

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 bylo vybrána – vznikla tak 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 8. 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.

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/filmch/empire.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>.