění, čímž jim byl dodán status uměleckého díla. Ready-made jsou tedy díla, která nebyla vytvořena – nejsou tedy výrazem umělcovy řemeslné dovednosti, ale výběráním – volbou, která je výsledkem umělcovy mentální aktivity. Vybírání je tak postaveno na stejnou úroveň řemeslné dovednosti.

Tento postup přivlastňování je však možné aplikovat nejen na předměty denní spotřeby, ale například i na výtvarná díla, filmy či hudební skladby. Stále rostoucí nadprodukce kulturního materiálu, a navíc sílící pozice nových technologií, které umožňovaly nejen nekonečnou reprodukci obrazů, zvuků, textů, ale i vznik nových uměleckých forem využívajících média reprodukce, nutily umělce na tento stav reagovat.

Výsledkem tak bylo, že na konci 20. století se stále více umělců zabývalo využíváním již existujících kulturních produktů, které byly k dispozici. (Bourriaud, 2004) Umělci, kteří tvoří tímto způsobem, tedy zasazují vlastní dílo do tvorby druhých nebo nově uspořádávají již existující materiály v osobitý celek.

S každým použitím strategie přepracování tak vzniká dílo nové, jež však musíme vnímat ve vztahu k originálu, se kterým vstupuje do dialogu referencí. Příkladem přepracování díla s využitím nových technologií je instalace německého umělce Wolfganga Staehleho s názvem *Empire 24/7* (Tribe – Reana, 2006) využívající webovou kameru pro přenos real-time obrazů, poprvé uvedená v roce 1999, která je přepracováním experimentálního filmu *Empire* Andy Warhola, jenž byl uveden v roce 1964. Jejich analyzování a porovnání je obsahem tohoto článku.

## Empire jako experimentální film

Warholův projekt *Empire* vznikl v roce 1964. Jedná se o experimentální film určený k prezentaci v galerii. „[...] Andy nikdy nemínil vytvořit film. Co chtěl vytvořit, byla malba,“ podotkla Mary Woronov (nedatováno). Jenom místo plátna použil obrazovku. Od filmu, jak jej tradičně chápeme, se tedy *Empire* výrazně liší. Film se totiž vyznačuje státností, několikanásobně delším časovým trváním, než je běžná délka filmu, a postrádá narativitu (Bordwell, 2008), která je základem běžných filmů. Svou povahou tak odkazuje především k formálním kvalitám filmu, nikoliv k obsahu.

Konkrétně je *Empire* dílem, na kterém je po dobu přibližně 8 hodin zaznamenána budova Empire State Building, a to rychlostí 24 snímků za vteřinu. Warhol však film při projekci zpomalil promítáním 16 snímků za vteřinu: zpomalením chtěl více upozornit na akt plynutí času.

Plynutí času, o kterém Warhol mluví jako o „time go by“, je totiž jedním z hlavních rysů filmu. Plynutí času je zdůrazněno právě zpomalením a dlouhou dobou trvání filmu, což klade nemalé požadavky na recipienty. Callie Angell, ředitelka Whitney's Warhol Film Project, ale řekla: „[...] je důležité sledovat celý film, bez toho bychom mohli být ochuzeni o moment překvapení“ (Rosenberg, 2005). Moment překvapení můžeme přirovnat k zápletce, na kterou divák klasického filmu čeká, aniž by si uvědomoval, že ta se objevuje v toku času. Stejně tak plynulo Warholovo *Empire*, které čekalo, jestli se něco stane.

## Empire 24/7 přináší real-time obrazy

Německého umělce Wolfganga Staehla Warholovo dílo zaujalo natolik, že je přepracoval do podoby s názvem *Empire 24/7*. Nejednalo se však už o experimentální film, ale o instalaci využívající možnosti digitálních síťových technologií.

Poprvé bylo dílo předvedeno v roce 1999 na výstavě *net\_condition* v Karlsruhe. Instalace spočívala v přenášení real-time obrazů, které zachycovala digitální kamera umístěná opět naproti Empire State Building, do muzea.

V roce 2001 prezentoval Staehle svou instalaci v *Postmaster's Gallery* v New Yorku. Tehdy svůj projekt ještě o něco více rozšířil a v galerii promítal obrazy ze tří míst: televizního vysílače v Berlíně,



kláštera poblíž Stuttgartu a Empire State Building na Manhattanu. Výstava začínala 6. září roku 2001. A 11. září kamera zachytila jeden z nejznámějších teroristických útoků – plynoucí čas přinesl šokující překvapení (Menick, 2012).

## Jeden Empire dvakrát jinak

Se vznikem Staehlova *Empire 24/7* vznikl i dialog mezi originální a novou verzí. Obě díla byla v něčem stejná, v něčem se lišila, a v něčem bylo každé výjimečné.

Staehle stejně jako Warhol pracoval s reprezentací času a otázkou recepce. Aby tyto aspekty zdůraznil, využil po vzoru Warhola zpomalené záběry, statickou kameru, obrazy bez příběhu a dlouhý časový úsek. Zásadní rozdíl byl však v použití technologií a s tím souvisejícími možnostmi zpracování, které se projeví především ve způsobu uchopení kategorie času.

Zatímco Warhol měl k dispozici kameru a filmový pás, na který zaznamenal budovu Empire State Building, jak se mění v čase, Staehle pracoval s digitální kamerou, takže „[...]obrazy mohly být zobrazovány a upravovány, kdykoliv bylo potřeba“ (Menick, 2012). Díky digitálnímu zpracování mohl přenášet obraz v reálném čase a propojit místa od sebe vzdálená tisíce kilometrů (o zkracování vzdáleností viz více u Cairncross, 1999). Vytvořil tak v galerii „virtuální okno“, kterým bylo možné pozorovat, co se na těchto místech děje právě v tomto okamžiku.

Nové technologie tak Staehlovi umožnily překonávat časoprostorové relace, o nichž mluvil Paul Virilio. Ten viděl nové technologie jako organizátory času, které mění naše vnímání. Nové technologie především umožnily překonávat časoprostorové relace ve smyslu zrychlení. To vidíme na Staehlově instalaci, když stojíme v galerii v Německu a během jediné sekundy se ocitneme naproti americké budově Empire.

I Warhol však ve své době používal kameru, která byla na svou dobu technologickou vymožeností – umožňovala dokonce zachycovat zvuk. Nebyla to ale možnost zachycování zvuku, která Warhola zaujala, ale možnost střihu. Střih dovozoval při výměně cívek mezi jednotlivým natočeným materiálem vytvořit „hladké přechody“. Díky tomu mohl Warhol natočit a promítat celý film o délce 8 hodin zdánlivě nepřerušovaně.

Zaznamenání nepřerušovaného toku času byl Warholův úmysl. Natáčení začalo těsně po osmé hodině večer a skončilo téměř ve 3 hodiny po půlnoci. Za tu dobu kamera zaznamenala měnící se intenzitu slunečního světla, které pomalu nahrazovalo osvětlení elektrické. Film tak začínal bílou obrazovkou zachycující oslepující světlo slunce, jež postupně sláblo a odhalovalo obrysy budovy. S přibývajícím časem a ubývajícím osvětlením slunce budovu zahalovala tma, která byla nejprve osvětlována reflektory, až i ty zhasly a Empire bylo zahaleno do naprosté tmy. Toto byl obvyklý Warholův postup při práci s kamerou: prosté založení několika pásek a jejich následné propojení, které zkrátka zaznamenávalo čas.

Zatímco obě díla ukazovala plynoucí čas a čekala na to, co se stane, tak ve Warholovu *Empire* se jako by nic nestalo. Zato Staehlovo přepracování Warholova námětu v prostředí Internetu tento aspekt naplnilo.

„Film čekal, až se něco stane, a něco se stalo.“ (Menick, 2012) 11. září 2011 byl na zdi newyorské galerie zachycen v reálném čase teroristický útok na World Trade Center. Přestože událost byla velmi silná, nezastínila hlavní myšlenku projektu – sledování toku času (Menick, 2012). Zachycení tohoto momentu bylo chápáno spíše jako součást naplnění hlavní myšlenky.

## Závěrem: stejné nemusí být totožné

Podíváme-li se tedy na obě díla, nalezneme jisté opakující se rysy, které proces přivlastňování přináší. Opakování se však od dob manýrismu až po dobu avantgardy teorie umění nepovažovalo za kvalitní uměleckou strategii (Eco –Nagy, 2004). Každé dílo moderního umění totiž přicházelo s novým zákonem, uvádělo nové paradigma a nový způsob pohledu na svět.

Opakování bylo akceptováno pouze v případě, pokud přinášelo inovaci. Tato inovace navíc musela být rozpoznatelná divákem. A k tomu byla nutná znalost originálního díla. Inovace v opakování podle Eco spočívala ve variacích příběhu. To znamenalo, že stejný příběh byl vyprávěn trochu jiným způsobem. Divák si vychutnával tedy způsob, jakým byl materiál přepracován, aby vypadal odlišně.

Proti tomu v postmodernismu se strategie opakování etablovala jako plnohodnotný umělecký postup. Nový přístup vychází z tradice řemesla, kde člověk oceňoval, jak jednotlivé věci splňují požadavky určitého typu. Nebylo nezbytné přinášet invence za každou cenu a často se cenil respekt k předchozím modelům. Opakování v době postmoderní není považováno za nehodnotnou strategii. Pro postmodernu již není důležitá variace jako metoda, která ukazuje invenční způsob přepracování existujícího materiálu, ale cení si spíše variability (Eco –Nagy, 2004).

Variabilita je chápána jako formální princip, který přináší možnosti vytvářet tyto variace do nekonečna. Nový smysl byl v tomto nekonečném pře-vytváření významů. V postmoderně však nejsou nové způsoby variací tak snadno postřehnutelné. Proto vnímání těchto variací předpokládá kritické a vnímavé příjemce.

V postmoderně již není zajímavé to, co je utvářeno, ale jakým způsobem je to utvářeno. Z čehož můžeme usoudit, že v postmoderně již nezáleží na tom, je-li dílo originální nebo přepracované. Staehle svým přepracováním Warholova *Empire* přinesl prostor pro variace, jejichž nalezení závisí na recipientovi. Zároveň, ale přinesl i inovace prostřednictvím nových technologií, když umožnil realizovat Warholovu myšlenku sledování času v reálném čase.

**Použitá literatura:**

Andy Warhol: Biography, 2004. *Media Art Net* [online]. [citováno 4. března 2012]. Dostupné z: <http://www.mediaartnet.org/artist/warhol/biography/>.

Andy Warhol: Empire, 2004b. *Media Art Net* [online]. [citováno 4. března 2012]. Dostupné z: <http://www.medienkunstnetz.de/works/empire/>.

BORDWELL, David, 2008. *Film art: an introduction*. 8. vyd. Boston: McGraw-Hill. ISBN 9780073535067.

BOURRIAUD, Nicolas, 2004. *Postprodukce : kultura jako scénář: jak umění nově programuje současný svět*. 1. vyd. Praha: Tranzit. ISBN 8090345204.

CAIRNCROSS, Frances, 1999. *Konec vzdáleností: jak komunikační revoluce mění naše životy*. 1. vyd. Praha: Computer Press. ISBN 807226155X.

COMENAS, Garry. Empire (1964) - Andy Warhol. *Warholstars* [online]. c2012 [citováno 20. března 2012]. Dostupné z: <http://www.warholstars.org/filmch/empire.html>.

Conversation Notated Verbatim by Gerard Malanga During the Filming of Empire. *Warholstars* [online]. [citováno 20. března 2012]. Dostupné z: <http://www.warholstars.org/warhol/warhol1/warhol1f/links/conv.html>.

CRONENBERG David, 2006. David Cronenberg: on Andy Warhol, Film. *The Guardian* [online]. 2012 [citováno 10. března 2012]. Dostupné z: <http://www.guardian.co.uk/film/2006/sep/11/art.september11>.

ECO, Umberto a Ladislav NAGY, 2004. *Meze interpretace*. 1. vyd. Praha: Karolinum. ISBN 8024607409.

Empire, 2012. *Moma* [online]. c2012, [citováno 4. března 2012]. Dostupné z: [http://www.moma.org/collection/object.php?object\\_id=89507](http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=89507).

Empire – Andy Warhol, [1964]. *Warholstars* [online]. [citováno 20. března 2012]. Dostupné z: <http://www.warholstars.org/filmch/empire.html>.

Gerard Malanga & Andy Warhol, [1964]. *Warholstars* [online]. [citováno 20. března 2012]. Dostupné z: <http://www.warholstars.org/warhol/warhol1/warhol1f/links/conv.html>.

MENICK, John, 2012. Real-Time Futures: Five Notes on the Work of Wolfgang Staehle. *John Menick's Blog* [online]. c2012, [citováno 4. března 2012]. Dostupné z: <http://www.johnmenick.com/writing/wolfgang-staehle>.

ROSENBERG, Karen, 2005. A Controversy Over Andy Warhol's 'Empire'. *New York Art* [online]. c2005 [citováno 10. března 2012]. Dostupné z: <http://nymag.com/nymetro/arts/art/10422/>.

Staehle, Wolfgang: Biography, 2004. *Media Art Net* [online]. [citováno 4. března 2012]. Dostupné z: <http://www.mediaartnet.org/artist/staehle/biography/>.

TRIBE, Mark a Jana REENA, 2006. *New media art*. Köln: Taschen. ISBN 3822830410.

VIRILIO, Paul, 2010. *Estetika mizení*. 1. vyd. Červený Kostelec: Pavel Mervart. ISBN 9788087378212.

Wolfgang Staehle: Empire 24/7, 2004. *Media Art Net* [online]. [citováno 4. března 2012]. Dostupné z: <http://www.medienkunstnetz.de/works/empire24-7/>.

WYNN, Eric, 2012. Why Andy Warhol's 'Empire' Is Genius. *Yahoo! Movies* [online]. c2011 [citováno 20. března 2012]. Dostupné z: <http://movies.yahoo.com/news/why-andy-warhol-empire-genius-232800035.html>.

# PRODUSAGE A KREATIVITA 21. STOLETÍ

Autorka textu: Eva Čajková

## Anotace:

Otevřenost díla a participace publika v uměleckém procesu je opětovně diskutované téma postmoderny. V roce 2008 nastolil Axel Bruns pojem produsage, termín označující stírání role mezi producentem a uživatelem v paradigmatu možností Webu 2.0. Naplňování novými obsahy (nebo jejich transformování) je typické i pro postprodukcí, remix, mashup, znovuprovedení (reenactments) atd. V tomto článku se zaměřím na problematiku obsahu tvořeného uživateli (user-created content) při recyklaci či předělávání, remaku informací vytěžených z původních obsahů na příkladech audiovizuální tvorby na Internetu. Nasnadě jsou tedy otázky: Do jaké míry je uživatel skutečně tvůrcem? Dá se mluvit o estetice typické pro mediální umění? Má vůbec uživatel-tvůrce estetické intence?

V článku vycházím primárně z knihy Axela Brunse *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage* (2008). Velký prostor se tu dostává interpretaci principů, které Bruns s pojmem produsage spojuje. Zmíním také článek *Meta-Art: art of the 3-D user-created virtual worlds* (2010) autorů Tasa a Görgülü jako ukázkou zcela odlišné perspektivy umění tvořeného na síti.

---

## Klíčová slova:

produsage, user-generated content, user-created content, uživatelem generovaný obsah, estetika nových médií, Web 2.0, video na YouTube

---

## Úvod

Jak říká Lev Manovich: „[...] žijeme v kultuře remixu“ (Manovich, 2008, s. 68). Žijeme v době, kdy je překotný sběr informací a jejich recyklace koníčkem. Žijeme ve světě znečištěném informacemi, jak to vidí Paul Virilio (2004). Navýsost citelné je to od počátku 21. století, kdy možnosti Webu 2.0 [1] významně přispěly k proměně z pasivní role uživatele v aktivní roli producenta, tvůrce obsahů textových i audiovizuálních. Hranice mezi zmíněnými rolemi se rozmlžuje, konečně se tedy v praxi naplňuje vše, co raná postmoderní teorie avizovala: Baudrillardovo kolektivní autorství, Barthesovu smrt autora, teorie otevřenosti a neukončenosti díla. Z uživatele se stává (nebo se alespoň potenciálně může stát) publicista, komentátor, tvůrce audiovizuálních děl. Web 2.0 se vyznačuje prostředím, které má být teprve naplněno obsahy, k čemuž poskytuje jednoduše ovladatelné nástroje a aplikace. Kvalita sdělení těchto obsahů zůstává bez záruky. Dobrý sluha může být zlým pánem.

Článek nastiňuje principy produsage, pojmu, který poukazuje k fenoménu „user-generated“ obsahů. Po vysvětlení nejpodstatnějších rysů produsage přistoupíme k interpretaci estetiky, případně ne-estetiky produsage.

## Od produkce k produsage

V roce 2008 vydal Axel Bruns knihu *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Produsage* [2]. Kniha je to velice zajímavá a nabitá informacemi o diskurzu otevřené produkce na Internetu a její sociokulturně-ekonomických konsekvencí. Autor v ní zevrubně představuje pojem „produsage“, složeninu slov „production“ a „usage“. Produsage je pojmenováním fenoménu 21. století, kde stěžejní je stírání distinktivní hranice mezi rolí autora a publika. Takový požadavek je historicky spjat s postmoderní estetikou, pokud sem řadíme již první umělecké happeningy, konceptuální hudbu atd. Produsage, jak ji etabluje Bruns, má však další fundamentální znaky, a to především ty, jež implicitně náleží prostředí, ve kterém se produsage děje: Web 2.0 a sociální sítě. Co dalšího se důsledně daří až s Webem 2.0, ačkoliv je to proklamovaný ideál rané postmoderny, je převrat klasického industriálního modelu produkce ke kolaborativní, uživatelem řízené tvorbě obsahů (Bruns, 2008, s. 6). Právě tento posun je základní Brunsovou hypotézou.

Vstupní branou do výkladově obšírné problematiky nám můžou být slova autora v úvodu knihy: *„To overcome the terminological dilemma which faces us as we attempt to examine processes of user-led content creation, we must introduce new terms into the debate. The concept of produsage is such a term: it highlights that within the communities which engage in the collaborative creation of information and knowledge that we examine in this book, the role of ‚consumer‘ and even that of ‚end user‘ have long disappeared, and the distinctions between producers and users of content have faded into comparative insignificance. In many of the spaces we encounter here, users are always already necessarily also producers of the shared knowledge base, regardless of whether they are aware of this role – they have become a new, hybrid, producer.“* (Bruns, 2008, s. 2) [3]

## Klíčové principy produsage

Axel Bruns určil čtyři základní principy, které vymezují paradigma produsage:

### Otevřená participace. Komunitní ohodnocení.

Pod touto formulací se skrývá předpoklad, že obsahy se tvoří nikoliv lineárně, ale pravděpodobnostně. Cílem je shromáždit co nejvíce přispěvatelů, u nichž se předpokládá jistý znalostní a dovednostní inventář a fakt, že ať má příspěvek více či méně závažný obsah, přispívá k vylepšení konečného komunitního výstupu. Komunity jsou výhradně ne-hierarchické.

### Fluidní heterarchie, ad hoc meritokracie.

Zboříme-li hierarchický žebříček, zůstane pouze jediná úroveň, kde si budou všichni rovni. Ačkoli je zřejmé, že různí uživatelé / producenti mají různé schopnosti, možnosti produkce jsou pro všechny bez výjimky stejné. „Fluid“ odkazuje k obsahu, který je v neustálém pohybu.

### Neukončené artefakty. Kontinuální proces.

Otevřenost díla je dalším nezbytným znakem, postmoderní floskulí. Výstupy produsage kolují v nekonečném pokračování a jakožto výstupy sociální komunity jsou záměrně tvořeny spíše jako kulturní než komerční produkty.

### Společné vlastnictví. Individuální odměna.

Stejně jako má kdokoliv bez rozdílu možnost zasáhnout do samotného kreativního procesu, má stejně rovnou možnost přístupu k výsledku.

Nahlédneme-li jen letmo do žebříčku nejoblíbenějších webových stránek, který vytvořila Alexa.com, The Web Information Company, nelze přehlédnout, že právě komunitní weby a sociální média Webu 2.0 se drží na předních příčkách popularity. V první padesátce najdeme téměř výhradně jen weby s otevřeným obsahem, ať už encyklopedického charakteru či kolektivního vědění (*Wikipedia*), zpravodajské blogy, mikroblogové platformy (*Blogspot, Tumblr, Blogger*), servery založené na sdílení videí, fotografií, tracků (*YouTube, Flickr, MySpace*) a samozřejmě sociální sítě s *Facebookem* a *Twitterem* v čele. Hříchem by bylo opomenout vyhledávací servery, především *Google* uvařený v nejrůznějších národních kuchyních.

Nasadě je potom teze, že uživatelé k aktivní participaci skutečně tíhnou. A jako laická antiteze se podbízí otázka, jakou kvalitu nese většina příspěvků a výstupů? Kdy se dá mluvit o kvalitě a mediálně kreativní gramotnosti? Polemizovat se o tom dá především ve spojitosti s *Facebookem*, kde je „aktivním“ uživatelem skutečně každý. Stačí umět psát, abych každé ráno popřál/a „dobré ráno všem“ a každý večer „dobrou noc všem“. A ti osvětenější se dokážou i prolinkovat k *YouTube* nebo *ČSFD*. Zdá se, že stejným, ne-li rapidnějším, tempem jako se přenáší kolektivní inteligence [4], se masově šíří i její protipól. Víme přece, že protipóly magnetu se přitahují. Manovich (2008) poznamenává, že ačkoliv se v poslední dekádě s přibývajícími dostupnými technologiemi roztrhl pytel s neprofesionálními producenty, stále ještě převažují ti, kteří se dají označit výhradně jako konzumenti.

Nicméně nesmíme všechny řadit k bezhlavé spotřebitelské mase. Možnosti, které nabízejí editační nástroje, zapřičiňují exponenciální nárůst aktivních uživatelů / producentů (produserů). Na serverech jako je *Flickr, YouTube*, mikroblozích jako *Twitter, Tumblr* či *Blogger* vznikají komunity zaměřující se na konkrétní činnosti v paradigmatu určité kreativní strategie, mezi které patří třeba právě remixy, remaky, postprodukce či mashupy.

Dá se ale v této souvislosti mluvit o estetické hodnotě či o umění? Případně čím je v aktech produsage vymezená? Nic jako kánon estetiky Webu 2.0 neexistuje; Bruns předpokládá, že pravidla, která vymezují kvality výstupů, jsou nepsaná a tvoří se jaksi mimoděk ze vzájemných komentářů, potažmo vizuálního charakteru remixů, které v komunitě vznikají.

## Virtuální vidění

Umut Burcu Tasa a Tülin Görgülü ve svém článku *Meta-art: art of the 3-D user-created virtual worlds* vymezují některé základní charakteristiky, jež by měly být tvorbě ve virtuálním prostoru (metaverzu [5]) vlastní. Meta-art, jak 3D online umění nazývají, by mělo být participativní, performativní, temporální a interkonektivní. Ve článku je také stručný (zato věcný) přehled umělců-pionýrů mediálního umění. Přes již zmiňované postmoderní požadavky na estetiku otevřenosti a spolupráce se dostávají k uživatelem generovanému obsahu Webu 2.0. Rozvíjí však spíše myšlenku profesionálního umění na Internetu, nikoliv produkci produserů, jak ji interpretuje Bruns, u níž je diskutabilní, jestli vůbec nějaké umělecké intence nese. Jako příklad meta-umění uvádí autoři interaktivní instalace v *SecondLife* [6]. Nicméně to, že uživatelsky generovaný obsah míní přece jenom v jiných nuancích, naznačuje i nahrazení pojmu uživatelem „generovaného“ obsahu termínem „kreativně tvořeného“ obsahu [7].

## Memetická videa

V článku *An anatomy of a YouTube Meme* analyzuje autor Limor Shifman (2011) nejsledovanější videa metodou založenou na konceptu memu [8]. Extrahoval šest kategorií, které jsou podle něj společné v oblasti jedné z nejoblíbenějších „civilních disciplín“ produsage: tvoření, sdílení a zhlížení videí na *YouTube*. Po osmiměsíčním kvantitativním výzkumu sestavil žebříček nejsledovanějších videí, jež následně kvalitativně zkoumal. A dospěl ke zmiňovaným šesti znakům:

- 1. Zaměření na obyčejné lidi** (např. *David After Dentist*, *Charlie Bit my Finger*)
- 2. Narušená maskulinita** (srovnej *Single Ladies vs. Numa Numa Guy*)
- 3. Humor** (*Leave Britney Alone*, *Miss Teen USA Answers Question*)
- 4. Jednoduchost** (*The Sneezing Baby Panda*)
- 5. Opakování** (jako repetice v singlech, případně rušivé zvuky – *Potter Puppet Pals* nebo imitace – *Evolution of Dance*)
- 6. Nevyzpytatelný obsah**, který spojuje s další charakteristikou, podle mého soudu naprosto nepřehlédnutelnou a neopomenutelnou, a tou je spojitost s popkulturními ikonami a obsesemi (*Star Wars Kid*, *Angry German Kid*, *Leeroy Jenkins*).

Tato a další virální videa lze označit jako memetická právě proto, že se stávají samplý pro další produsery. Na *YouTube* najdeme nespočet jejich remixů nebo remaků. Podobné studie se zaměřují

nejdříve na modely a způsoby, jakými se videa zhoubně šíří, nám ovšem slouží skvěle jako důkaz toho, že mezi preferencemi nehraje estetická motivace první ligu. Od roku 2009, kdy byl žebříček sestaven, do roku 2011, se na top laťkách navíc usadil Justin Bieber. Posuďte sami, zda se toto chce řadit do estetické množiny, a pokud ano, zda ji to nedehtonuje.

## Závěrem: Návrat ke kolektivní společnosti

*„What produsage-based approach to collaborative creativity contribute, therefore, is not fundamental change to cultural processes themselves, but simply a return to a greater citizen involvement in the continuing processes of culture – an involvement deterred and disrupted by the increasing industrialization, corporatization, and (through copyright) enclosure of culture as conducted through the media industries.“* (Bruns, 2008, s. 240) [9]

V kolaborativním způsobu vyjádření nachází Bruns znovu objevení kolektivní identity, od níž byl jedinec odcizen vlivem průmyslové moderní doby. Podobný přístup lze stopovat v mediálních teoriích nezřídka. Například Marshall McLuhan vidí v nových technologiích nástroj k návratu ke kmenovosti, kterou jsme ztratili s nástupem Guttenbergovy éry knihtisku. Michael Benedikt (1991) zase popisuje identitu v kyberprostoru jako oživení přirozené potřeby vymýšlet příběhy.

S dávkou entuziasmu, který konec konců Bruns vnímá jako ortodoxní znak produsage, tak můžeme spoléhat, že namísto kanonické estetiky existuje jakási intuitivní estetika, rozvíjející se pod spontánním kolektivním dozorem. A ta snad postmoderního člověka, nebo alespoň aktivní uživatele sociálních sítí, znovu ukotvuje v přístavu, ze kterého byl kdysi vyhnán na nejisté rozbourané moře industriálního věku.

### Vysvětlivky:

[1] Termín etabloval v roce 2004 Tim O'Reilly.

[2] Bruns je zároveň administrátorem webových stránek, na kterých problematiku stručně představuje.

[3] *„Abychom překonali terminologické dilema, před které jsme postaveni, pakliže se snažíme prozkoumat proces uživatelem řízené kreativity, je nutné uvést v debatu nové termíny. Takovým termínem je i koncept produsage: poukazuje k tomu, že v rámci komunit snoubících se v kolaborativní tvorbě informací a vědění, které v této knize zkoumáme, se role 'konzumenta' a 'konečného uživatele' vytrácí a že mizí rozdíl mezi producentem a uživatelem obsahu až v naprostou bezvýznamnost. Ve většině prostředí, se kterými se tu potkáme, jsou vždy uživatelé takřka nezbytně také producenty sdíleného informačního základu bez ohledu na to, zda jsou si této role vědomi – stávají se novým, hybridním produserem.“* (Bruns, 2008, s. 2) Překlad: Eva Čajková

[4] Pierre Lévy vydal v roce 1994 knihu *L'Intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, kde zavádí pojem „kolektivní inteligence“, kterýžto chápe jako „formu univerzálně distribuované inteligence, konstantně zdokonalované, koordinované v reálném čase a vyústující v efektivní využití schopností“. Nepřehlédnutelná je shoda s Brunsovou hypotézou o komentářích v diskuzích (viz první klíčový princip *Otevřená participace. Komunitní ohodnocení*).

[5] Termín „metaverzum“ (virtuální 3D prostředí) převzali z kyberpunkového románu Neala Stephensona *Snow Crash* (1992).



[6] Např. *The Cubes* od Davana Camuse.

[7] Zde se potýkáme s nesnáze překlada; „user-generated content“ se běžně překládá jako „uživatelé tvořený obsah“, jak by se ale překládal i méně často užívaný „user-created content“. Důraz na zamýšlenou významovou odlišnost je tedy v českém překlada znesnadněn, nicméně druhá formulace odkazuje k obsahům tvořeným s intencí esteticky hodnotného výstupu.

[8] Termín „mem“ (anglicky „meme“) představil již v roce 1976 biolog Richard Dawkins. Memy chápe jako kulturní obdobu genů, replikující se jednotky kulturní informace.

[9] „Čím přístup založený na produsage přispívá ke kolaborativní kreativité, není samo o sobě fundamentální změnou v kulturním procesu, ale jednoduše návrat k většímu zapojení občanů do probíhajícího kulturního procesu – zapojení odražené a narušené vzestupem industrializace, korporatizací a (díky autorskému právu) uzavření kultury jako důsledek mediálního průmyslu.“ (Bruns, 2008, s. 240) Překlad: Eva Čajková

#### Použitá literatura:

BENEDIKT, Michael (ed), 1991. *Cyberspace: First Steps*. Cambridge (MA): The MIT Press. ISBN 0262521776.

BRUNS, Axel, 2008. *Blogs, Wikipedia, Second life, and Beyond: from production to produsage*. 1. vyd. New York: Peter Lang. 418 s. ISBN 9780820488660.

MANOVICH, Lev, 2008. Art After Web 2.0. In Frieling, Rudolf (ed). *The Art of Participation: 1950 to Now*. San Francisco: Thames & Hudson. s. 66–80. ISBN 9780500238585.

McLUHAN, Marshall, 1969. *The Gutenberg Galaxy: the making of typographic man*. New York: New American Library.

ROZMANITOVÁ, Sylva, 2012. *Remix na YouTube: Od uměleckých strategií k uživatelským taktikám*. Diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta, Ústav hudební vědy. Vedoucí práce Mgr. Jan Zálešák, Ph.D., 104 s.

SHIFMAN, Limor, 2011. An anatomy of a YouTube Meme. *New Media Society* [online]. 2011, October, s. 187–203. [cit. 10. dubna 2012]. Dostupné z: <http://pluto.huji.ac.il/~mslimors/Pre-Print%20An%20anatomy%20of%20a%20YouTube%20meme.pdf>.

TASA, Umut Burcu a Tülin GÖRGÜLÜ, 2010. Meta-Art: art of the 3-D user-created virtual worlds *Digital Creativity* [online]. 2010, June 21(2), s. 100–111. [cit. 1. dubna 2012] Dostupné z: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/14626261003786251>.

VIRILIO, Paul, 2004. *Informatická bomba*. Červený Kostelec: Pavel Mervart. 166 s. ISBN 8086818047.

# REMIX THEORY EDUARDO NAVASA

Autor textu: Martin Kaščák

## Anotace:

V tejto práci sa pokúsim čitateľovi priblížiť základné tézy teórie remixu očami jej autora Eduarda Navasa a poskytnúť náhľad na remixovú kultúru opísanú, analyzovanú, definovanú a charakterizovanú Navasom na webovej stránke [www.remixtheory.net](http://www.remixtheory.net), kde kumuluje všetky svoje texty a myšlienky súvisiace s teóriou remixu. Eduardo Navas sa najmä zameriava na oblasť samplingu, mashupov a remixu, teda fenoménov, ktorých základom je používanie funkcií cut, copy & paste v softwareových aplikáciách, ktoré považuje za základný princíp remixu v prostredí nových digitálnych médií. Pokúsim sa zmapovať vývoj týchto fenoménov, ktoré sú predmetom danej teórie, prezentovať argumenty v nej zahrnuté a sprostredkovať zaujímavosti a kľúčové výstupy z nej vyplývajúce.

## Kľúčová slova:

remix, remix theory, sampling, mashup, regenerative mashup, Navas, sampling culture, remix culture, cut, copy, paste, DJ culture

## Úvod

Skúmanie Eduarda Navasa sa zameriava najmä na presahy a konvergencie umenia a médií v súčasnej kultúre. Okrem teórie remixu sa venuje lektorovaniu ohľadom mediálnej teórie a teórie umenia, štúdiovej praxi, publikovaniu kritických textov, produkcii umeleckých a mediálnych projektov a kurátorstvu. V súčasnej dobe pracuje na vydaní knihy s názvom *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling* (Navas, 2012a), ktorá má čitateľom podľa očakávaní priniesť hĺbkovú analýzu remixu ako diskurzu. Je založená na v minulosti publikovanom texte *Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture* (Navas, 2012b), a tento text sa podľa všetkého stal základom pre remixovú teóriu ako takú. Podľa nej remix, ako forma diskurzu, ovplyvňuje kultúru spôsobom, ktorý ide ďalej ako za prostú rekombináciu materiálu. V tomto článku by som rád sprostredkoval prehľad nosných tém tejto teórie a priblížil čitateľovi autorove chápanie remixu ako druhu kultúrneho „lepidla“, konektoru alebo „vírusu“, ktorý formuje a podporuje súčasnú kultúru (Navas, 2012a).

V prvej kapitole som sa rozhodol uviesť základnú definíciu pojmov, s ktorými sa operuje v teórii remixu, v ďalších častiach článku budem rozoberať jej jednotlivé zložky. Mojim cieľom je uviesť čitateľa do kontextu a priblížiť mu koncept remixu, v súčasnosti často zmieňovaný v populárnej kultúre, ktorý je derivátom modelu hudobných remixov produkovaných v dobe okolo neskorých šesťdesiatych a skorých sedemdesiatych rokov minulého storočia. V dnešnej dobe sa však pojem remix dá aplikovať

aj na iné oblasti kultúry a umenia, než len na hudbu – rozšíril sa aj do vizuálneho umenia a zastupuje nenahraditeľnú rolu v masovej komunikácii, najmä na internete (Navas, 2010).

## Navasova terminológia remixu

Eduardo Navas pracuje najmä s pojmami remix a mashup a ich podkategóriami. Prechádza od charakteristiky historických koreňov remixu v hudobnom priemysle k charakteristike dominantného rysu súčasnej sieťovej kultúry so zameraním na aplikácie Web 2.0 a sociálne siete. Regeneratívny remix považuje za typickú kultúrnu formu dnešnej sieťovej spoločnosti.

**Mashup** – rozlišuje medzi dvomi druhmi definovanými funkcionalitou:

**Regresívny mashup** je bežný mashup napríklad v hudbe, ktorý prezentuje a spája dve alebo viac v minulosti vydaných skladieb, často z odlišných žánrov.

**Reflexívny mashup** sa vyskytuje najmä mimo hudby, najčastejšie vo Web 2.0 aplikáciách. Táto druhá forma mashupu využíva „sample“ z dvoch alebo viacerých elementov na prístup k špecifickej informácii viac efektívne, čím ich dostáva za hranice ich prvotných možností.

**Sample** (z angl.: vzorka, príklad, výber...) sú krátke zvukové nahrávky alebo vizuálne (a iné) fragmenty z existujúcich materiálov vytvárané za účelom ich kombinácie v rámci tvorby nových aranžmánov a foriem, teda vzorky, fragmenty alebo klipy, časti z celku vytrhnuté z pôvodného kontextu, rekontextualizované v remixe.

**Remix** – všeobecne sa dá remixová kultúra charakterizovať ako globálna aktivita skladajúca sa z kreatívnej a efektívnej výmeny informácií umožnená digitálnymi technológiami, ako diskurz podporená praxou funkcií Vystrihnúť, Kopírovať a Vložiť. Remix sa dá tiež charakterizovať ako výsledný produkt používania samplov. Eduardo Navas tvrdí, že na to, aby sme remix pochopili ako kultúrny fenomén, ho musíme najprv definovať v hudbe. Hudobný remix je reinterpretácia už existujúcej skladby, čím je zrejmé, že „spektakulárna aura“ originálu, ako ju Navas nazýva, bude v remixe rozoznateľná a dominantná, respektíve remix sa bude vždy spoliehať na autoritu originálnej kompozície, či už vo forme reálnych samplov alebo referencií.

Prvá forma remixu je **rozšírený remix** – je to dlhšia verzia originálnej kompozície obsahujúca širšie inštrumentálne plochy kvôli jednoduchšiemu mixovaniu pre DJ.

Druhá forma remixu je **selektívny remix** – skladá sa z pridávania alebo odstraňovania materiálu z originálnej skladby (kompozície). Jeden z najúspešnejších takýchto remixov je Eric B. & Rakim – *Paid in Full* v remixe od formácie Coldcut z roku 1987 (príloha č.1). V tomto remixe sú niektoré zvuky odstránené, iné pridané, pričom „spektakulárna aura“ originálnej skladby, ako ju Navas nazýva, niečo ako jej esencia alebo gro, zostáva neporušené.

Tretia forma remixu je **reflexívny remix** – alegorizuje a rozširuje estetiku samplovania, remixovaná verzia je autonómna a nezávislá na spektakulárnej aure originálu, ktorú môže až narúšať, aj keď môže niesť jeho meno. Materiál je pridávaný a odstraňovaný, motívy originálu sú v remixovanej verzii rozoznateľné.

Štvrtá forma remixu sa týka oblasti mimo hudby a ide o **regeneratívny remix**. V objasňovaní tejto formy remixu sa Navas odvoláva na postmodernistické teórie Craiga Owensa (konkrétne dáva všetky formy remixu do kontextu reemergencie „alegorického impulzu“ (Owens, 1980), na základe ktorej prichádza k záveru, že „[...] súčasné umelecké diela, tak ako aj iné mediálne produkty, sú konceptuálnou a formálnou kolážou predchádzajúcich ideológií, kritických filozofií a formálneho umeleckého skúmania rozšíreného do kontextu a oblasti nových médií“ (Owens, 1980). Podľa autora, regeneratívny remix vzniká vtedy, kedy sa remix ako diskurz stáva materiálne ukotvený v kultúre, nelineárnym a ahistorickým spôsobom. Je špecifický pre nové médiá a sieťovú kultúru. Napriek tomu, že je regeneratívna forma remixu najlepšie viditeľná v softwareovom prostredí vo všeobecnosti, veľmi rozšírený je tiež transmediálny regeneratívny remix. Príkladom regeneratívneho remixu je napríklad *Google News*, teda mashup neustále aktualizovaného materiálu z celosvetových periodík. Užívateľ nemyslí na to, ktoré noviny konkrétne číta, ale spolieha sa na legitimitu *Google* pri získavaní informácií (Navas, 2012b).

## Remixová kultúra

„Remixová kultúra“ môže byť vo všeobecnosti opísaná ako globálna aktivita skladajúca sa z kreatívnej výmeny a transformácie informácií uskutočniteľnej vďaka digitálnym technológiám, za pomoci troch základných funkcií – vystrihnúť, kopírovať a vložiť a ich variácií. Môžeme povedať, že remix v kontexte akom ho chápeme dnes, vznikol na prelome šesťdesiatych a sedemdesiatych rokov minulého storočia v New Yorku, Chicagu a na iných miestach USA, kedy, pod vplyvom jamajských vplyvov, ľudia činní v hiphopovej kultúre začali používať „sample“, teda zvukové klipy z existujúcich materiálov, podčiarknuté „beat jugglingom“ („žonglovaním s beatmi“) čo znamená „hranie sa“ s rytmickými stopami nahratými na vinylových platniach, ich pretáčanie, manipulácia s rýchlosťou („pitch“) a „scratching“. Takáto forma „skillu“ začala byť veľmi populárna a takýmto spôsobom sa zrodil tzv. „turntablism“, pojem pre použitie jedného alebo viac gramofónov na vytvorenie unikátnej, neopakovateľnej kompozície (často improvizovanej), za pomoci spomínaných metód. V priebehu rokov sa princíp turntablismu prakticky nezmenil. Z hiphopovej komunity však samplovanie a kult remixu rýchlo expandoval do ostatných sfér kultúrno-spoločenského diania.

Pojem remix je dnes už používaný na označenie kultúrnych elementov zo všetkých oblastí, nielen v hudbe. Nezáleží na tom, do akej formy ho vytvarujeme, remix je vždy alegorický, čo znamená, že je založený na priznanom prerobení už existujúceho, rozoznateľného „kultúrneho kódu“. Bez histórie, remix nemôže byť remixom. Remix bude vždy závislý na originále. Vychádza to z jeho podstaty, keďže ide o re-mix, teda re-usporiadanie, ale tiež re-kontextualizáciu, teda formu, ktorá vychádza z niečoho už existujúceho. Originalita v kultúre remixu tým pádom logicky nemôže existovať a uznávanie zdrojov a podkladov pre daný remix musí prebiehať sebareflexívne – materiál, ktorý je „zmixovaný“ musí byť priznaný, inak môže byť považovaný za niečo nového, čo by znamenalo plagiátorstvo. Aj takéto konanie je v remixovej kultúre pomerne častým fenoménom (Navas, 2012c).

Remixová kultúra dnes je živá najmä na Internete, ktorý je na nej založený. Ilustráciou toho je už len samotná existencia internetových memov, teda obrázkov, videí, zvukov, aplikácií a tématicky memetického internetového obsahu všeobecne, ktoré vytvárajú, modifikujú a teda remixujú jednotliví používatelia do najrozmanitejších foriem a na ktorých sa téma remixu dokonale odráža. V dnešnej dobe, kedy sa interaktívne médiá dostávajú čím ďalej tým hlbšie do sféry ľudského zvyku, môže remixovať každý čokoľvek a okamžite to zdieľať online, teda publikovať. Nepotrebujeme na to totiž žiadne drahé nástroje, distribútorov, dokonca už nepotrebujeme ani odborné schopnosti. Všeobecné rozšírenie remixu ako charakteristickej formy dnešnej, remixovej kultúry, spracoval Kirby Ferguson vo svojom štvordielnom videodokumente s príznačným názvom: *Všetko je remix* (viď príloha č. 1, 2, 3, 4).

## Záver

Remix sa rýchlo a bezproblémovo etabloval v súčasnom kultúrnom dianí. Dávno prekročil hranice čisto populárnej hudobnej produkcie, kde má svoj pôvod. *Teória remixu* od Eduarda Navasa podľa mňa trefne a prístupne definuje aj súvisiace pojmy a na jej základe je evidentné, že remix je prirodzeným javom v súvislosti s emergenciou digitálnych a sieťových médií a technologických vymožeností s nimi súvisiacich. Zavedenie funkcií vystrihnúť, kopírovať a vložiť spolu s otvorenosťou Internetu dávajú tomuto fenoménu nový, respektíve novomediálny rozmer. Emergencia remixu je v kontexte týchto médií logická. Internet ako sieť je podľa Navasa priamo závislý na sťahovaní. Ako príklady uvádza zdieľanie súborov, streaming videa a audia, posielanie, preposielanie a prijímanie e-mailov a podobné funkcie. Nové médiá a konkrétne internet sú na vystrihnúť, kopírovať a vložiť jednoducho založené. Aj keď v tomto prípade nejde o remix v pravom zmysle slova, Navas chce na základe tohto zjavne nekonečného prúdu fragmentovaných informácií ilustrovať, aký všadeprítomný je princíp remixu v našej kultúre, čo sa mu podľa môjho názoru darí. Portál [www.remixtheory.net](http://www.remixtheory.net) obsahuje väčšinu textov, ktoré Eduardo Navas k tejto téme napísal a predstavujú podľa mňa skutočne prínosný zdroj informácií k tejto oblasti teórie interaktívnych médií.

**Použitá literatura:**

NAVAS, Eduardo, 2010. Remix defined. *Eduardo Navas* [online]. [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: [http://remixtheory.net/?page\\_id=3](http://remixtheory.net/?page_id=3).

NAVAS, Eduardo, 2012a. Upcoming Book, remix Theory: The Aesthetics of Sampling. *Eduardo Navas* [online]. [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://remixtheory.net/?p=489>.

NAVAS, Eduardo, 2012b. Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture 2010. *Eduardo Navas* [online]. [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://remixtheory.net/?p=444>.

NAVAS, Eduardo, 2012c. The Bond of Repetition and Representation. *Eduardo Navas* [online]. [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://remixtheory.net/?p=361>.

OWENS, Craig, 1980. The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism Part 2. *The MIT Press* [online] Vol. 13, October, (Summer, 1980), s. 58–80. [cit. 2012-03-27]. Dostupné z: <http://www.jstor.org/stable/3397702>.

**Přílohy:**

(1) FERGUSON, Kirby. *Everything is a remix Part 1*. 2010. Dostupné z: <http://www.everythingisaremix.info/watch-the-series/>.

(2) FERGUSON, Kirby. *Everything is a remix Part 2*. 2011. Dostupné z: <http://www.everythingisaremix.info/everything-is-a-remix-part-2/>.

(3) FERGUSON, Kirby. *Everything is a remix Part 3*. 2011. Dostupné z: <http://www.everythingisaremix.info/everything-is-a-remix-part-3/>.

(4) FERGUSON, Kirby. *Everything is a remix Part 4*. 2012. Dostupné z: <http://www.everythingisaremix.info/everything-is-a-remix-part-4/>.

# DO-IT-YOURSELF: STANDUINO ANEB HUDEBNÍ ELEKTRONIKA PODOMÁCKU

Autorka textu: Eliška Lukaščíková  
Autor fotografií: Andrej Boleslavský

## Anotace:

*Standuino*, výsledek kutilství dvou mladých umělců, Ondřeje Mertu a Václava Pelouška (studentů Fakulty výtvarných umění Vysokého učení technického), je název přístroje pro amatérské skládání elektronické hudby. Samotné jméno jednak odkazuje na open-source platformu *Arduino*, jednak vzdává hold průkopníku elektronického umění v Čechách, Stanislavu Filipovi (krom toho také bývalému pedagogovi obou umělců). Článek *Do-It-Yourself: Standuino aneb hudební elektronika podomácku* si klade za cíl představit a částečně i zhodnotit jejich prezentaci, v podobě mediální laboratoře, jež proběhla ve dnech 20. 3. až 15. 4. 2012 v prostorách galerie 4AM v rámci projektu *REMAKE: REthinking Media Arts in C(K)ollaborative Environments*. Merta a Peloušek se svým projektem dotýkají nejen procesu vzniku elektronické hudby v amatérském prostředí, ale i otázek tzv. bastlení.

## Klíčová slova:

Standuino, Arduino, DIY, open-source software, bastlení, elektronická hudba, Stanislav Filip, Ondřej Merta, Václav Peloušek

## Úvod: Jak to vše začalo...

Dříve než se dostanu k samotné reportáži o výstavě/mediální laboratoři, chci stručně představit oba autory *Standuina* a potažmo i okolnosti, za nichž projekt vznikl.

Ondřej Merta i Václav Peloušek studovali v ateliéru multimédií na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického (FaVU VUT) v Brně. Každý z nich měl za sebou již několik samostatných uměleckých děl, než v roce 2010 začali spolupracovat *Standuino*. Tento projekt byl pak představen v rámci akce *REMAKE*, jež si klade za úkol zmapovat mediální historii ve střední a východní Evropě.

Za prvopočátek celého projektu považují oba umělci okamžik, kdy Peloušek poslal Mertovi SMS s jediným slovem: *Standuino*. Od této chvíle se rozeběhl rychlý sled událostí, který končil workshopem, na němž byla 6. 5. 2011 [1] představena první „destička-syntezátor“ *Standuino*. Naneštěstí ji však ještě tu noc někdo odcizil, jelikož ji umělci druhý den v ateliéru nenašli. Nadcházející den se odehrál druhý důležitý moment v historii projektu – Standa Filip (jak svého bývalého pedagoga umělci s oblibou

familiárně oslovují) podepsal další nově vzniknuvší *Standuino*. Dvoudenní workshop, kde si účastníci „skládali“ vlastní hudební platformu, na níž následně skládali zvuky a melodie, byl zpečetěn úplně prvním koncertem složeným ze zvuků nově vytvořených *Standuin*.

Z terminologických důvodů ještě doplním, že *Standuino* je zastřešující název pro dva pojmy: Jednak pro samotnou studentskou platformu vytvořenou Pelouškem a Mertou, kteří se inspirovali tvorbou Filipa (tuto „destičku“ si mohli účastníci vyrobit na zmiňovaném workshopu). A poté jméno *Standuino* nese mediální laboratoř vytvořená v rámci festivalu REMAKE.

Nutno ještě dodat, že duo Merta&Peloušek doplnil Ondřej Homola, který dal celému projektu grafickou podobu.

## Průkopník Standa

*Standuino* vychází z open-source platformy *Arduino*, jež umožňuje vytvářet interaktivní elektronické objekty nebo prostředí. Projekt *Arduino* vznikl v Itálii a jednalo se o prototypovou platformu pro studenty, která umožní flexibilitu a snadné používání. Veškerá dokumentace a příručky k němu jsou vydávány pod licencí Creative commons. Každý má tedy k *Arduinu* volný přístup a může jej dle libosti měnit, proto jej vyhledávají domácí kutilové... anebo v našem případě i umělci.

Název *Standuino* poukazuje na to, že se jedná o remake (předělání, přivlastnění) *Arduina* Mertou a Pelouškem, přičemž oba nacházeli inspirační zdroj v tvorbě Stanislava Filipa. *Standuino* můžeme chápat jako typ remaku vzdávající poctu. Filip je mnohými považován za průkopníka umění elektronických médií v České republice (Peloušek – Merta, 2011). V 80. letech se zabýval vývojem nevšedních hudebních nástrojů vlastní domácí produkce [2]. A nejen to, Filip se věnoval také interaktivním a robotickým instalacím, většina z nich se však v průběhu let ztratila.

Během 90. let se Filip podílel na budování scény nových médií v Brně. Spolupracoval však převážně s mladší generací, která v něm už spatřovala umělce, kdežto jeho vrstevníci v jeho tvorbě viděli spíše technický rozměr, méně už ten umělecký. Filipova tvorba je často spojována s metodou tzv. bastlení, což je v podstatě synonymum pro ustálený anglosaský výraz *do-it-yourself*. Bastlení (potažmo i *do-it-yourself* kultura) funguje jako zastřešující pojem pro kutilství, domácí výtvoření nebo samovýrobu, zkrátka cokoli, co jsme si vytvořili svou zručností a za pomoci vlastních prostředků (Peloušek – Merta, 2011).

Filip účinkoval rovněž na festivalu *Multiplace* v roce 2011. Zde uspořádal se svými studenty koncert, kde hrál na vlastnoručně vyrobené nástroje. Jeho aktivita tímto okamžikem v žádném případě neustává, ba naopak. Filip chce v rámci projektu *Standuino*, na kterém částečně spolupracuje, znovu přivést k životu některé ze svých starších projektů a návrhů. Prozatím však nikde není zveřejněno jaké přesně. Nechme se tedy překvapit.



## Reportáž: Když Vám hraje Standuino

Stanislav Filip odehrál další ze svých svérázných koncertů také v rámci slavnostního otevření výstavy *Standuino* 20. 3. 2012 v galerii 4AM, která byla poslední ze tří vernisáží projektu REMAKE.

Začnu ale od začátku. Přibližně kolem šesté hodiny večerní se galerie postupně plní návštěvníky, kteří zatím nesměle postávají v jakémsi foyer a čekají, co se bude dít. Po chvíli konečně vcházíme do místnosti s exponáty, které světélkují, chrčí, bručí a různě blikají.

Nutno předeslat, že se nejedná o výstavu, kde jsou představované díla za sklem a pohotová kustodka vás vždy stihne včas informovat, že stojíte příliš blízko. *Standuino* v tomto ohledu představuje nový typ výstavy: Vybízí k interakci a láká návštěvníka, aby si lidově řečeno „osahal“ většinu předkládaných objektů.

Na policích okolo vidíme tranzistory, pájecí zařízení, staré počítače s příslušenstvím, předělané klávesy atd. Mě nejvíce uchvátily dva exponáty: První z nich se jmenoval *Superpozice* (2012) a jednalo se o dlouhý stůl, přes který světélkoval zelený laserový paprsek, jenž procházel přes různé polarizační filtry. Ty světlo buď propouštěly, nebo nikoli. Zrovna tento exponát od návštěvníka sice žádnou interaktivitu nevyžadoval, bylo spíše zajímavé sledovat paprsek, jenž se v jiném prostředí (různé polarizační filtry) chová odlišně.

*Uživatelský interface*, druhý pozoruhodný „vynález“, byl složen z pěti dřevěných polen, jedné holi a plátna, na něž se promítala obrazovka počítače. Čtyři polena byla poskládaná do tvaru šipek nahoru, dolů, doprava, doleva, jaké jistě známe z klávesnice našeho počítače. Jedno poleno stálo opodál a plnilo funkci tlačítka enter. Návštěvník je mohl ovládat pomocí dřevěné hole – jakmile udeřil například do polena „šipka-nahoru“, kurzor na plátně se posunul nahoru. A podobně to fungovalo s dalšími klávesami. Bizarně na mě působil hlavně kontrast surového bušení holí do polen ve spojitosti s jemnou prací na počítači.

Nutno dodat, že tento exponát je právě remakem stejnojmenného Filipova díla.

*„Vytvoříme a odprezentujeme tu prototypy zařízení, které umožňují analyticky pohlížet na jejich digitální a elektronickou podstatu v modernistickém smyslu slova, jako například vztah nosiče (elektroniky) a esence (digitality) či třeba analýza gest umělce-bastlíře.“* (Peloušek – Merta, 2012)

Po tom, co si návštěvníci v klidu prohlédli jednotlivá díla, následovalo úvodní přivítací slovo Barbory Šedivé, kurátorky výstavy. Po ní hovořili samotní autoři, Merta a Peloušek, kteří postupně představili jednotlivé exponáty a u některých i vysvětlili, jak a proč fungují. V závěru úvodního představení výstavy byl Stanislav Filip vyzván, aby před diváky slavnostně spálil několik tranzistorů. Povedlo se a mohl začít kakofonický koncert Filipa na vlastnoručně vyrobenou elektrickou kytaru, která na první pohled

připomínala kytaru typizované výroby. Při bližším ohledání jsem však shledala nedokonalý řezbářský detail a také zvuk napovídal, že se jedná o kousek z domácí produkce.

Všichni potenciální zájemci by se měli připravit na to, že je nečeká běžná výstava umění, nýbrž vstup do novomediální kutilské dílny. Technický ráz a láska k fyzice se zřetelně vynořují na každém kroku, už třeba v názvech děl – například jméno zmiňované *Superpozice*, jež jako termín pochází z říše elektrotechniky. Samotnému projektu *Standuino* bych vytkla jedině, a to že u vystavovaných děl nebyly uvedeny žádné popisky objasňující záměr autora. Bez doplňujícího vysvětlení by tak mohla celá mediální laboratoř vyznít naprázdno a zapadlo by v ní mnoho zajímavých myšlenek.

### Vysvětlivky:

[1] Datum poskytl Ondřej Merta při soukromé e-mailové komunikaci.

[2] V cizojazyčné literatuře označováno DIY = „do-it-yourself“.

### Použitá literatura:

Peloušek, Václav a Ondřej Merta, 2011. History. *Standuino*. [online] [cit. 5. 3. 2012]. Dostupné z: <http://www.standuino.eu/standuino/history/>.

Peloušek, Václav – Ondřej Merta, 2011. About us. *Standuino*. [online] [cit. 3. 4. 2012]. Dostupné z: <http://www.standuino.eu>.

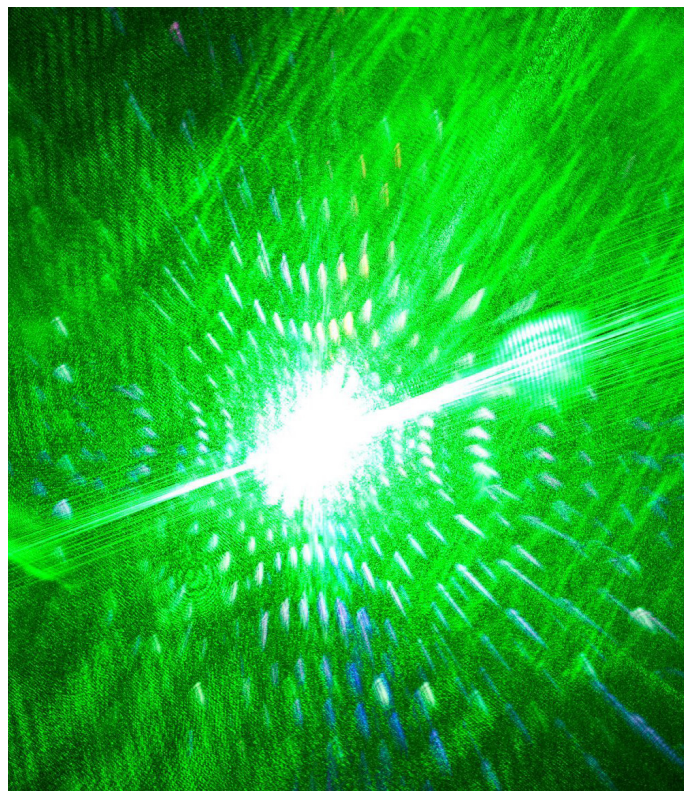
REMAKE: Václav Peloušek, Ondřej Merta (CZ) – Standuino, 2012. *4AM* [online]. [cit. 5. 3. 2012]. Dostupné z: <http://www.forum4am.cz/?p=2400>.

Arduino, 2011. *Arduino* [online] 21. 12. 2011 [citováno dne 19. 3. 2012]. Dostupné z: <http://www.arduino.cc/>.

Stanislav Filip, 2011. *Monoskop* [online]. [citováno dne 19. 3. 2012]. Dostupné z: [http://monoskop.org/Stanislaw\\_Filip](http://monoskop.org/Stanislaw_Filip).



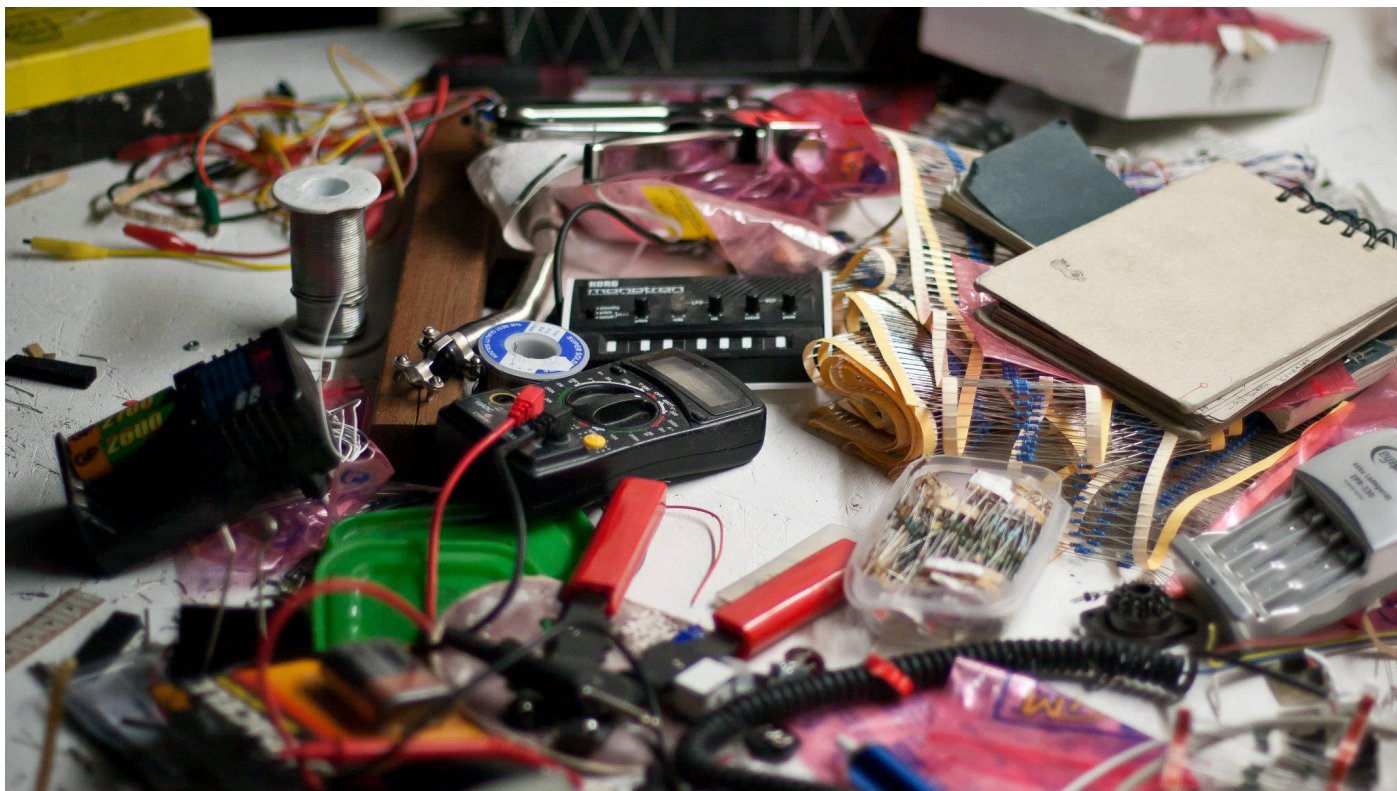
*Standuino.*



*Laserový paprsek v díle Superpozice.*



*Aranžmá pracovního stolu 1.*



Aranžmá pracovního stolu 2.



Stanislav Filip při hře na vlastnoručně vyrobenou kytaru.

# REMAKE: SLOVNÍK ZÁKLADNÍCH POJMŮ

Autorka textu: Adéla Štelclová

## Anotace:

V oblasti filmového průmyslu se běžně setkáváme se strategií, kdy již jednou natočený film je natočen znovu, s odstupem času, jiným pojetím nebo pro jinou geografickou oblast. Takový film nazýváme remake. Tento článek je slovníkem pojmů, které lze zahrnout do podmnožiny slova remake.

## Klíčová slova:

remake, prequel, sequel, adaptace, filmová série, znovu-natočení (re-imagining), pocta filmu či filmaři

## Úvod

*James Bond, Indiana Jones, Hvězdné války, King Kong, Sedm statečných.* Tak zní několik nejzvučnějších titulů z prostředí filmového remaku a jistě bychom v tomto výčtu mohli pokračovat ještě o mnoho řádků dál.

*Akademický slovník cizích slov* (Petráčková – Kraus, 1998) vykládá heslo remake následujícím způsobem: „remake [rímej] neskl. s <a> film. nové natočení staršího úspěšného filmu.“

Remake umožňuje filmovým tvůrcům znovu objevit již jednou zpracovaná témata, rozšířit je, podívat se na ně novým úhlem pohledu nebo je od základů převyprávět, a přivábit tak diváka do kina znovu na důvěrně známé téma.

Netýká se to však jen úspěšných filmů, ale i filmů, které vznikly pro jinou kulturu. Uvedme japonský horror *Kruh* (v originále *Ringu*, režie Hideo Nakata, 1998), který se v našich kinech objevil pod stejným jménem, ale v americké verzi (*Ring*, režie Gore Verbinski, 2002) nebo novější příklad švédské drama *Muži, kteří nenávidí ženy* (*Män som hatar kvinnor*, režie Niels Arden Oplev, 2009) a jeho americké přepracování (*Girl with a Dragon Tattoo*, režie David Fincher, 2011). Remake může vzniknout také z prostého důvodu pokroku technologií v zobrazování neskutečného, vzpomeňme například mnohé adaptace fantastického příběhu *Ztraceného světa* Sira Arthura C. Doylea.

V tomto článku se pokusím čtenáři poskytnout úvodní náhled do terminologie týkající se remaku. Vysvětlíme si, co všechno je ve filmovém světě považováno za remake. Pojmy, kterým se budeme věnovat, můžeme charakterizovat jako žánry remaku. Tyto pojmy budou vždy popsány na základě jejich vztahu k původnímu dílu, protože jen tato vlastnost je v našem rozdělení rozhodující. Zjistíme, v jakém vztahu jsou k původním filmům prequely, sequely, jak se od nich liší znovu natočení (re-imagining), co je přesně adaptace, filmová série a několik dalších pojmů. Charakteristika vychází z manuálu, který poskytli Sean Delaney a Nicholas Potamitis (2004) a Steve Neale (2012).

## Remake

Obecněji, bez rozlišení, zda se jedná o modernistickou nebo postmoderní variantu, je remake filmem, který je v jasném intertextuálním vztahu s nějakým předchozím filmem. Tato praxe zdůrazňuje prvky reprodukce hollywoodské kinematografie. Přestože je remake propojen se svým zdrojovým filmem, často nová verze filmu přináší obměny v příběhu, nebo dokonce žánru. Delaney jako příklad uvádí japonské dobrodružné drama *Sedm samurajů* (režie Akira Kurosawa, 1954), jež vypráví o boji sedmi japonských středověkých válečníků, kteří svůj meč obětují k ochraně vesnice farmářů. Jeho remakem je americký western *Sedm statečných* (režie John Sturges, 1960).

Steve Neale (2012) dodává, že remake je konstituován mnoha vlivy, jako jsou: množství užitých variací, nakolik remake uznává originální dílo či předešlé remaky, a vůbec fakt, že originály i starší remaky jsou samy adaptacemi novel, her či jiných zdrojů. Neale poukazuje na více než stovku zfilmovaných verzí *Popelek*, přes osmdesát filmových verzí *Hamleta* a přes šedesát filmových *Carmen*.

Remaky se dle Neala (2012) dají rozlišit podle toho, pro jaké obecenstvo jsou určeny. Některé remaky počítají s tím, že diváci původní film nikdy neviděli; nebo film neviděli, ale jen o něm slyšeli; viděli, ale již si ho nepamatují; viděli a nelíbil se jim, či se jim naopak líbil. Obvykle se remaky natáčejí takovým způsobem, aby byly pochopitelné pro diváky, kteří originál vůbec neznají, ale aby těm, co jej znají, přinášel něco navíc.

## Sequel/Prequel

Sequel narativně navazuje na svůj zdrojový film, můžeme jej nazvat druhým (třetím, čtvrtým...) dílem. Sequel pracuje s prvky a postavami ustavenými v originále a dále je rozvíjí. Mezi uváděné příklady patří *Čelisti* (režie Steven Spielberg, 1975), *Rocky* (režie John Avildson, 1976) a samozřejmě *Star Wars* (režie George Lucas, 1977). Na posledním jmenovaném je zajímavé to, že původní první film má dnes podtitul *Epizoda IV: Nová naděje*. Původní sequely k tomuto filmu jsou dnes *Epizody V a VI*. K tomuto přečíslování došlo, protože George Lucas při návratu ke *Star Wars* (20 let po prvním filmu) nepokračoval v dějové lince směrem dál, ale skočil ještě před události původního prvního filmu, když natočil *Star Wars Epizoda I: Skrytá hrozba* (1999). Případ rozvíjení událostí před originálním filmem nazýváme prequel. V prequelu se často dovídáme o vývoji postav, o vzniku jejich motivací, rozhodnutí, které jsou již dané v originálním filmu (dětství a dospívání Anakina Skywalkera – Darth Vadera).

## Adaptace

Adaptace znamená převedení obsahu ze zdrojového nefilmového média do filmu. Stejně jako divadlo se film tradičně inspiroval v knižních předlohách, a to jak z knih klasické literatury, tak z komerčně nejúspěšnějších bestsellerů, které jsou dnes častější.

Pro naše prostředí je zástupcem adaptace klasiky např. zfilmovaná *Kytice* (režie František Antonín Brabec, 2000), světově pak severská legenda *Beowulf* (režie Robert Zemeckis, 2007). Z bestsellerů zmíníme *Šifru mistra Leonarda*, sérii *Harry Potterů*, ságu *Stmívání* atd.

Vedle knižních předloh se může zdrojem pro film stát i úspěšný televizní seriál: *Simpsonovi*, *Akta-X*, *Šmoulové*, *Star Trek*, *Transformers...* Takovéto filmy staví na předpokladu, že již existuje zavedená fanouškovská základna, která si určitě nenechá ujít kus příběhu svého oblíbeného seriálu v „delší stopáži“.

Jako zdroj adaptací již delší dobu výborně slouží i komiksy a zvláště ve spojení s možnostmi moderních trikových technologií. Díky tomu vzniklo mnoho filmů se superhrdiny *Supermanem* a *Batmanem* (oba DC comics) počínaje, *Spidermanem* a *X-Meny* konče. Mimo superhrdiny vychází z komiksu i adaptace *Tintinova dobrodružství* (režie Steven Spielberg, 2011) či *Sin City: Město hříchu* (režie Robert Rodriguez, Frank Miller a Quentin Tarantino, 2005).

Inspirace pro film stále častěji čerpají z počítačových her: *Mortal Kombat* (režie Paul W.S. Anderson, 1995), *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001), *Doom* (režie Andrzej Bartkowiak, 2005). Jako zdroj může posloužit dokonce i atrakce v zábavním parku, která stála u začátku *Piráťů z Karibiku* (režie Gore Verbinski, 2003).

## Filmová série

Filmová série je zavedenou hollywoodskou praktikou, která těží z úspěšných filmů. Jednoduše řečeno, díl z filmové série obsazuje známé a již ustavené typy postav do nových situací a prostředí, avšak příběh kolem těchto postav se vyvíjí podle obecně stále stejného schématu. Příkladem takovýchto snímků jsou akční filmy s Jackiem Chanem, Sylvestrem Stallonem, Arnoldem Schwarzenegrem nebo série o Jamesi Bondovi. Na první pohled by se mohlo zdát, že série je totožná se sequelem (prequelem), ale jednotlivé filmy jsou samostatná díla schopná existence bez odkazu na předchozí snímky.

## Re-Imagining

Na rozdíl od remaku, který se do značné míry překrývá s původním filmem, co se týče charakteristiky postav, příběhu, či dokonce rovnou kopíruje původní repliky, re-imagining se snaží od původního filmu oprostít, udělat jej znova, i když samozřejmě přijímá kulturní kapitál vzniklý s původním filmem. Re-imagining si klade za cíl film natočit znovu, dle svých odlišných představ jako nové nastudování divadelní hry. Stejná jména, ale různé charaktery či prostředí. Re-imagining je schopen změnit náladu, emoce, celý žánr původního filmu, jako v případě thrilleru *Stepfordské paničky* (režie Bryan Forbes, 1975), kdy třicet let po nich, v roce 2004, vznikly *Paničky* nové, tentokrát komediální (režie Frank Oz, 2004). Dále může být zmíněn nový *Sherlock Holmes* (režie Guy Ritchie, 2009), který z anglického gentlemana-podivína s typickou kostkovanou pokrývkou hlavy udělal muže tvrdých pěstí a svůdníka.

## Pocta

Pocta je typem filmu, který skládá poklonu staršímu filmu či jeho tvůrci. Nový film neskrývaně užívá způsobu vyprávění či formu filmu, k němuž se odkazuje. Příklady těchto poct by mohly být remaky filmů *Den, kdy se zastavila Země* (režie Robert Wise, 1951; Scott Derrickson, 2008) a *Válka světů* (režie Byron Haskin, 1953; Steven Spielberg, 2005).

## Retour aux Sources

Znamená „návrat k pramenům“ a Delaney s Potamitisem tak označují remake, který bere v potaz dřívější film a sdílí s ním stejný zdroj, z něhož si i původní film vzal inspiraci. Nový film však krom tohoto shodného zdroje původní film opouští a vytváří podle předlohy svou novou originální verzi nezávislou na starším filmu.

Příkladem je *Solaris*, který v roce 1972 natočil Andrej Tarkovskij podle románu slavného polského autora sci-fi literatury Stanislaw Lema. Režisér *Solarisu* z roku 2002, Steven Soderbergh, označuje svůj snímek za druhou verzi adaptace Lemova románu. Podobně mluvil i Tim Burton při svém znovu natočení *Planety opic* (2001).

Návrat ke zdrojům bývá často užíván jako strategie ke vzkrášení finančně upadající franšizy, míní Delaney (2004), a můžeme její fungování pozorovat kolem nové trilogie *Batmanů* (režie Christopher Nolan, 2005, 2008, 2012) poté, co se film *Batman a Robin* Joela Schumachera (1997) ukázal jako propadák.

## Závěr

Na těchto několika stranách jsme si shrnuli základní pojmy zastřešené pojmem remake. Pokusili jsme si každý termín vymežit, ovšem u některých se ukázalo, že jejich výklad se do jisté míry překrývá. Co je adaptací, může být zároveň re-imaginingem a možná i poctou. Záleží vlastně jen na nás čtenářích, kde si hranice postavíme a nakolik uvěříme režisérovi, v jakém množství se inspiroval, či neinspiroval původním filmem.

### Použitá literatura:

DELANEY, Sean a Nicholas POTAMITIS, 2004. *Remakes. 16+ Source Guide* [online]. London: BFI National Library. [cit. 2012-03-2]. Dostupné z: <http://www.bfi.org.uk/filmtvinfo/publications/16+/pdf/remakes.pdf>.

NEALE, Steve, 2012. *Sequels, Series, and Remakes. Film reference* [online]. 2007 – 2012 [cit. 2012-04-2]. Dostupné z: <http://www.filmreference.com/encyclopedia/Romantic-Comedy-Yugoslavia/Sequels-Series-and-Remakes.html>.

PETRÁČKOVÁ, Věra a Jiří KRAUS et al., 1998. *Akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia.



# OHLÉDNUTÍ ZA PŘEDNÁŠKOU RAYE KASSE V BRNĚ

Autorka textu: Agáta Kovaříková  
Autor fotografií: Rastislav Bača

## Anotace:

Dne 21. 2. 2012 zavítal na pozvání Jozefa Cserese na půdu Ústavu hudební vědy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity (dále jen ÚHV FF MU) americký malíř a spisovatel Ray Kass. Možnosti setkat se s Kassem využilo zhruba 60 studentů a pedagogů, kteří se sešli v multi-mediální učebně N 21.

---

## Klíčová slova:

Ray Kass, John Cage, Merce Cunningham, Mountain Lake Workshop, Membra Disjecta for John Cage, aleatorika, příroda

---

## Kdo je Ray Kass (\* 1944)

Americký spisovatel a malíř, který se narodil v roce 1944, působí jako emeritní profesor umění na Virginském polytechnickém institutu. Jako malíř používá především malbu vodovými barvami a inspirované přírodou z prostředí Severní Karolíny, Kalifornie, Maine a Virginie. Jeho tvorba směřuje od abstraktního k tradičnímu a snaží se vyjadřovat přírodní procesy. Jak sám autor uvedl: „*Tvořím to, co mě může nějakým způsobem změnit a obohatit, jedině to mi pak přijde smysluplné prezentovat.*“

Ray Kass ve své přednášce na ÚHV hovořil především o tom, jak v 80. letech založil a vedl kolaborativní umělecký projekt *Mountain Lake Workshop*. Tento workshop se zabýval otázkami spojenými se současným uměním a navštívili jej různí umělci a odborníci z oborů filosofie, sociologie či antropologie. Mezi účastníky se objevil i John Cage a Merce Cunningham, o nichž Kass mluvil nejvíce.

## MEMBRA DISJECTA jako pocta Johnu Cagovi

Kass se ve své přednášce zaměřil v první řadě na tvorbu Johna Cage, a to daleko více než na svou vlastní. To proto, že v současnosti probíhá výstava *MEMBRA DISJECTA FOR JOHN CAGE*, která chce přiblížit a uctít památku Johna Cage. Jak sám Kass (2011) řekl: „Někteří lidé Cage nepochopili, případně tvrdili, že jeho tvorba není estetická. Ovšem ona je nejen hodně estetická, ale i filosofická a systematická.“

Tuto hypotézu Kass potvrdil prvním promítaným videodokumentem, který mapoval průběh workshopu *Mountain Lake Workshop* z roku 1988. Cage v něm popisuje techniku malby vodovými barvami, u níž využil říční kameny a místo štětců ptačí brka či celá křídla. Celý průběh malby pak podřizoval náhodným operacím, jež určovaly pořadí a části kamenů zvolených k obkreslování. Použitý materiál, původem z přírody, umocnil Cageovo prožívání tohoto intimního malování.



Přednáška Raye Kasse byla především poctou Johnu Cagovi.

Druhý videodokument, který nám Kass představil, zachycoval poetický workshop, kterého se zúčastnil choreograf Merce Cunningham. Z tohoto workshopu vznikla velkoformátová plátna. Ta pod vedením Merce Cunninghama vytvořili tanečníci vlastním tancem, přičemž měli nohy namočené do inkoustové barvy.



Ray Kass hovoří o workshopu *Mountain Lake Workshop* z roku 1988.

## Závěr

Z mého pohledu studenta teorie interaktivních médií bylo setkání velmi podnětné a na akademické půdě bych jako teoretička umění uvítala častější hostování různých tvůrců, o jejichž tvorbě se dozvídám pouze zprostředkovaně.

A nakonec dobrá zpráva pro všechny, kteří se setkání nemohli zúčastnit: Kass našemu ústavu věnoval DVD nosič (Ray, 2011), jehož audiovizuální obsah byl hlavním tématem této přednášky. K dispozici je u docentky Jany Horákové, garantky oboru Teorie interaktivních médií na ÚHV FF MU.



Přednášky se zúčastnilo asi 60 studentů a pedagogů Ústavu hudební vědy FF MU.

#### Použitá literatura:

CAGE, John, 2012. *Zen Ox-Herding Pictures by Stephen Addiss, Ray Kass* [online]. Poslední revize 28. 2. 2012 [cit. 28. 2. 2012]. Dostupné z:

<http://sweepingzen.com/2010/12/02/john-cage-zen-ox-herding-pictures-by-stephen-addiss-ray-kass-080761601x/>.

Ray Kass, 2012a [online]. Poslední revize 28. 2. 2012 [cit. 28. 2. 2012]. Dostupné z: <http://raykass.com/html/artists.html>.

Ray Kass, 2012b [online]. *Ask art*. Poslední revize 28. 2. 2012 [cit. 28. 2. 2012]. Dostupné z:

<http://www.askart.com/AskART/artists/biography.aspx?artist=105681>.

*Ray Kass and the Mountain Lake Workshop: John Cage & The Mountain Lake Workshop*, 2011 [DVD]. Virginia: College of Architecture and Urban Studies and School of Visual Arts, Virginia Tech.

Ray Kass, *Plein Air*, 2012 [online]. *77 Contemporary Art*. Poslední revize 28. 2. 2012 [cit. 28. 2. 2012]. Dostupné z:

<http://www.test.iridiumgroup.com/current.html>.

## TIM NA DUBNOVÉ EXKURZI VE VÍDNI

Autorka fotografií: Jana Horáková

25. dubna 2012 jsme vydali na exkurzi do Vídně. Navštívili jsme výstavu *MEMBRA DISJECTA for JOHN CAGE*, která je umělecky a kurátorsky působivou poctou Johnu Cageovi (1912–1992) a jeho vlivu na sféru umění. Výstavou nás provedl Jozef Cseres, jeden z kurátorů.

Dalším stanovištěm naší výpravy za uměním bylo *Muzeum moderního umění (MUMOK)*, ve kterém právě probíhala velká retrospektivní výstava tvorby Claese Oldenburga, významného představitele pop-artu, zasazená do širšího kontextu umění inspirovaného populární kulturou šedesátých let:

<http://www.mumok.at/programme/exhibitions/?L=1>.

Exkurze se uskutečnila v rámci projektu č. CZ.1.07/2.2.00/28.0044 *Inovace uměnovědných studijních oborů na Filozofické fakultě Masarykovy univerzity*, který je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky. Více na [www.phil.muni.cz/music/opvk](http://www.phil.muni.cz/music/opvk).



TIM na exkurzi ve Vídni.

## TIM PŘEDSTAVUJE PUBLIKACI *UMĚNÍ A NOVÁ MÉDIA*

Název publikace *Umění a nová média* vymezuje pole zájmu autorského kolektivu, ale také taktiky pohybu tímto polem. Slovní spojení umění a nová média poukazuje k výzkumu vzájemných vlivů, referencí a fúzí umělecké kreativity a techniky, především informačních a komunikačních aparátů (od rozhlasu, přes první počítačovou grafiku, po virtuální světy a světovou počítačovou síť), jak se rozvíjel a proměňoval v průběhu 20. a začátku 21. století. Pozornost je věnována zejména těm momentům, kdy jednotlivá média byla „nová“ a v jejich recepci se zvláště zřetelně odrážely naděje a obavy, které byly do nich promítány.

První kapitola, *Umění a multimédia*, představuje koncept multimediálního díla se zaměřením na scénickou tvorbu a performanční umění.

Ve druhé kapitole *Média (a) umění* je zkoumán vztah mezi hudební tvorbou a technickými médii produkce a distribuce, jakož i transformace hudby jako uměleckého média.

Autoři třetí kapitoly, *Umění a (kybernetická) štěstěna*, se soustředili na princip (řízené) náhody a podoby jeho uplatnění v umělecké produkci.

Kapitola čtvrtá, *Virtuální světy a virtuální těla*, zahrnuje příspěvky věnované základním konceptům formujícím vize nových digitálních médií.

Poslední, pátá, kapitola *Umění nových digitálních médií* je věnována vyznačení konceptuálních průniků mezi uměním nových digitálních médií a uměleckou tvorbou druhé poloviny 20. století.

---

Předkládaná kolektivní monografie završuje práci řešitelského týmu Ústavu hudební vědy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity na *Výzkumu funkcí techniky při vzniku a provozování múzického díla*, který byl umožněn díky grantové podpoře Centra základního výzkumu AMU&MU.

---

FLAŠAR, Martin, Jana HORÁKOVÁ, Petr MACEK et al, 2011. *Umění a nová média*. 1. vyd. Brno: Masarykova univerzita. 194 s. ISBN 978-80-210-5639-8.

DOI: 10.5817/CZ.MUNI.M210-5639-2011.