

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 Lukaščíkové, *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.