

Filozofická fakulta Univerzity Karlovy

Katedra filmových studií

Bakalárska práca

Michal Gladiš

Remakom k interpretácií: medzi videním a tvorením

Interpretation by Remake: Between Viewing and Creating

Vedúci práce:

PhDr. Kateřina Svatoňová, Ph. D.

Praha 2014

Pod'akovanie

Ďakujem svojej školiteľke, PhDr. Kateřine Svatoňovej, Ph. D., za pomoc pri ujasňovaní a systematizovaní myšlienok, za podporu a povzbudenie mojich snáh, ako aj za nesmiernu trpezlivosť.

Prehlásenie:

Prehlasujem, že som bakalársku prácu vypracoval samostatne, že som riadne citoval všetky použité pramene a literatúru a že práca nebola využitá v rámci iného vysokoškolského štúdia či k získaniu iného alebo rovnakého titulu.

V Prahe dňa 1. augusta 2014

.....
podpis

Abstrakt:

Táto bakalárska práca sa venuje problematike remaku v kontexte jeho využitia v dejinách kinematografie a vo filmovej teórii. Poukazujem na to, ako sa k remaku pristupovalo od vzniku filmu, ako je možné ho definovať a v akých podobách sa s ním môžeme stretnúť. Každá teoretická úvaha o remaku prináša odlišnú voľbu perspektívy a metódu jeho skúmania. Hlavnou časťou bakalárskej práce je preto snaha o nadobudnutie nového aparátu, prostredníctvom ktorého môžeme uvažovať o remaku ako o interpretačnej variante pôvodného diela. V tejto súvislosti odkazujem prevažne na teoretické prístupy Gérarda Genetta, Julie Kristevovej, Seymoura Chatmana, Umberta Eca a na pojmy intertextuality a interpretácie, čím sa snažím podnety z literárno-vedeckej teórie aplikovať do filmového diskurzu. V poslednej kapitole analyzujem dva konkrétne filmy a to *Visitor Q* Miike Takashiho ako remake filmu *Teorema* Piera Paola Pasoliniho. Vzťah medzi remakom a jeho pôvodným dielom sa ukazuje ako nové čítanie oboch diel. Prepis jedného diela druhým sa javí ako čitateľské gesto zachycujúce tento proces v novej tvorbe.

Kľúčové slová:

remake, pôvodné dielo, intertextualita, interpretácia, príbeh, diskurz, štýl, dialóg, vnímateľ, autor

Abstract:

The following bachelor's thesis concerns the remake, in the context of its use in the history of cinema and in film theory. I discuss the various definitions and possible forms of the remake, which has existed since the inception of film. Each theoretical consideration of the remake brings about a different choice of perspective and method of examination. Thus, the main part of the thesis is comprised of an effort to acquire a new apparatus through which one can think of the remake as a variant interpretation of the original work. In this regard, I transpose approaches from literary theory to film discourse, mainly referencing the theoretical methods of Gérard Genette, Julia Kristeva, Seymour Chatman, Umberto Eco and the concepts of intertextuality and interpretation. The last chapter analyzes two specific films, positioning Takashi Miike's *Visitor Q* as a remake of Pier Paolo Pasolini's *Teorema*. The relationship between remake and original develops new readings of both works. A remake is, in fact, based on the filmmaker's unique reading of an original work. This reading marks the transition between the filmmaker's experience as a viewer of the original and their position as creator of the remake.

Key words:

remake, original work, intertextuality, interpretation, narration, discourse, style, dialogue, receptor, author

Obsah

1. Úvod	7
2. Exkurz do remaku	9
2.1. Podoby remaku.....	12
2.2. Remake ako správca dejín	20
2.3. Prejavy postprodukcie.....	22
3. Remake a možné polohy interpretácie	25
3.1. Príbeh a diskurz.....	26
3.2. Intertextualita ako sprostredkovateľ komunikácie	28
3.3. Remake ako iná možnosť prehovoru.....	37
3.4. Subjektívny prehovor ako štýl.....	41
4. Je Visitor Q remake Teoremy?.....	45
4.1. Príbeh rodiny	46
4.2. Diskurz návštevníka	49
4.3. Rimbaud a handcam alebo O štýle.....	53
5. Záver.....	56
6. Použité pramene	57

1. Úvod

Hlavným cieľom mojej práce je skúmanie vzťahu filmového remaku k pôvodnému dielu a spôsob, akým ich toto prepojenie vzájomne definuje. Najskôr bol môj záujem vyvolaný stále intenzívnejším ohliadaním sa filmárov za staršími dielami a ich potreba prerozprávania známych či menej známych príbehov. Vo svojom skúmaní sa postupne začali objavovať nové princípy navracania sa k starším dielam a to nie len k filmom ako celkom, ale aj k ich jednotlivým fragmentom či čistým formám. Na jednej strane sa stala mainstreamová produkcia hollywoodskeho formátu hlavným výrobcom remakov, na strane druhej ukázala nezávislá tvorba ďalšie formáty prepisu z diela do diela či dokonca priniesla komentár k tvoreniu remaku ako takého (viď kapitola *Exkurz do remaku*). Osvetľovanie vzťahu rôznych filmov v zmysle vzájomného tvorivého využitia sa stalo umeleckou činnosťou nesmierne aktuálnou a potrebnou.

Teoretická práca môže prispieť k tejto téme prostredníctvom najrôznejších prístupov. Táto práca si kladie za svoj cieľ popis a charakteristiku určitého myšlienkového aparátu, ktorý umožní uvažovať nad remakom v kontexte jeho vzťahov k iným dielam. Vychádzal som z toho, že je v prvom rade potrebné pokúsiť sa definovať dielo a pomenovať jeho základné stavebné prvky. Tie časti umeleckého diela, ktoré môžu potenciálne prispieť k úvahám o zbližovaní dvoch či viacerých filmov. Myslenie štrukturalizmu, a to najmä francúzskych teoretikov **Gérarda Genetta** (1930) a **Julie Kristevovej** (1941), mi pomohlo určiť súradnice všetkých elementov potrebných k porozumeniu fungovania skladby umeleckého diela a veľkou mierou prispelo k spresneniu ich povahy. Myslenie naratológie mi bolo vodítkom k porozumeniu procesu, ako je možné, aby jedno dielo prestupovalo iné, a do akej miery je tento presah súčasťou umeleckej tvorby a na druhej strane diváckeho vnímania.

Hlavnou témou mojej práca je však zvláštna schopnosť umeleckých diel vzájomne sa interpretovať. Vďaka rozsiahlym prínosom **Umberta Eca** (1932) na poli interpretácie, môže moje skúmanie vychádzať od jeho definície interpretovateľnosti umeleckého diela, ktorá zdôrazňuje jeho otvorenosť až k možnostiam samotného diela interpretovať dielo iné.

Teoretickému konceptu remaku predchádza kapitola, v ktorej vstupujeme do pojmu remake a problematizujeme ako jeho rozdelenie, tak aj jeho ďalšie podoby a prejavy a to v doterajšom priereze jeho používania a myslenia o ňom. V poslednej kapitole sa venujem dvom filmovým dielam a to *Teorème* (1968) Piera Paola Pasoliniho a *Visitorovi Q* (2001) Miike Takashiho. Výber diametrálne odlišných kontextov či priestorový, časových, sociálnych alebo kultúrnych, nie je náhodný, ale jeho cieľom je preskúmať a ukázať, ako dokáže umelecké dielo prekladať a artikulovať myšlienky cudzieho diela a teda aktualizovať stratégie vyjadrovania sa k odlišným udalostiam. Pestrosť foriem stvárnenia je v tejto kapitole príležitosťou vyjadriť sa k filmovému štýlu ako k jedinečnému spôsobu prinavrátania starších tém a to najmä prostredníctvom novátorských prístupov a technológií.

Posledná kapitola do určitej miery sumarizuje obe predošlé kapitoly a kladie si otázky o tom či je vôbec možné alebo nutné označiť dielo ako remake, alebo či je toto pomenovanie skôr základným prejavom každého umeleckého diela recyklovať diela predošlé. Práca má preto tendenciu nahliadať na remake z pozície interpretácie uskutočňujúcej sa vo filmovom korpuse.

2. Exkurz do remaku

Pristúpiť k pojmu *remake* je možné na niekoľkých úrovniach. Bežne sa považuje za proces prepracovania, ktorý je definovaný vo vzťahu nového filmu a filmu pôvodného. „Remake je film, ktorý stojí vo výraznom intertextovom vzťahu k staršiemu filmovému dielu, pričom osvetľuje určité prvky reprodukcie, ktoré sú typické pre hollywoodsku produkciu. Remake je jasne previazaný so zdrojovým filmom a zároveň sa zreteľne od neho odlišuje v zmysle premeny príbehu alebo dokonca žánru“¹ Tvorenie remaku, avšak nie je jedinečným americkým fenoménom, no práve kvôli hollywoodskej filmovej produkcii nadobudol dôležitosť vo svetovej kinematografii. „Remaky odrážajú odlišné historické, ekonomické, politické, sociálne a estetické podmienky, ktoré ich umožňujú. Najranejšie filmové remaky z rokov 1896 až 1906 boli všeobecne nerozlišiteľné od duplikovaných pozitívov, ostatné boli remakmi úspešných filmov, ktorých negatívy boli poškodené.“² Remake môže v podstate odkazovať na široké spektrum využitia filmu: môže sa prejavovať len ako narážka alebo môže byť záber po zábere znovu natočením staršieho filmu. Tiež filmy prerobené do televízneho formátu (či naopak), môžu byť pokladané za remake. V tom prípade určité parametry sú stanovené dopredu (rozsah, rámovanie atď.). Pojem remake je širšie použitý ako viac-menej akákoľvek referencia k inému filmu, k hlavnému zdroju materiálu. „Remake je pojem prevzatý do akademického jazyka z filmovej žurnalistiky a z filmového podnikania. (...) Remake môže existovať kdekoľvek na nepretržitej úrovni v intertextualite od alúzie na špecifickej rovine, jednotlivých scén, vizuálneho štýlu až k explicitnému napodobneniu celého predchádzajúceho filmu.“³

¹ Delaney, Sean – Potamitis, Nicolas: *Remakes. 16+ Source Guide* [online]. London: BFI National Library 2004. [cit. 2014-07-7]. Dostupné z WWW: <<http://www.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-16-plus-source-guides-remakes-2004.pdf>>

² Forrest, Jennifer – Koos R., Leonard: *Dead Ringers: The Remakes in Theory and Practice*. New York: State University of New York Press 2002, s. 3.

³ Horton, Andrew, McDougal Y. Stuart: *Play it Again, Sam: Retakes on Remakes*. Los Angeles: University of California Press 1998, s. 327.

Rovnako ako v iných prístupoch k filmu alebo k žánru, remaky môžeme chápať ako priemyselný produkt, ktorý je súčasťou materiálnych podmienok komerčnej filmovej tvorby, v ktorej sú deje a stratégie neustále opakované a kopírované. Pre filmových producentov sú remaky určité vzorové modely poskytujúce finančné záruky pre vývoj štúdiovej produkcie. V komerčnom kontexte sú remaky znovu predajným produktom pre svoje publikum, pretože sa predpokladá, že diváci poznajú dobre pôvodný film alebo o ňom majú aspoň približnú predstavu.⁴ Constantine Varevis uvádza priemyselné, textuálne a kritické kategórie remaku, čím poukazuje na komerčné záujmy a teda i autorský zámer, textuálne a diskurzívne vzťahy, otázky žánru a publika. Varevis zdôrazňuje, že remake nie je len súčasťou filmového korpusu, ale rovnako ako žáner sa nachádza v diváckom očakávaní a vedomostiach, v inštitúciách, ktoré riadia a podporujú konkrétne stratégie čítania.

Koncept intertextuality potrebuje neustále rozširovanie dostupnosti textov a technológií, tendencie súčasných hollywoodskych filmových tvorcov kombinovať nevyhnutné komerčné modely opakovania s preberaním aspektov z iných filmov (alúzia a citácia) a bezprecedentné povedomie o dejinách filmu ako medzi filmovými tvorcami, tak aj medzi súčasnými divákmi.⁵ Napriek tomu, že remake je fenomén, ktorý sa pomerne často objavuje už od počiatku kinematografie, môžeme pokladať hollywoodsku produkciu za jeho najväčšieho producenta a to hlavne za účelom komerčných úspechov. Ten prišiel s určitým priemyslovým pragmatizmom, ako využiť už vyskúšané, no formálne zastarané diela k ich obnove a novým ziskom. Avšak remake pomohol udržať určitú nezávislosť a solventnosť takých spoločností ako bola napríklad skupina Poverty Row počas tridsiatych rokov dvadsiateho storočia v Amerike.⁶ Remake znázorňuje internú aj externú históriu filmu vo svojom vzťahu k predchádzajúcim filmom

⁴ Varevis, Constantine: *Film Remakes*. Edinburg: Edinburg University Press Ltd 2006, s. 3.

⁵ Tamtéž, s. 23.

⁶ Forrest, Jennifer – Koos R., Leonard: *Dead Ringers: The Remakes in Theory and Practice*. New York: State University of New York Press 2002, s. 4.

a ich divák: film bol vytvorený a teraz je čas ho pretvoriť, revidovať a dokonca rozšíriť. Často sa zároveň objavuje tvrdenie, že s ohľadom na dejiny sú intertextuálne procesy vo filme esteticky jedinečné.⁷ Inými slovami je film médiom obsahujúcim širokú škálu výrazových prostriedkov rýchlo sa vyvíjajúcich v jeho histórii.

Vaveris tvrdí, že veľmi obmedzená priama intertextuálna referenčnosť medzi remakom a jeho originálom je organizovaná podľa „extratextuálnej referenčnosti, ktorá sa nachádza v historicky špecifických diskurzívnych formáciách – špeciálne vo filmovej kritike a publicistike, ale tiež v autorskom práve a vo filmovom kánone a gramotnosti – má dôsledky pre čisto textuálne opisy remakov a to najmä tých, ktoré sa usilujú kategorizovať rigidný rozdiel medzi originálnym príbehom a jeho diskurzívnym znovuzrodením.“⁸ Dôležitejšie je, že zatiaľ čo by sa mohla objaviť „elementárne a intuitívne daná skutočnosť, že príbeh sa dá rozprávať rôznymi spôsobmi a v dôležitom zmysle udržať rovnaký príbeh“⁹, presná identifikácia prvkov ako základných jednotiek rozprávania v stanovenej totožnej podobe – to znamená v zmysle identifikácie remaku a jeho originálu – sa stáva teoretickým konštruktom či funkciou diskurzívneho kontextu produkcie tohto filmu a jeho reprodukcie. „Kontextuálne formy intertextuality, ktoré zahŕňajú filmový priemysel a ostatné verejné diskurzy, presúvajú pozornosť od čisto textových cieľov k identifikácií interpretačného rámca.“¹⁰ Rozprávanie ako také a rozsah pôsobnosti kinematografie, umožňuje vybudovanie intertextuálne vymedzenej hierarchie príbehov pohybujúcich sa medzi ich najrôznejšími možnými opismi. Výstavba určitého intertextového vzťahu medzi remakom a jeho predpokladaným originálom je akt interpretácie, ktorý „je obmedzený a relatívny – nie voči [sledujúcemu] subjektu, ale k interpretačnej sieti (ako režimu čítania),

⁷ Horton, Andrew – McDougal Y., Stuart: *Play it Again, Sam: Retakes on Remakes*. Los Angeles: University of California Press 1998, s. 327.

⁸ Vaveris, Constantine: *Film Remakes*. Edinburg: Edinburg University Press Ltd 2006, s. 28.

⁹ Tamtéž, s. 28.

¹⁰ Tamtéž, s. 28.

prostredníctvom ktorých sú tvorené subjektívna pozícia aj textuálne vzťahy.“¹¹

Leonardo Quaresima posúva o niečo ďalej referenčný rámec remaku a nahliada naň skôr ako na mnohoznačnú kvalitu filmového objektu ako takého než z empirického hľadiska. Odkazuje sa na začiatky kinematografie, kedy táto pluralita bola viac zrejma. V tomto období „originalita filmu koexistovala v dokonalej harmónii so schopnosťou vlastnej reprodukcie a v mnohosti jej verzií. Zodpovednosť za strih bola prenesená na premietача, čo posilnilo pestrú existenciu každého jedného filmu.“¹² Každá projekcia tak bola inou verziou originálneho filmu. Môže to byť teda obsah alebo i vzhľad filmu, ktorý sa tvári ako iný film. Ak sa pozrieme na remake z širšieho hľadiska, nie len ako na produkt prepracovania iného filmu, môže jeho podoby identifikovať v rôznych postupoch prelínania odlišných diel alebo ich častí.

2.1. Podoby remaku

Film je predovšetkým technickým umením a tak závisí od vývoja technológií, ktorý mení jeho obsahovú, ale najmä formálnu stránku. Povahu remaku je možné sledovať aj v jeho presahoch mimo rámec jeho základnej definície a priradiť k nemu ďalšie obsahové a formálne podoby. Niektorí filmári pretočili svoje staršie filmy na farebný film (Cecil B. DeMille *Desatoro príkazní*, Alfred Hitchcock *Muž, ktorý vedel príliš mnoho* alebo Ozu Yasujirō *A Story of Floating Weeds* do farebného filmu *Floating Weeds*). Iní sa pokúsili o dobové aktualizovanie svojho diela do modernejšieho alebo atraktívnejšieho vzhľadu ako to urobil Michael Haneke s filmom *Funny Games*, kde nemčinu vymenil za angličtinu, menej známych rakúskych hercov

¹¹ Tamtéž, s. 28-29.

¹² Quaresima, Leonardo: *Loving Texts Two at a Time: The Film Remake*. Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies, vol. 12, n° 3, 2002, p. 73-84.

nahradil americkými a celý film situoval na luxusný americký vidiek vo filme *Funny Games USA*. Alebo sa o „shot-for-shot film“ postaral iný filmár ako v prípade snímku *Psycho* Alfreda Hitchcocka, ktoré bolo prevedené o 38 rokov neskôr pod rovnakým názvom Gus von Santom. S výnimkou „shot-for-shot filmom“, väčšina remakov tvorí jedinečný charakter filmu, deja a prípadne i premieňa samotnú tému filmu. Jedná sa o transformáciu takmer alebo úplne identickým spôsobom z pôvodného diela a to najmä bez vkladu či bez snahy nejakej modifikácie. Remake je s pôvodným dielom identický „záber po zábere“. Na príkladoch týchto filmov sme si ukázali, akým spôsobom sa remake môže vymedziť a ako produkčný a technický rozvoj zapríčiňuje jeho vznik. Ďalšie typy remaku nám ukážu, do akej miery môže v procese prepisovania dôjsť k transformácii.

Pokračovanie alebo expandovanie príbehu skoršieho diela je všeobecne označované ako *sequel*. Je vyťažením nejakej časti, nasledovaním fikčného sveta určitého diela v rôznych chronologických polohách. *Sequel* je spracovaním jednej alebo viacerých udalostí v návaznosti na iné dielo. V prevažnej väčšine prípadov sú prevzaté postavy a ich vlastnosti či základné zápletky a vyvrcholenia. Je dôležité dodať, že *sequel* vo všetkých svojich formách inklinuje k princípu serializácie. A teda skôr akoby sa tvorcovia a to najmä iní než tí, ktorí vytvorili remaku predchádzajúci film, snažili o vytvorenie jedinečného diela, sa zámerne, čo najviac prepájajú s pôvodným dielom a zmeny sú prevažne len estetického charakteru. Z produkčného hľadiska sú ďalšie pokračovania už úspešných dielov omnoho menším rizikom pre produkčné spoločnosti. Divácka platforma je silná natoľko, že jej záujem o ďalšiu časť populárneho diela je takmer predurčená k úspechu. Aj keď sa v prípade *sequelu* nejedná doslova o snahu o transformáciu iného filmu, blízky remaku je v opakovaní motívu filmu, na ktorý naväzuje.¹³

¹³ Beaver Eugene, Frank: *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art*. New York: Peter Lang Publishing, Inc. New York 2006, s. 228.

Existuje niekoľko spôsobov ako spracovať filmové pokračovanie už existujúceho diela. Základným je *sequel* ako taký, ktorý priamo naväzuje na predošlé dielo a prináša nový konflikt do príbehu čím prinavracia hrdinov minulého diela a stavia ich pred nové udalosti. Týmto spôsobom je možné ozvláštniť či zatraktívniť v podstate akýkoľvek aspekt pôvodného diela. Dobre známymi príkladmi *sequelu* je *Krstný otec II* a *Krstný otec III*. Avšak prevažná väčšina roky úspešných *sequelov* sa orientujú na rozšírenie fikčného sveta diela, ku ktorému sa odkazujú, dopredu aj dozadu. Filmový *sequel* oznamuje konečný vývoj príbehu od svojho originálneho diela, v ktorom sa postavy a prvky deja vyvíjajú v pokračovaní.

Dielo, ktoré časovo predchádza fikčný svet diela, ale je vyrobené až po ňom sa nazýva *prequel*.¹⁴ Týmto spôsobom sa môžu ozrejmiť určité okolnosti, ktoré sú v pôvodnom diele nepredstavené alebo nedovysvetlené. *Prequel* môže ozrejmiť príčiny udalostí, ktoré sa udiali, pričom sa dôraz kladie prevažne na to ako sa postavy a udalosti v pôvodnom diele vyjavili.¹⁵ Rozprávanie filmového *prequelu*, ale už po uplynutí pôvodného filmu, je vždy nastavený pred udalosťami tohto filmu, pričom často skúma vývoj svojich ústredných postáv.

Najznámejším príkladom *prequelu* je trilógia *Hviezdne vojny* (1999-2005), ktorá nasledovala po prvej trilógii (1977-1983), ale fikčne ju predchádza. *Prequel* môže byť tiež aplikovaný na pôvodný príbeh ako spôsob ako ho „reštartovať“. *Prequel* tak líči udalosti skôr v naratívnom cykle ako predchádzajúceho spracovania. A to až do tej miery, že nemusia výrazne prispievať ku kontinuite celého cyklu, alebo dokonca ju úplne rúcajú a kladú do rozporu. V tom prípade sa v podstate odkláňa od označenia *prequel*.

¹⁴ Delaney, Sean – Potamitis, Nicholas: *Remakes. 16+ Source Guide* [online]. London: BFI National Library 2004. [cit. 2014-07-7]. WWW: <http://www.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-16-plus-source-guides-remakes-2004.pdf>

¹⁵ Tamtéž, s. 1.

Ak máme sériu celovečerných filmov *interquel* je ďalším dielom, ktoré rozvíja príbeh, ktorý sa medzi nimi odohráva. Je určitým premostením už natočených filmov. Je filmom medzi *prequelom* a *sequelom*. *Midquel* je vyplnením časovej smyčky jedného diela.¹⁶

Nasledujúce kategórie sequelu rozvíjajú film, v ktorom pokračujú odlišným smerom. *Paralelný príbeh (parallel story)* nekladie dôraz na výsledok, ale na postavy a zamlčané informácie v diele, na ktoré naväzuje. *Duchovný sequel (spiritual sequel)* je dielo, ktoré sa podobá inému dielu, ale oficiálne nie je označené ako jeho pokračovanie. Používa mnoho aspektov v duchu určitého diela, ale nie v takej miere, aby sa priamo naň odkazoval. Za príklad duchovného *sequelu* môžeme považovať *Pod(f)uck* (Guy Richie, 2000) vo vzťahu k filmu *Zbaľ prachy a vypadni!* (1998). Rozprávania odvodené z jedného alebo viacerých už existujúcich diel, ktoré sa podrobnejšie zameriava na nejaký aspekt nejakého konkrétneho diela alebo viacerých diel je *spin-off (sidequel)*.¹⁷ Existuje v rovnakom časovom rámci ako pôvodné dielo, ale mení tvorí iné hľadisko na niektorý aspekt predchádzajúceho diela. Napríklad môže robiť z vedľajšej postavy, hlavného protagonistu. Napríklad film *Kocúr v čižmách* (Puss in Boots, 2011) môžeme zaradiť ako *spin-off* k filmu *Shrek* (2001).

Reboot je takýmto novým prevedením už známeho príbehu. Filmári oprášia filmovú sériu s cieľom prilákať nových fanúšikov a stimulovať príjmy. Filmári tak obnovia prostriedky a vylúčia všetky pokračovania v zavedenej filmovej sérii, aby znovu priviedli nové znaky, časovú os, pozadie príbehu. Takýto reštart môže obnoviť záujem o sériu, ktorá sa stále rozrastá a môže sa stretnúť s pozitívnymi či negatívnymi výsledkami u spotrebiteľov či kritiky. Avšak prevažne je *reboot* spoľahlivý projekt, väčšinou ateliérovej produkcie, čím remobilizuje

¹⁶ Beaver Eugene, Frank: *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art*. New York: Peter Lang Publishing, Inc. New York 2006, s. 228.

¹⁷ Delaney, Sean – Potamitis, Nicholas: *Remakes. 16+ Source Guide* [online]. London: BFI National Library 2004. [cit. 2014-07-7]. WWW: <http://www.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-16-plus-source-guides-remakes-2004.pdf>

fanúškovskú základňu a je teda z hľadiska očakávania zisku menej rizikový, ako originálne dielo, a popri tom umožňuje filmovým štúdiám preskúmať nové spoločenské a ekonomické zákonitosti rozvoja a zloženia filmových divákov.¹⁸ Filmový *reboot* je typický pre produkciu sci-fi sérií ako je Batman, Spiderman, Superman alebo tých najprepracovanejších príbehov ako sú Dracula, Hamlet či Sherlock Holmes.

Podobným príkladom prevádzaním častí už dobre známeho príbehu je *crossover*. Na rozdiel od *rebootu* je umiestnením dvoch alebo viacerých postáv z odlišných diel do príbehu jedného diela.¹⁹ K takémuto prepojeniu dochádza napríklad vo filme *Avengers: Pomstiteľia* (2012), kde sa stretávajú hrdinovia z filmov *Iron Man* (2008), *Neuveriteľný Hulk* (2003), *Captain America: Prvý Avenger* (2011) a iní.

V porovnaní s predošlými príkladmi, ktoré odkazujú skôr k participácií na pôvodnom diele sa v tejto časti dostávame k prostriedku, ktorý funguje na poli rétoriky, ako určitý spôsob rozprávania v diele, v prípade remaku je to vzťah vizuálnej alebo auditívnej jednotky k pôvodnému dielu. V tomto prípade hovoríme o *alúzii*, ktorá je narážkou, nepriamym odkazom na iné dielo, začleneným do stavby nového diela. „Funkciou alúzie je najčastejšie určitá investícia do literárneho diela so svojou tradíciou, historickým kontextom, v rámci ktorej môže byť ustanovená interpretácia. A to za predpokladu, že čitateľ odhalí prevod starého, známeho do nového, neznámeho textu a teda dialektickej súvzťažnosti ktorá osvetlí obe diela, demonštrujúc dôležitosť starého a potvrdzujúc autoritu nového. Alúzia je preto jeden zo základných mechanizmov, prostredníctvom ktorých autori zakladajú a upevňujú kánon.“²⁰ Zosobneným príkladom diela vystavanom na alúziách je film *Pulp Fiction* (1994). Kufor, do ktorého divák nikdy

¹⁸ Tamtéž, s. 1.

¹⁹ Tamtéž, s. 1.

²⁰ Horton, Andrew – McDougal Y. Stuart: *Play it Again, Sam: Retakes on Remakes*. Los Angeles: University of California Press, 1998, s. 131.

nenazrie je odkazom na film *Bozkávaj ma až k smrti* (1955) a zároveň na Alfreda Hitchcocka²¹. Atmosféra tohto baru spolu s reštauračným automobilom je prevzatá z filmu *Elvis: Speedway* (1968) a pozoruhodne veľa ďalších odkazov či v dialógoch ako napríklad rozhovor medzi postavami Vincentom Vega a Julesom Winnfieldom o televízii cituje rozhovor medzi Williem a Eddiem z filmu *Podivnejší než raj* (1984), alebo čo i len v pár sekundových záberoch (nadvíata sukňa čašníčky z baru U mazaného králika je referenciou k filmu s Marilyn Monroe *Slamený vdovec* (1995), či len naznačené a ťažko povšimnuteľné detaily (ťažké cigarety Apple fajčí Mia aj Butch a zároveň tie isté cigarety sa objavia v Tarantinovom filme *Gauneri* (1992) alebo dokonca spôsob záberovania (identický veľký detail Miiných pier hovoriacich na mikrofón je referenciou k filmu *Bojovníci* (1979) a mnoho iných). *Alúzie* na iné diela môžu mať odlišný charakter. Napríklad konkrétny odkaz môže viesť nie len k jednému, ale k viacerým dielam alebo môžu byť referencie náhodné či na druhej strane odvolávajúce sa na veci už v diele spomenuté.

Ďalšia forma prepisu časti pôvodného diela je *pocta* (Homage), ktorá je určitým oslavným zámerom filmu „uznať vplyv staršieho filmu alebo filmových tvorcov a odkazov, ktoré mali silný vplyv na naratologickú alebo štylistickú formu nového filmu ako je tomu vo filme Briana de Palmy *Výstrel* (1981) vo vzťahu k filmu Michelangela Antonioniho *Zväčšenina* (1966).“²² Ďalšími príkladmi môže byť úvodná scéna k filmu *Hriešne noci* (1997), ktorá je poctou k Scorsesemu filmu *Mafiáni* (1990). *Pocta* má v tomto prípade veľmi blízko k alúzii resp. referencií.

²¹ Pojem MacGuffin bol popularizovaný najmä Alfredom Hitchcockom, ktorý ho v interview s Francois Truffautom v knihe *Hitchcock Truffaut* (1985) definoval nasledovne: Mohol by to byť škótsky názov, prevzatý z príbehu o dvoch mužoch vo vlaku. Jeden muž hovorí: Čo je to za balík tam v batožinovom prietore? A druhý odpovedá: „Och, to je MacGuffin.“ Prvý sa ďalej pýta: „Čo je MacGuffin?“ Druhý muž odvetí: „Je to prístroj pre chytanie levov v škódskej vysočine.“ Prvý muž sa reaguje: „Ale v škódskej vysočine predsa nie sú žiadne levy.“ A druhý odpovie: „No tak to nie je MacGuffin!“ Takže vidíte, že MacGuffin vlastne nie je vôbec nič. Vysvetľuje Hitchcock. Jednoducho povedané je MacGuffin zariadenie, ktoré slúžil výhradne k posúvaniu deja bez akéhokoľvek ďalšieho účelu.

²² Beaver Eugene, Frank: *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art*. New York: Peter Lang Publishing, Inc. New York, 2006, s. 228.

Predošlá charakteristika referencií k pôvodnému filmu je v nasledujúcom príklade o niečo intenzívnejšia a to v zmysle prevzatia hlavného princípu dejového spracovania, ktorý môžeme zároveň pokladať za silnú *alúziu* aj za *poctu*. *Re-imagining* je označením „pre film, ktorý na rozdiel od remaku, pre ktorý je typické výrazné množstvo prekvapení, pokiaľ sa jedná o charakterizáciu, rozprávanie alebo dokonca priamu citáciu z pôvodného filmu, *re-imagining* je často spojený s filmovými projektmi, ktoré si kladú za cieľ vzdialiť sa tematicky od pôvodného filmu, ale pritom si zachovať kultúrny kapitál originálu. *Re-imagining* signalizuje pokus o prepis, často i drastickjší a nie len v celkovom nastavení filmu, ale celkového emocionálneho či druhového tónu.“²³ Takým príkladom je film *Disturbia* (2007) vo vzťahu k filmu *Okno do dvora* (1954). Film *Disturbia* preberá z Hitchcockovho filmu motív sledovania zločinu z okna bytu, z kade sa postava nemôže dostať.

Vieme, že odkazy k pôvodnému filmu môžu byť zámerne viditeľné alebo skryté. Avšak niektoré formy prepracovania sú späté s pôvodným dielom len zdanlivo a v skutočnosti za svoj zdroj pokladajú niečo iné. Význam slovného spojenia *Reour aux sources* znamená „návrät k zdroju“, čím sa odkazuje na typ remaku, ktorý „uznáva predošlé filmy, ktoré zdielajú rovnakú pôvodnú inšpiráciu, avšak zároveň sa chce od nich dištancovať. Steven Soderberg opísal svoj film *Solaris* (2002) nie ako remake slávneho Tarkovského filmu *Solaris* (1972), ale ako druhú verziu románu, ktorý ruský film adaptoval.“²⁴

Film je prostredníctvom stále nových technických možností reprodukovateľnosti schopný s už existujúcim materiálom narábať takmer „neobmedzene“. Video *Mash-up* v sebe spája niekoľko už

²³ Delaney, Sean – Potamitis, Nicholas: *Remakes. 16+ Source Guide* [online]. London: BFI National Library 2004. [cit. 2014-07-7]. WWW: <http://www.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-16-plus-source-guides-remakes-2004.pdf>, s. 1.

²⁴ Tamtéž, s. 1.

existujúcich videí bez zjavnej súvislosti do jedného celku.²⁵ Podobný charakter má vo filme *found footage*, ktoré používa záznamy jedného alebo niekoľkých pôvodných filmov a edituje ich do novej koláže. Týmto spôsobom je možné vytvárať hrané filmy, dokumenty alebo tzv. *mocumenty* (resp. *mock dokumenty*), v ktorom sú fiktívne udalosti prezentované v dokumentárnom štýle alebo parodicky. Všeobecne v remaku je žánrová zmena pomerne častý jav.

Stále narastajúci technický pokrok vedie filmárov k „oprašovaniu“ starších filmových diel a prispôsobovaniu ich novej kvalitatívnej úrovni. *Remaster* je formálnou technologickou rekonštrukciou, doslova reštaurovaním diela. V tomto prípade sú filmy prevádzané do iných technologických spracovaní ako zvukového, tak aj obrazového.²⁶ Týmto spôsobom sú odstraňované formálne kvalitatívne chyby, hoci kritika poukazuje na to, že používanie niektorých „menej kvalitných“ prostriedkov je autorským zámerom či rukopisom a zásahy ako je odstraňovanie šumu, zvýrazňovanie farieb či zvyšovanie kvality rozlíšenia obrazu, je v skutočnosti dehonestovaním diela. Avšak táto polemika nie je témou tejto práce. Zostaňme teda pri uvažovaní o týchto prístupoch ako o možných prepisovaniach diela.

Spomenuté možnosti odkazovania k starším dielam a verzie ich možných aktualizovaní nás upozorňujú, do akej miery je možné hovoriť o remaku. Rôzne formy *sequelu* svedčia o rozširovaní jedného diela na časovej osi. V prípade *alúzie*, *pocte* či *re-imagining* sme ukázali, s akou intenzitou sa dá pracovať s odkazmi na iné filmy a s formami ako *mash-up* či *remaster* sme poukázali na návrat k predošlým filmom prostredníctvom technických inovácii. Na remake však môžeme nahliadať aj z ďalších perspektív, ktoré poukazujú najmä na zmenu jeho odlišných kontextov.

²⁵ Beaver Eugene Frank: *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art*. New York: Peter Lang Publishing, Inc. New York, 2006, s. 228.

²⁶ Tamtéž, s. 228.

2.2. Remake ako správca dejín

Robert Eberwein sa odvoláva na Georga Lipsitza, ktorý hovorí o usadzovaní dejinných tokov a usadzovaní sietí a asociácií, ktoré sú viac než len intertextuálnymi referenciami. Jeho komentár je relevantným prínosom do nášho uvažovania o remakoch a ich originálnych dielach: „Prítomnosť usadenín dejinných tokov v populárnej kultúre osvetľuje paradoxný vzťah medzi dejinami a komercializáciou voľného času. Čas, dejiny, a pamäť sa stávajú kvalitatívne odlišnými konceptami vo svete, v ktorom sú možné elektronické masové médiá.“²⁷ Namiesto vzťahovania sa k minulosti prostredníctvom zdieľaného miesta či pôvodu, konzumenti elektronických masových médií môžu zakúsiť spoločné dedičstvo s ľuďmi, ktorých nikdy nevideli; môžu nadobudnúť spomienky z minulosti, s ktorými nemajú žiadne geografické či biologické prepojenie. Kapacita elektronických masových médií prekračuje čas a priestor vytvárajúci nestabilitu neprepojenosti ľudí v historických kontextoch, ale tiež oslobodzuje ľudí pred determináciou prítomnosti z minulosti.²⁸ Eberwein tento prístup k historickej perspektíve preberá, ale zdôrazňuje, že je potrebné rekonštruovať historické kontexty do maximálnej novej miery, a to za účelom aktualizácie vlastného kontextu. Eberwein následne načrtáva vlastnú predbežnú klasifikáciu a vymenováva pätnásť druhov remaku:

V prvom súbore sú zaradené nemé filmy prerobené do zvukových filmov a to podľa toho či sú natočené tým istým režisérom, alebo niekým iným. Pričom, v týchto kategóriách zohľadňuje aj významnosť tvorca. V druhej skupine sú zvukové filmy prerobené buď tým istým, alebo iným režisérom v rovnakej alebo inej krajine či jazyku. V tretej skupine sú filmy, v ktorých režisér úmyselne napodobňuje filmy a známe postupy režiséra iného (napr. *Zjazvená tvár* z roku 1932 a rovnomenný

²⁷ Horton, Andrew – McDougal Y., Stuart: *Play it Again, Sam: Retakes on Remakes*. Los Angeles: University of California Press 1998, s. 28.

²⁸ Tamtéž, s. 28.

snímok z roku 1983, alebo napr. *Vertigo*, *Okno do dvora* a *Psycho* proti *Posadnutosť*, *Dvojníkovi* a *Kainovej výchove*). Vo štvrtej kategórii sú filmy natočené v USA alebo v iných krajinách a prerobené ako filmy zahraničné alebo naopak. Piatou skupinou sú filmy s mnohými remakmi počas nemej a zvukovej éry a filmy prerobené navyše aj v televíznej ére. V šiestej skupine sú filmy prerobené ako televízne filmy alebo televízne seriály alebo naopak. V siedmej skupine sú remaky, ktoré zmenili kultúrnu polohu filmu (napr. americký a britský *Hlboký spánok*), ďalej tie ktoré zaktualizovali pôvodnú polohu filmu (napr. *Zrodila sa hviezda* od Williama Wellmana, George Cukora a Franka Piersona; *Preč od minulosti* a *Všetkému navzdory*), alebo tie ktoré zmenili žáner a kultúrnu polohu filmu (napr. snímok *Traja bengalskí jazdci* bol prerobený na western *Geronimo*, či napr. western *Na pravé poludnie* bol prerobený na sci-fi snímok *Outland*). V ôsmej kategórii sú zahrnuté filmy, ktoré zmenili pohlavie hlavných protagonistov (napr. *The Front Page*, či *Jeho dievča Piatok*), ktoré otvorene prepracovali sexuálne vzťahy vo filme (napr. od Williama Wylera to sú *Vražedná lož* a *Detská hodinka*, snímok *Modrá lagúna* režiséra Franka Laundera bol potom prerobený Randalom Kleiserom). V deviatej kategórii sa objavujú remaky, ktoré zdôrazňujú súťaženie hlavných predstaviteľov (napr. snímok *Anna Lucasta* režisérov Irvinga Rappera a Arnolda Lavena). V desiatej kategórii sú remaky v ktorých rovnaká herecká hviezda hrá tú istú rolu (napr. Ingrid Bergman vo švédskej a americkej verzii *Intermezza*). V jedenástej skupine sú remaky ďalšieho pokračovania snímku, ktorý sám o sebe už prerobený bol (napr. *Frankensteinova nevesta* a *Nevesta*). Dvanástou kategóriou sú komediálne a parodické remaky (napr. *Frankenstein* a *Mladý Frankenstein*, či *Cudzinci vo vlaku* a *Vyhod' máti z vlaku*). Trinástou kategóriou sú pornografické remaky (napr. *Krotitelia duchov* a *Ghostbusters*, alebo *S Madonnou v posteli* a *Truth or Bare*). Štrnástou kapitolou sú remaky, ktoré oproti originálu zmenili farbu, aspect ratio alebo oboje (napr. čiernobiely film *Vec* a farebný alebo film *Invázia zlodejov tiel*, natočená na Superscope a farebný film *Invázia zlodejov tiel* v pomere strán 1.85:1). Posledným pätnástym zaradením sú

očividné remaky, ktorý status remaku je popieraný režisérom (napr. *Zväčšenina* režiséra Michelangela Antonioniho a *Rozhovor* Francisa Forda Coppoly).²⁹ Toto rozdelenie neimplikuje medzireferenčné filmy, ktoré môžeme zaradiť do niekoľkých kategórií súčasne.

2.3. Prejavy postprodukcie

Remake je teda len jedným z mnohých variant, ktoré sa odohrávajú v procese recyklácie kultúrnych artefaktov. Filmová produkcia smeruje čoraz naliehavejšie k re-interpretácií. Nicolas Bourriaud vo svojej knihe *Postprodukcie* (2004) zdôrazňuje reprodukciu kultúrnych produktov až do stavu, kedy sa výstupný produkt neohliada na pôvodnú kultúrnu hodnotu. Javí sa tak nedostačujúce tradičné rozlišovanie medzi tvorbou a reprodukciou či kopírovaním. „Postprodukcia je technický pojem, používaný vo svete televízie filmu a videa. Označuje sa ním akékoľvek spracovanie natočeného materiálu: strih, vkladanie ďalších obrazových či zvukových zdrojov, titulkovanie, hlasy mimo kameru (*off*), zvláštne efekty. Ide o činnosti spojené so svetom služieb a recyklácií; postprodukcia totiž patrí do terciálneho sektoru, ktorý stojí v protiklade k sektoru priemyslu či poľnohospodárstva, teda sektoru, kde sa produkujú ‘hrubé’ výrobky.“³⁰ Bourriaud uvádza príklad filmu, ktorý recykluje starší film, tým že komentuje samotný akt prepisovania. Pierrov Huyghesov *Remake* (1995) je remakom filmu *Okno do dvora* (Alfred Hitchcock, 1954). Je videofilmom, ktorý vystrihuje konkrétne zábery z Hitchcockovho filmu a vkladá do nich odlišné zvukové a vizuálne aspekty. Huyghes tvorí nové dielo, tak že Hitchcockov film preberá záber po zábere. Divák, ktorý je zoznámený s originálnym filmom s Huyghesovim *Remakom* komunikuje úplne odlišne. „Keď Huyghe v prostredí parížskeho paneláku s neznámymi hercami znovu natočil klasický film Alfreda Hitchcocka, predviedol tak osnovu deja

²⁹ Horton, Andrew – McDougal Y., Stuart: *Play it Again, Sam: Retakes on Remakes*. Los Angeles: University of California Press 1998, s. 28-30.

³⁰ Bourriaud, Nicolas: *Postprodukcie*, Praha: Tranzit 2004, s. 3.

zbavenú pôvodnej hollywoodskej aury.“³¹ Huyghes tak narúša modely produkcie, ktoré sa udomácnili vo veľkej produkcii a pôvodný film zbavuje všetkých očakávaní diváka oboznámeného s hitchcockovým filmom. Podarilo sa mu vytvoriť veľmi pozoruhodný efekt, pri ktorom z dobre známeho filmu, záber po zábere, v divákovi vyvoláva zvedavosť, napriek jeho znalosti ďalších krokov. Divák komunikuje s pôvodným dielom prostredníctvom remaku, ktorý ho vedie k potlačeniu a zdôrazneniu odlišných aspektov diela a to práve tým, že s neznámymi improvizujúcimi hercami sa divák stotožní viac než s hollywoodskymi hviezdami (Michael Haneke so svojim filmom *Funny Games* v roku 2007 urobil to isté, čo Pierre Huyghes, avšak naopak). „Umelci postprodukcie skrátka nerozlišujú medzi dielom svojím a dielom druhých, rovnako nerobia rozdiel medzi svojimi vlastnými gestami a gestami divákov.“³² Akákoľvek dielo sa tak z pozície postprodukčných tvorcov stáva verejným a otvoreným pre ďalšie zásahy. Doslova vyzýva divákov k participácii na umeleckej tvorbe a volá po jeho pokračovaní. Éra reprodukovateľnosti umeleckého diela tak vrcholí v kolektívnom akte neustáleho navracania sa k predošlým artefaktom.

Bourriaud poukazuje na charakter modernistického diskurzu, ktorý je diskurzom antieklektickým, čiže je výrazom určitého ohraničenia, vytýčenia medzi kultúry, ktoré nie je čisto ľubovoľným výberom, ale označuje určitý rád. Odvoláva sa k teoretickým textom Clementa Greenberga, pre ktorého „dejiny umenia predstavujú lineárny, teologický príbeh, v ktorého rámci sa každé dielo minulosti definuje vo vzťahu k dielam predchádzajúcim a k dielam nasledujúcim.“³³ Poukazujú tým na nevyhnutnosť chápania diela v lineárnom zasadení do dejín. Na druhej strane je eklektický diskurz „myslením spotreby, ktoré vyžaduje ahistoričnosť a vyprázdnenosť foriem, čím sa všetko

³¹ Tamtéž, s. 49.

³² Tamtéž, s. 40-41.

³³ Tamtéž, s. 91.

stáva rovným a spreneviera sa svojmu kritickému poslaniu.“³⁴ Bourriaud sa dožaduje nejakého kľúču, ktorý by tento rozpor medzi spotrebným eklekticismom a čisto historickým chápaním umenia vyriešil. Nachádza ho v „zavedení procesov a praktík, ktoré nám umožnia prejsť od spotrebnej kultúry ku kultúre aktívnej, zmeniť náš pasívny vzťah k disponibilnej zásobárni znakov v postojoch, kedy sa k znakom budeme správať zodpovedne. Každý človek, a tým skôr každý umelec alebo umelkyňa – keďže pracuje so znakmi – musí mať zodpovednosť za formy a za ich fungovanie v spoločnosti.“³⁵ Bourriaud sa v určitých momentoch stavia do role kultúrneho aktivistu. Jeho pojetie umeleckej zodpovednosti siaha až k uvedomeniu si škody, ktorú spôsobuje nedostatok „kolektívneho uvedomenia si neľudskosti pracovných podmienok vo výrobe športovej obuvi“³⁶ a ekologických katastrof spôsobených jej nedostatkom. Vyzýva k bojkotu, pirátstvu ako k neodmysliteľnej súčasť aktívnej kultúry. Dôležité je, že nech sa umelec akokoľvek zmocní originálneho diela, nech ho čo len doslova prepíše či natočí záber po zábere rovnako, alebo doň zasiahne minimálne či ho len podpíše svojím menom, stáva sa jeho vlastným gestom. V ňom nachádza Bourriaud vážnosť a nenávratnosť jeho pôsobenia v kultúre.

³⁴ Tamtéž, s. 93.

³⁵ Tamtéž, s. 94.

³⁶ Tamtéž, s. 94.

3. Remake a možné polohy interpretácie

Ústrednou témou tejto práce je porozumenie remaku ako špecifickému procesu interpretovania. Uvažovanie nad filmovým remakom ako nad interpretačnou variantou pôvodného filmu, je potrebné započat' na mieste, v ktorom sa tieto dve diela stretávajú. Musíme si položiť otázku, čím by toto miesto malo byť a ako určiť jeho súradnice. V tejto kapitole je polom, na ktorom sa budeme pohybovať práve takáto sieť, ktorou je intertextualita.

Ak chápeme remake ako intencionálnu väzbu na iné dielo, súhlasíme s tým, že každé z týchto diel má subjekt alebo autora. Inými slovami jazyk na seba vždy berie podobu prehovoru, ktorá náleží určitému hovoriacemu subjektu. V tomto prípade nás teda bude zaujímať štýl tohto prehovoru a nie samotný subjekt, hoci je jeho intenciou, ale nie nositeľom diela. Pokúsme sa ho teda definovať, aby sme následne mohli pomenovať nástroje, ktorými môžeme čítať remake.

Ak vychádzame z štrukturalistického chápania umeleckého diela ako štruktúry, a teda „sústavy zložiek esteticky aktualizovaných a zoskúpených v zložitú hierarchiu, ktorá je zjednotená prevládnutím jednej zo zložiek nad ostatnými“,³⁷ môžeme predpokladať, že v jednej zo štruktúr pôvodné dielo a remake na seba naväzujú a spájajú sa do seba. Spojenie takéhoto druhu je potrebné osvetliť a pýtať sa na funkciu diel a ich vzájomné pôsobenie. Pokúsme sa vnímať tieto diela v spoločnom dynamickom celku. Dynamický celok je potenciálnym miestom pre interpretáciu, na ktorom sa v spoločnej hierarchii vynorí dominantná štruktúra, ktorá je základom k potenciálnej vzájomnej komunikácií. V tom prípade je výsledkom stretnutí oboch diel, totiž ako dôsledok spracovania pôvodného diela prostredníctvom remaku.

³⁷ Mukařovský, Jan: Chaplin ve světlach velkoměsta. In: *Studie I*. Brno: Host 2000, s. 463.

Štrukturalistický systém je definovaný ako vnútorné zjednotenie znakov do celku. Roman Jakobson definuje vznik diela tak, „že každý jav vonkajšieho sveta sa premieňa v prípade filmu na plátne na *znak*.“³⁸ Znak okrem toho, že reprezentuje určitú vec, je základným prvkom sémiotického skúmania významu. Otázka znie, ako rovnaký znak obohatiť o nový význam. V prípade takéhoto uvažovania nad remakom a pôvodným dielom ide o prenos zdelenia v neoddeliteľnom akte diela a jeho čítania. Mukařovský posunul svoje bádanie do širšej oblasti všeobecnej estetiky tým, že rozšíril svoj predmet skúmania o diváka a jeho vnímanie zobrazeného. Mukařovský zdôrazňuje estetickú funkciu (u Jakobsona je to poetická funkcia) ako hierarchicky nadradenú iným funkciám textu. Jakobson popisuje tento vzťah ako komunikáciu na základe triády hovoriaci—zdelenie—adresát. Tento vzťah rozvíja o kontext (sociologický či kultúrny), kód a komunikačný kanál. Zvoliť estetickú (poetickú) funkciu ako hierarchicky dominantnú zložku, znamená zamerať sa na estetické vnímanie a jeho ozvláštnenie prostredníctvom štýlu. Čím sa dostávame k skúmanie spôsobu výberu a usporiadaniu jednotlivých prvkov v priestore a čase. Pozorovanie vzťahu dvoch diel sa tak môže odprostiť od konfrontácie diela s obrazom vonkajšej reality.

3.1. Príbeh a diskurz

Systematický popis štruktúr a funkcií sa odohráva aj na poli naratológie. Na tomto mieste sa analyzujú zložky rozprávania v ich štrukturálnych súvislostiach. Skúmame teda vzťah medzi rozprávanými príbehmi a podobou, v ktorej sú podané. „Štrukturalistická teória rozprávania vytvára systematické modely a popisuje štruktúry textu, pričom zreteľne vychádza z metajazykového rámca. Zjavne formalistické smerovanie (na ktoré naväzuje i spomínané štrukturalistické) tu doprevádza snaha nájsť pokiaľ možno abstraktný,

³⁸ Jakobson, Roman: *Poetická funkce*. Praha: H+H 1990, s. 149.

jednoznačný a koherentný metajazyk, ktorý by popísal stavebné kamene naratívnych štruktúr a ich relácií.“³⁹ Naratológia sa zameriava najmä na obsah, na dejové zložky, na to ako je rozprávanie sprostredkované. Rozdeľujú sa v ňom dve základné úrovne naratívneho textu, ktoré formalisti vyčleňujú ako *fabulu* a *sujet*, alebo francúzski formalisti pomenúvajú *histoire* a *discours*. Pre náš účel bude najvhodnejším označením týchto rovín *príbeh* a *diskurz*, čím naznačíme smerovanie k francúzskemu štrukturalizmu. *Príbeh* môžeme vyčleniť ako kód, súhrn udalostí v ich vzájomnej vnútornej spätosti v závislosti na tom, v akej časovej postupnosti sa odohrávajú. *Diskurz* môžeme v širšom slovazmysle označiť ako výpoveď, prehovor, tému, námet, podobu, ktorú vtlačí dielu rozprávač. Ak príjmem, že rovina, ktorá sa prepisuje, teda príbeh, zostáva v remaku totožná so súborom znakov z pôvodného diela, pohybujeme sa na poli odlišného diskurzu, ktorý je tvorený čiastočným prekódovaním príbehu a to na rovine jeho prejavu v štýle.

Ak je v remaku podstatný najmä diskurz, potom je nutné sledovať rozdiel medzi tým, kto rozpráva a tým, kto vníma rozprávanie. Pokúsme sa opísať rozdiel medzi týmito pozíciami a ako táto perspektíva určuje vnímanie diela. Pri rovine, kto vidí, musíme vziať do úvahy komunikačný charakter tohto spojenia. „Opozícia *príbeh* a *diskurz* vychádza z toho, že verbálne, resp. literárne i filmové rozprávanie spája dve situácie, jednu prítomnú a jednu neprítomnú.“⁴⁰ Text stanovuje, akým spôsobom bude konkrétny adresát riadiť znaky v určitom rade, teda diskurze. „Diskurzívne „ako“ slúži určitému „čo“, to je sprítomnenému svetu, ktorý je usporiadaný do príbehu. Rozdielne spôsoby vnímania a artikulácie v diskurze určujú z čoho a ako vznikne jeden alebo viac príbehov.“⁴¹ Zjednotenie pôvodného filmu a remaku je komunikáciou, ktorá produkuje nové významy. Tento druh komunikácie je ale špecifický v tom, že naväzuje ako na myšlienku pôvodného diela,

³⁹ Nünig, Ansgar: *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host 2006, s. 810-811.

⁴⁰ Tamtéž, s. 300.

⁴¹ Tamtéž, s. 300.

tak aj na ďalšiu možnosť komunikácie s remakom a teda nie je konečným uzavretím diela, ale naopak udržovaním jeho otvorenosti. Techniky, vďaka ktorým sa realizuje komunikačný model naratívnych textov sa pokúsme aplikovať i na štrukturalistické rozlišovanie medzi *príbehom* a *diskurzom*. K týmto štrukturalistickým pozíciám sa viaže aj prístup Seymoura Chatmana. Príbeh predstavuje obsah naratívneho výrazu, zatiaľ čo diskurz je formou tohto výrazu.⁴² „Naratívny diskurz, ono „ako“, sa delí na dve podzložky, totiž samotnú naratívnu formu (štruktúru naratívneho prenosu) a jej manifestáciu (jej podobu v špecifickom materializujúcom médiu, verbálnom, filmovom, baletnom, hudobnom, pantomimickom apod.).“⁴³ Možnosť prepisovania príbehu predstavuje najsilnejší dôvod pre tvrdenie, že naratívy sú skutočne štruktúry nezávislé na médiu. „Naratív zjavne predstavuje celok, pretože je tvorený časťami — udalosťami a existenciami —, ktoré sa líšia od toho, čo utvárajú.“⁴⁴ Naratív je dynamický, pretože môže byť vystavaný cez odlišné časti príbehu. Náväznosť jednotlivých koncepcií podania a prijímania rozprávania patrí k tým vlastnostiam diela, ktoré sú v sieti všetkých možných diel, otvorené k ďalšiemu použitiu. Syntéza všetkých spomenutých aspektov diela a ich možných organizovaní poskytuje prístup k poznaniu týchto prvkov prostredníctvom komunikácie, ktorá sa odohráva v evidentných medzeriach. Tým pristupuje k diskusii o povahe umeleckého diela, ako aj o širších kontextoch skúmania jeho prejavov.

3.2. Intertextualita ako sprostredkovateľ komunikácie

Lingvistické princípy je možné aplikovať do filmovej teórie len v prípade, že sú re-interpretované resp. používané ako metódy

⁴² Chatman, Seymour: *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host 2008, s. 23.

⁴³ Tamtéž, s. 21.

⁴⁴ Tamtéž, s. 20.

k označeniu určitých pohybov či zákonitostí, ktoré definujú filmový systém. „Neexistujú tu pravdaže ani ‘slová’: obraz sa často považuje za slovo a sekvencia za vetu, ale podľa Metza sa obraz rovná jednej alebo viacerým vetám a sekvencia je komplexným segmentom *diskurzu*.“⁴⁵ Dielo je súborom všetkých prehovorov, ktoré sú nositeľmi významov. Prihliadnutím k autonómií diela, sa odbremeníme od autorskej intencionality. Tento prístup sa odvíja od diela *Román ako dialóg* Michaila M. Bachtina a jeho pojmu dialogičnosti. „Medzi slovom a predmetom, hovorením a prehovárajúcej osobnosti sa rozprestiera nepriedušné, často ťažko prechodné prostredie iných, cudzích prehovorov o rovnakom predmete, na rovnakú tému. A prehovor sa môže štýlovo individualizovať a tvarovať práve len v procese dynamickej súčinnosti s týmto špecifickým prostredím. Každý konkrétny prehovor totiž vždy nachádza predmet, na ktorý je zameraný, ako predmet, o ktorom sa už hovorilo, ktorý už bol hodnotený (...) predmet obostierajú a prestupujú všeobecné myšlienky, mienka, cudzie súdy, poznamenávajú ho cudzie akcenty.“⁴⁶ Pre Bachtina je každý prehovor nerozlučne spätý s dialógom, rôznorečovosťou, a to práve medzi prítomným a neprítomným, inými slovami v rovine sprítomňovania, v našom prípade inej naratívnej zložky v novom diele.

Na Bachtinovu dialogičnosť sa priamo odvoláva Julia Kristevová vo svojom diele *Slovo, dialóg a román*, aby tak mohla popísať dialogické vzťahy medzi všetkými textami a ich vzťahovanie sa k myšlienke „mnohoznačnosti“ znaku a významu. Slová sú tým pádom orientované k druhému slovu i subjektu, ktorý rovnako prehovára. Kristevová pripomína, že na film nahliadame ako na formu *reči*. „Izolovaný obraz (alebo fotografia) je určitou výpoveďou; ak je usporiadaná do celku s výpoveďami inými, výsledkom je určitá narácia.“⁴⁷ Bachtin púta pozornosť k mnohoznačnosti slov a prostriedkov, ktoré vstupujú do dialógu prostredníctvom zdieľaného jazyka. Znaky sú nositeľmi

⁴⁵ Kristevová, Julia: *Slovo, dialóg a román*. Praha: Sofis 1999, s.48.

⁴⁶ Bachtin, M. Michail: *Román jako dialóg*. Praha: Odeon 1980, s. 55.

⁴⁷ Kristevová, Julia: *Slovo, dialóg a román*. Praha: Sofis 1999, s. 47-48.

významov, ktoré sú im vkladané v dialógu hovoriaceho subjektu a adresáta. Jazyk je preto pre Bachtina živým, neustále pohyblivým médiom tvoriacim v znakoch odlišné významy tým, že podnecuje druhých k odpovedi a to v rade odlišných kultúrnych kontextov. Bachtin, ako tvrdí Kristevová, „nahradil statické „rozkúskovanie“ textov modelom, v ktorom literárna štruktúra neexistuje len tak, ale postupne sa vypracováva vo vzťahu k nejakej inej štruktúre.“⁴⁸ Táto dynamizácia štrukturalizmu je možná len na základe koncepcie, podľa ktorej „literárne slovo nie je bodom (ustálený zmyslom), ale stretávaním textový plôch, dialógom niekoľkých druhov písania: písaním spisovateľa, adresáta (alebo postavy), historického alebo aktuálneho kultúrneho kontextu.“⁴⁹ Akýkoľvek text sa utvára ako mozaika citácií, akýkoľvek text je pohlcovaním a transformáciou iného textu. Pojem intersubjektivita je nahradený pojmom *intertextuality*.⁵⁰ Kristevová sa však na rozdiel od Bachtina úplne odvracia od skúmania akéhokoľvek subjektu (a s ním spätého dialógu) a presúva celú svoju pozornosť čisto na intertextualitu. Bachtin akcentuje autorskú intenciu, ktorá prehovára z jazyka, čím sa prejavuje hlas subjektu odtlačený v diele. Podľa Kristevy je to práve intertextualita, ktorá stiera hranice medzi čítajúcim a píšucim subjektom; obaja sú textualizovaní: „Ten, kto píše je súčasne tým, kto číta“ a „sám je textom, ktorý sa znovu číta tým, že sa znovu píše.“⁵¹

Keď prevezmeme subjektívny prehovor od Bachtina, ale zároveň pristúpime k predstave Kristevovej, ktorá spochybňuje autonómiu subjektu a preberá ho ako pluralitu možných textov, odkryje sa nám nerozlučnosť medzi písaním a čítaním. Prijemca v diskurzívnom univerze knihy je zahrnutý výhradne ako diskurz sám. „Splýva teda s oným iným diskurzom (s inou knihou), vo vzťahu ku ktorému (ku ktorej) spisovateľ píše svoj vlastný text, a to tak, že horizontálna osa (subjekt–adresát) a vertikálna osa (text–kontext) sa prekrývajú, a tak

⁴⁸ Tamtéž, s. 7.

⁴⁹ Tamtéž, s. 7.

⁵⁰ Tamtéž, s. 9.

⁵¹ Nünig, Ansgar: *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host 2006, s. 352.

odhaľujú zásadný fakt: slovo (text) je určitým stretávaním slov (textov), v ktorom čítame prinajmenšom jedno ďalšie slovo (text).“⁵² Jazyk je súborom nekonečného množstva textov, ale práve prehovor subjektu môžeme chápať ako označenie jedného z nich v množine vzťahov k všetkým ostatným a to v historických, kultúrnych a sociálnych kontextoch. Môžeme teda dodať, že tieto všetky textuálne vzťahy sú zosobnené subjektívnym prehovorom.

Do tejto úvahy o intertextualite môžeme prispieť koceptom *metatextu* Gérarda Genetta, ktorý poukazuje na jeho kritický charakter a je komentárom k textu, ktorý ho predchádza. Rovnako jeho koncept *hypertextu* funguje ako transformácia predošlého textu, avšak bez komentára. Tieto dve kategórie intertextu prezentujú možnosť ako pristúpiť a vysporiadať sa s textom, ktorý ich predchádza. Práve remake môže tieto postoje súčasne preberať na rôznych úrovniach. Genette prispieva i zavedením pojmu *metalepsa* ako určitej výmeny či striedania naratívnych rovín. Slovo *metalepsa* označuje vo svojej všeobecnosti „akúkoľvek permutáciu, špecificky nahradenie jedného slova iným na základe prenesenia významu (...) čím je podľa tejto definície vlastne synonymom *metonymie* i *metafory* zároveň.“⁵³ *Metalepsa* vytvára a prekonáva pohyblivú, avšak svätú hranicu medzi dvoma svetmi: medzi tým, v ktorom sa rozpráva a tým, o ktorom sa rozpráva.⁵⁴ Medzi remakom a pôvodným dielom je reálna, neprekonateľná hranica, ale koncept *metalepsy* ukazuje ako je možné ju prekonať a ako sa jedna zložka diela môže vynoriť v diele novom. Keďže metonýmia okrem iných spôsobov či motívov prenášania zahŕňa aj „označenie následku prostredníctvom príčiny (alebo opačne), považujem za rozumné vyhradiť pojem *metalepsa* na celkom špecifické narábanie s týmto kauzálnym vzťahom (prinajmenšom ako prenášanie, no niekedy vyslovene ako tvorenie fikcie), narábanie, ktoré v nejakom zmysle spája autora s jeho dielom, alebo, širšie povedané, pôvodcu nejakej

⁵² Kristevová, Julia: *Slovo, dialog a román*. Praha: Sofis 1999, s.9.

⁵³ Genette, Gérard: *Metalepsa: Od figúry k fikcii*. Bratislava: Kalligram 2005, s. 6.

⁵⁴ Tamtéž, s. 6.

reprezentácie so samou reprezentáciou.“⁵⁵ Zatiaľ čo *metalepsa* ako možnosť vstúpiť do diela je rozprávačským spôsobom, ktorý prekračuje vnútorné i vonkajšie hranice diela, jej transgresívna funkcia nám umožňuje „lokalizovať“ otvorené miesta pre prepojenie určitej štruktúry pôvodného diela a remaku určitým spôsobom (štýlotvorným procesom). Pričom v odlišnom kontexte diela prináša odlišné následky.

Tieto a ďalšie Genettove možné vzťahy medzi textami sú ťažko zlučiteľné s ontologickým chápaním intertextuality. Z ontologického hľadiska, nech si vyberieme akúkoľvek verziu, vždy dôjde k spochybneniu výberu, pretože sa tým rúca predstava o nekonečnej sieti všetkých potenciálnych textov. Pokiaľ, ale chceme zastihnúť priebeh tvorenia remaku, musíme pristúpiť k tomu, že dielo je určitým zdôraznením istého stavu, ktorý je privolaný subjektívnym hlasom (prehovorom), hoci bez nároku na univerzálnu platnosť. Príklady ako *metatext* či *hypertext* sú teda vedomým odpútaním sa od nekonečných možností textu a zredukovaním ich vzťahov. Tie je možné aktualizovať v procese čítania, kedy vnímateľ prostredníctvom svojej skúsenosti prinavracia text k iným textom, rovnako ako to vyvoláva prehovárajúci subjekt v diele bez nároku na svoju existenciu v ňom. Prehovárajúci subjekt je akýmsi činiteľom, ktorý komplexnosť textovosti redukuje na vlastný, obmedzený prehovor o nej. Jazyk je neustále rozširujúcim sa bojovým polom, kde ide na jednej strane o zmenu a nadvládu významov, na druhej strane k ich udržovaniu v systéme znakov. Prehovárajúci subjekt tak vedie dialóg s inými prostriedkami a ich prejavmi jazyka.

K interpretácií Bachtinovej dialogičnosti sa pridáva i Renate Lachmanová, ktorá spája analýzu intertextových postupov s interpretáciou významových štruktúr. To, čo pokladáme za intertextualitu je vlastne implicitný vzťah, ktorý vzniká „medzi zjaveným a referenčným textom a ktorý vytvára onu novú —

⁵⁵ Tamtéž, s.12.

intertextuálne platnú — textovú kvalitu.⁵⁶ Referenčný signál, vlastne signál „manifestujúci dvojité zakódovanie textu predovšetkým upozorňuje na dva vzťahy medzi manifestovaným a referenčným textom, ktoré je možné — známymi pojmami — označiť ako vzťah styčnosti (*Kontiguität*) a vzťah podobnosti (*Similarität*).“⁵⁷ Styčnosť je určitou súvislosťou či pokračovaním konštitutívneho prvku v manifestačnom texte v rovine tematickej či štylistickej. Tento vzťah nastáva evokovaním referenčného textu ako celku, alebo keď je reprezentovaná signifikantná textová stratégia cudzieho textu, ktorá vyvoláva referenčný text v jeho príslušnosti k určitej poetike, k určitej literárnej konvencii so špeciálnymi štylistickými, tematickými a naratívnymi vzorcami.⁵⁸ Práve diskurz je miestom, ktoré umožňuje (tieto) styky a vzájomné objasňovanie.⁵⁹ Kristevová tvrdí, že v dialogickom diskurze vo svojich štruktúrach „písanie číta nejaké iné písanie, číta samo seba a konštruje sa v akejsi deštruktívnej genéze“.⁶⁰ Týmto je dvojité kódovanie umiestnené ako v jednom diele, tak aj medzi dvoma odlišnými dielami (v implicitnom vzťahu) a to tak, že v prípade remaku sa udržiava referenčný signál, pričom ale vznikajú nové textové kvality. To je možné sledovať v odlišnej usporiadanosti remaku, ktorý je pretransformovaním diskurzu pôvodného diela, ale už nerozpoznateľne. Dvojité kódovanie je teda spôsob, akým sa dielo jedinečne prejavuje a zároveň v tomto prejave implikuje referenciu k inému dielu.

Lachmannová zdôrazňuje potrebu rozlíšiť dva rády intertextuality a to intendovanú, ktorá organizuje povrchovú rovinu textu, od intertextuality latentnej, ktorá nenarušuje povrch intertextu a aj napriek tomu určuje konštituovanie zmyslu; a túto intertextualitu produkcie je nutné odlišovať od intertextuality recepcie, ako to už

⁵⁶ Lachmannová, Renate: *Memoria fantastika*. Praha: Herrmann & synové 2002, s. 82.

⁵⁷ Lachmannová, Renate: Intertextualita a dialogičnosť. In: Miroslav Červenka (ed.): *Čtenář jako výzva*. Brno: Host 2001, s. 250.

⁵⁸ Tamtéž, s. 250.

⁵⁹ Tamtéž, s. 243.

⁶⁰ Kristevová, Julia: *Slovo, dialog a román*. Praha: Sofis 1999, s. 20.

predtým rozoznali recepčné štúdiá.⁶¹ Každá predstava určitého rádu je imaginácia, čiže spôsob, ktorým poznávame nové alebo staré novým (subjektívnym) spôsobom. Hlavnou myšlienkou jednotlivých príbehov, ktoré vyznačili rôzne štýly v duchu *memoria*, sú tieto: "zabúdanie a spomínanie ako základné kultúrne mechanizmy, ukladanie do pamäti ako stratégia nutná k prežitiu kultúry, genetická nezdediteľnosť kultúrnej skúsenosti, a teda i nutnosť nosičov pamäti (svedkov, textov, kybernetických aparátov), spomínanie ako zdvojenie, reprezentácia neprítomného prostredníctvom obrazu (*fantasma, simulacrum*), spredmetnenie pamäti (ako majetku, priestoru vedomia, *thesaurus*) vytvárania obrazov ako spôsobu, ako zabrániť zabudnutiu — stála náprava straty zmyslu, konkurencie písma a obrazu, spoluprítomnosť práve pamäti a smrti. Mnemonika sa javí ako *imaginatio*, ako spojitosť skúsenosti rádu s vytváraním obrazu.“⁶² Tento pohyb predstavuje interpretácia. Rád neexistuje bez tejto predstavy, no zároveň nie je ničím abstraktným. Dielo je podoba určitej usporiadanosti. Jeho hodnotou sa stáva jeho interpretovateľnosť, jeho otvorenosť k dovŕšeniu diela. Dielo je usporiadané potenciálne, tým, že táto potencialita je aktualizovaná prostredníctvom adresátovej participácie, čím sa stáva viac a viac komplikovaným v jeho interpretácií. Dielo v sebe implikuje možnosť rôznych explikácií (výkladov). Výklad explikuje to, čo je v tomto diele implikované. To sú dva rády jedného. „Proces, v ktorom dochádza k vyjadreniu naratívnej udalosti, znamená jej ‘transformáciu’ (tak ako v jazykovede musí byť prvok „transformovaný“, aby sa mohol objaviť v povrchovej reprezentácii).“⁶³ Implicitný text je miestom prekríženia prítomného a neprítomného textu, miesto interferencie textov, ktoré kultúrne skúsenosti sprostredkovali a zakódovali ako skúsenosti komunikatívne.⁶⁴ To, čo robí dielo dielom, nemôžeme mať pred

⁶¹ Lachmanová, Renate: Intertextualita a dialogičnosť. In: Miroslav Červenka (ed.): *Čtenář jako výzva*. Brno: Host 2001, s. 247.

⁶² Lachmanová, Renate: *Memoria fantastika*. Praha: Herrmann & synové 2002, s. 18.

⁶³ Chatman, Seymour: *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*. Brno: Host 2008, s. 20.

⁶⁴ Lachmanová, Renate: Intertextualita a dialogičnosť. In: Miroslav Červenka (ed.): *Čtenář jako výzva*. Brno: Host 2001, s. 252.

zrakom. To, čo vnímame je explikovaný rád. Explikácie sú nepredvídateľné dopredu. To ukazuje ako sa mení naše vnímanie a naša kultúra. Podľa Umberta Eca umenie úmyselne sklamáva naše očakávanie prirodzene smerujúce ku komplexnosti.⁶⁵ Prostredníctvom možných čítaní je dielo aktualizované zo subjektívnej perspektívy vnímateľa. Implicitný text môže byť vždy len približne, to je horizontálne, podmienený, určený ako miesto dynamického, pluralitného konštituovania zmyslu, ktoré — nakoniec — prostredníctvom recipienta⁶⁶ programuje estetické komunikácie ako odhalenie, rozšírenie signalizovaného zmyslového potenciálu, pričom sa aspekty rozmnožujú podľa onoho posledného, ktorý prezentoval Starobinski: zobrazenie interferencie textov, tj. signalizovaná, vyznačená intertextualita; textová sebareflexia; implikovanosť, tušené, tj. subtext; predbežnosť, implikovatelnosť, tj. pretextualita (vlastne subtextualita in spe); schopnosť prekročiť sama sebe, tj. transtextualita.⁶⁷ Všetky možné pohyby v diele sú iniciatívou určitých vlastností diela. K tomu ale nestačí dielo samotné.

K popísaniu všetkých predošlých javov je nevyhnutná existencia určitej solidarity medzi tvorcom a vnímateľom. Vnímateľ dopredu nepozná pravidlá tejto hry, a preto ich musí odčítať z nej samotnej. Pokiaľ dielo nie je interpretované, nie je dovŕšené. „Nedourčenosť textu posielala čitateľa, aby hľadal zmysel a aby ho našiel, potrebuje zmobilizovať svet svojich predstáv.“⁶⁸ Vnímateľ sa stáva spoluautorom, ak sa vzdá pravidiel, podľa ktorých hral „doteraz“. To je podnet k solidarite medzi autorom a vnímateľom. Iser túto výzvu chápe z dvoch perspektív a to historickej a štrukturálnej. Historicky by znamenala, že čitateľ tým, že odhalí zmysel, prenikne sám do jedného princípu osvetlenia. „Štrukturálne by táto výzva znamenala, že román zvýši svoj účinok, pokiaľ nevyjadrí konvergenčný bod svojich

⁶⁵ Eco, Umberto: *Otevřené dílo*. Praha: Argo 2014, s. 88.

⁶⁶ recipient ako interpret, „intertextár“, autor

⁶⁷ Lachmanová, Renate: Intertextualita a dialogičnosť. In: *Čtenář jako výzva*. Brno: Host 2001, s. 252-253.

⁶⁸ Iser, Wolfgang: Apelová struktura textů. In: *Čtenář jako výzva*. Brno: Host 2001, s. 58.

pozícií a schém a prenechá čitateľovi, aby túto nedourčenosť odstránil.“⁶⁹ Vnímateľ je chápaný ako princíp osvetlenia diela, ako imaginácia sama alebo lepšie povedané, ako možný pohyb interpretovania, ktorým vnímateľ preniká dielom. Miesta nedourčenosti umožňujú adaptabilnosť textu a dovoľujú čitateľovi, aby z cudzej skúsenosti vo vzťahu k textu učinil pri čítaní skúsenosť súkromnú. Deje sa to generovaním významu v akte čítania.⁷⁰ Umelecké dielo je teda kompletnou a *uzavretou* formou vo svojej jedinečnosti vyrovnaného organického celku, zatiaľ čo vytvára *otvorený* produkt vo svojej náchylnosti k bezpočtu rozdielnych interpretácií, ktoré nepresahujú jeho jedinečnosť. Preto je každá recepcia umeleckého diela zároveň jeho *interpretáciou* a *tvorením*, pretože každá interpretácia je tvorená z inej perspektívy.⁷¹

Ako chápať vzťah vnímateľa a tvorca remaku? Bolo by možné poznamenať, že akékoľvek umelecké dielo, aj keď nie je závislé na adresátovi „vo svojej nedokončenosti, vyžaduje slobodu, invenčnú odpoveď, aspoň preto, že nemôže byť skutočne vnímané pokiaľ nedôjde k spolupráci autora a vnímateľa.“⁷² Keď čitateľ prejde ponúknuté perspektívy textu, zostane mu iba vlastná skúsenosť, ktorej sa môže držať pri zisteniach o tom, čo je mu zdelované. Ak je svet textu premietnutý do vlastnej skúsenosti, môže vzniknúť veľmi diferencovaná škála reakcií, z ktorých je možné vyčítať napätie vzniknuté z konfrontácie vlastnej skúsenosti so skúsenosťami potenciálnymi.⁷³ Dielo sa tak stáva spoločným súborom „slov“ určitého komunikačného aparátu, ktorým sa vnímateľ dohovára s autorom, hoci bez prítomnosti oboch, čím nechávajú prehovárať ozveny svojich prejavov v dialógu pôvodného diela a remaku. Dôležité je zdôrazniť, že rola autora i adresáta je určitým postojom, do ktorého môže vstúpiť akýkoľvek potenciálny subjektívny prehovor. Tým „konečný“ autor

⁶⁹ Tamtéž, s. 55.

⁷⁰ Tamtéž, s. 60.

⁷¹ Eco, Umberto: *Otevřené dílo*. Praha: Argo 2014, s. 8.

⁷² Tamtéž s. 8-9.

⁷³ Iser, Wolfgang: *Apelová struktura textů*. In: Miroslav Červenka (ed.): *Čtenář jako výzva*. Brno: Host 2001, s. 43.

remaku prechádza niekoľkými štádiami, a to od empirického vnímateľa do určitej miery naplňujúceho predpoklady diela a kooperujúceho s pôvodným dielom až po autora, ktorého prehovor je odtlačkom v novom diele, čím autor zároveň paralelne opúšťa a prenecháva inému potenciálnemu vnímateľovi.

3.3. Remake ako iná možnosť prehovoru

V prepise pôvodného diela do remaku je tento akt čítania stotožňovaný s interpretáciou. Pre remake sa koncept pôvodného diela rozpúšťa v individuálnom (subjektívnom) čítaní. Eco tvrdí, že kriticky interpretovať nejaký text, znamená ho čítať, aby sme objavili, vedľa našich vlastných reakcií niečo viac o jeho charaktere. „Používať text znamená vyjsť od neho, aby sme získali niečo iné, pričom zároveň podstupujeme riziko, že ho zo sémantického hľadiska budeme misinterpretovať.“⁷⁴ Interácia je formou opakovania určitého procesu v meniacom sa kontexte, pričom mu dodáva nový rozmer. Orientácia na remake, ktorý prináša a hovorí niečo iné než pôvodné dielo. Intertextový dialóg je podľa Eca prejav, ktorým dané dielo pôsobí ako ozvena predchádzajúceho diela. Dielo je uznané ako umenie, až keď dosiahne dialektický vzťah medzi rádom, schémou, ktorú opakuje a inováciou. Dialektika medzi autorom a vnímateľom (rozumejme modelový autor a modelový čitateľ) sa nezameriava na empirické výsledky daných osobných či skupinových aktov čítania, ale skôr „na funkciu konštrukcie (alebo dekonštrukcie) textu vykonávanou jeho interpretantom — a to do tej miery, nakoľko je taká funkcia realizovaná, podporovaná, predpisovaná alebo umožňovaná lineárnou manifestáciou textu.“⁷⁵ Základným predpokladom k tomuto dialektickému vzťahu je, že fungovanie textu je možné vysvetliť tým, že sa na vedomie vezme nie len jeho „generatívny proces, ale rovnako

⁷⁴ Eco, Umberto: *Meze interpretace*. Praha: Nakladatelství Karolinum 2004, s. 66.

⁷⁵ Tamtéž, s 52-53.

(alebo v prípade tých najradikálnejších teórií výhradne) rola, ktorú plní adresát, a spôsob, akým text predpokladá a riadi takú interpretačnú spoluprácu.“⁷⁶ Eco je zástancom názoru, že nestačí študovať to, čo zdelenie hovorí podľa kódu odosielateľa, ale že je potrebné rovnako poznať, čo hovorí podľa kódu svojich adresátov.⁷⁷ Predpoklad modelového čitateľa teda nie je uzatvorením diela, ale prítomnosťou potencialít v jeho otvorenosti. Ecovi ide o lokalizovanie „koreňov umeleckej otvorenosti“ v samotnom charaktere akéhokoľvek systému označovania.⁷⁸ Prijatím tejto možnosti uvažovania, text hovorí nezávisle od intencií svojho autora. Položme si otázku či to, čo sme v texte našli, je tým, čo text hovorí vďaka svojej textovej súdržnosti a vďaka označujúcemu systému v pozadí, alebo tým, čo v ňom našiel adresát na základe svojho vlastného systému očakávaní. Eco skrížil protiklad genéza/interpretácia a teda „generatívny charakter textu, nezávislý od vnímateľa, podľa ktorého teória izoluje pravidlá pre produkciu textového objektu, ktorý môže byť pochopený nezávisle na svojich dôsledkoch.“⁷⁹ Interpretácia je teda porozumením označovaného systému diela vnímateľom a rovnako aj dotvorením tohto systému čiže jeho aktualizáciou avšak v medziach, ktoré umožňuje dielo.

Na tomto mieste je potrebné zdôrazniť, že vo väčšine prípadov by bolo krajne mylné tvrdiť, že všetky remaky majú rovnakú hodnotu — takéto smerovanie k rovnakej úrovni by bolo jednak krajne nebezpečné pre celé pole kinematografie a jednak by bolo nepravdivé. Vo väčšine prípadov totiž dokážeme rozpoznať, že niektorý remake nám toho o pôvodnom filme dokáže povedať viac. Uvažujme teda nad remakom ako nad iniciatívou vnímateľa prepísať pôvodné dielo a obohatiť ho o niečo iné. Avšak takéto rozšírenie nie je úplne ľubovoľné ani nezávislé od predošlých a potenciálne nasledujúcich vnímaní. Eco zdôrazňuje rolu recepčnej estetiky, ktorá tvrdí, že literárne dielo je obohatené najrôznejšími interpretáciami, ktorým sa mu v priebehu

⁷⁶ Tamtéž, s. 53.

⁷⁷ Tamtéž, s. 56.

⁷⁸ Tamtéž, s. 57.

⁷⁹ Tamtéž, s. 59.

storočí dostalo. Na pozadí dialektiky medzi textovými nástrojmi a horizontom očakávaní čitateľov — „každá interpretácia môže byť a musí byť porovnaná s textovým objektom a s *intentio operis*.“⁸⁰ *Intentio auctoris* (intencia autora) je pre interpreta nepodstatná, pretože ju nie je schopný odčítať a vysvetliť. Avšak intencia autora nesie *intentio lectoris* (intencia čitateľa), ktorá je priestorom možnosti a nutnosti interpretácie. *Intentio operis* má funkcia vytvárania medzi tejto čitateľskej interpretácie.

Eco rozlišuje dva typy interpretácie. „Sémantická interpretácia je výsledkom procesu, v ktorom adresát stojí pred lineárnou manifestáciou textu a vyplňuje ňou určitý význam. (...) Oproti tomu kritická interpretácia je metajazykovou aktivitou, sémiotickým prístupom, ktorý si kladie za cieľ opísať a vysvetliť, z akých formálnych dôvodov určitý text produkuje danú reakciu (a v tomto zmysle môže rovnako nadobúdať podobu estetickéj analýzy).“⁸¹ Z tohto pohľadu je každý text náchylný k interpretácií ako sémantickej, tak kritickéj, avšak len niekoľko málo textov vedome predvída obe tieto reakcie čitateľa.⁸² Remake môže byť prejavom jednej alebo druhej tejto interpretácie, avšak len zriedkavo v sebe podnecuje obe zároveň. Záleží teda na tom v akej intenzite sa venuje pôvodnému dielu. Zatiaľ čo „sémantický činiteľ je plánovaný alebo inštruovaný vebálnou stratégiou, čo sa v texte javí ako explicitné, nepriťahuje čítanie na druhej úrovni.“⁸³ Tento pohyb charakterizuje snahu interpreta aktualizovať implicitný rád a tak ho explikovať, vyjadriť estetickú funkciu diela prostredníctvom štýlu v kultúrnom kontexte nového usporiadanie v inom diele. „Kritik hľadajúci „tajný kód“ pravdepodobne hľadá *kriticky* opísateľnú stratégiu, ktorá produkuje nekonečné spôsoby, ako text sémanticky správne pochopiť.“⁸⁴ Okrem

⁸⁰ Tamtéž, s. 63.

⁸¹ Tamtéž, s. 64.

⁸² Tamtéž, s. 64.

⁸³ Tamtéž, s. 64.

⁸⁴ Tamtéž, s. 66.

odkrytia významu, dochádza k obohateniu o tvorivý prínos vnímateľa a o iné kontextuálne zasadenie.

Logiku interpretácie je možné chápať z hľadiska peircovskej *logikou abdukcie*. To znamená, že interpretant postupne dosadzuje a objasňuje mozaiku znakov a významov diela. „Učiniť istý dohad znamená nájsť zákon, ktorý dokáže vysvetliť výsledok. Takým zákonom je podľa Eca ‘tajný kód’.“⁸⁵ Tento dohad je potenciálnym prekódovaním určitej štruktúry diela. Je procesom, ktorý sa môže uskutočniť v remaku. Tento „tajný kód“ vnímateľ nachádza a následne ho prekódováva v remaku, ktorý objasňuje výsledok pôvodného diela, hoci iný v zmysle otvorenia a rozšírenia interpretácie o nové významy. Abdukcie je postupným nachádzaním dôkazov a ich dopĺňovaním do predstavy o celku. V tomto dynamickom pohybe odhaľovania, vnímateľ odkrýva iné (v zmysle obohatenia) pravidlá hry toho daného diela.

S istým nadhľadom sa o roli vnímateľa a zároveň tvorcu remaku dá uvažovať ako o roli vyšetrovateľa, ktorý postupne doplňuje ďalšie a ďalšie dôkazy (logika abdukcie), ktoré sú explikáciami implikovaného zločinu na mieste, kde bol vykonaný. V momente, kedy logický prístup nestačí k dotvoreniu mozaiky zločinu, musí vyšetrovateľ zapojiť svoju imagináciu ako základ motivačného pohybu k dotvoreniu kompletnej predstavy o zločine. Akt osvetľovania je interpretačným aktom, v ktorom sa javí intencionalita vyšetrovateľa. Vyjasňuje jeho priebeh, odhaľuje skrytý kód a pri záujme o celkový obraz zločinu (pričom nikdy nie je možné zaručiť jeho presnú rekonštrukciu) sa rozhodne vykonať zločin i on sám. Jednotlivé kroky zločinka/ pre vyšetrovateľa dôkazy sú indexikálnymi znakmi implikujúce zločinca (modelový autor) aj vyšetrovateľa (modelový čitateľ). K pôvodnému zločinu teda pristupuje kriticky a rozvíja ho o iné možnosti, pričom (možno z vyšetrovateľovej ctižiadostivosti) za sebou zanecháva stopy, aby potenciálny nový vyšetrovateľ odhalil

⁸⁵ Tamtéž, s. 68-69.

význam jeho invencie. Vyšetrovateľ/zločinec, tak vníma dovŕšenie svojho aktu až v jeho odhalení. Nový vyšetrovateľ, rovnako ako ten predošlý, aktualizuje jedine zločin, nehľadá motívy empirického zločinca a neskúma jeho psychologické pohnútky, pretože vníma jeho prítomnosť v súbore znakov, ktoré za sebou zanechal zločin a ktoré tento iný vyšetrovateľ obohacuje o nové kontexty a významy. Vyšetrovanie sa stalo odhalením významu jedného zločinu a súčasne porozumením všeobecne aplikovateľného kódu, bez potreby dolapiť konkrétneho vinníka.

Vnímateľ ponúka určitý interpretačný kľúč k pôvodnému dielu, ako naň nahliada z jednej možnej perspektívy, čím dotvára otvorené miesta a tak kompletizuje jeho konečný tvar. Zároveň sa toto dielo stáva zámenkou pre vnímateľa k vytvoreniu vlastného diela, čím odkrýva možné cesty k bytiu pôvodného diela niekde inde, ďalej. Autorské gesto sa odtláča do nového tvaru a empirický „nový“ autor v ňom už nehrá žiadnu rolu. Stal sa intenciou implikujúcou ďalšie čítanie. Avšak akú správu o novom diele v sebe nesie dielo pôvodné a aké porozumenie mu prináša?

Otvorenosť diela je charakterizovaná prostredníctvom jazyka, ktorým sa vyjadruje, zároveň jazyka, ktorým je možné doň preniknúť a v ktorom prehovára nanovo v inej, ďalšej verzii. „Každé prevedenie vysvetľuje kompozíciu, ale nevyčerpáva ju. Každé prevedené dielo aktualizuje, ale je samé súčasťou všetkých možných prevedení diela. Môžeme povedať, že každé prevedené dielo ponúka kompletnú a vyčerpávajúcu verziu diela, ale zároveň ju činí nekompletnou, pretože nemôže simultánne pripustiť všetky ostatné umelecké riešenia, ktoré dielo obsahuje.“⁸⁶ Každá nová interpretácia diela obohacuje, a preto by každé dielo malo umožňovať porovnať novú interpretáciu s tými starými.

⁸⁶ Eco, Umberto: *Otvorené dielo*. Praha: Argo 2014, s. 20-21.

3.4. Subjektívny prehovor ako štýl

Aby sme mohli naviazať úvahami o vlastnosti jazyka prejavovať sa v rôznych variáciach, musíme sa ohliadnuť k štýlu a nazerať na rozprávanie „z vonku“. K tomuto presunu nám môže byť užitočná neoformalistická teória Davida Bordwella. V nej sa nezaoberá naratívom ako celkom, ale naráciou ako procesom sprostredkovania vodítok, a to za účelom umožniť divákovi rekonštrukciu fabuly.⁸⁷ Bordwell skúma rozprávanie z troch perspektív: zápleтка, sémantická (významová) vrstva a proces rozprávania. Zaujíma ho, čo divák robí s dielom. Čiastočne odkazuje k Genettovi, ktorý skúma tzv. schému rádia: odosielateľ – správa – príjemca, ktorú môžeme rozšíriť na schému empirického autora – implicitného autora – rozprávača – naratívny adresát – implicitný čitateľ – empirický čitateľ. Pričom poukazujeme na hlbšie štruktúry diela a zároveň na jeho vonkajšie činitele. Tým sa dostávame k aspektom, ktoré najviac zaujímajú Bordwella a tými sú text a empirický čitateľ. Prostredníctvom nich Bordwell poukazuje na dôležitosť percepcie. Príbeh chápe ako všetko to, čo vidíme a počujeme vo filme, čiže diegetické i nediegetické prvky. Diskurz je na jednej strane to, čo vidíme a počujeme a to, čo si vybavujeme. Inými slovami chápe príbeh ako divácku rekonštrukciu. Narácia je teda interakciou medzi príbehom a súborom prostriedkov daného média, čiže štýlom k sprostredkovaniu príbehu. Bordwell odkazuje na Genettove kategórie rozprávania: trvanie, poriadok a frekvencia, ktoré sa spájajú predovšetkým s realizáciou času v diele. Trvanie fabule a sujetu. Napríklad diskurz môže naťahovať príbeh prostredníctvom spomalených záberov. Poriadok delí na simultánne, teda plynúce súbežne verzus sukcesívne, v poradí za sebou. Frekvenciu chápe ako nejakú udalosť, ktorá sa objavuje v niekoľkých zmenách. Kategórie hlas a spôsob pracujú s predošlými troma čím odkazujú na prostriedky realizácie naratívu v priestore a čase.

⁸⁷ Bordwell, David: *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen & Co., Ltd 1985, s. 32.

Bordwellovi ide o porozumenie princípu, na základe ktorého je film vystavaný. K pochopeniu rysov filmového média skúma funkcie mizanscény, rámovania, strihu a vzťahu zvuku k filmovému obrazu. V každom filme určité postupy vytvárajú vlastný filmový systém. Každý film rozvíja špecifické postupy štrukturovaným spôsobom. Toto súdržné, prepracované a signifikantné použitie konkrétnych postupov je štýl.⁸⁸ Filmový štýl ako spôsob, akým film využíva svoje médium, „nie je možné preberať bez ohľadu na celkovú filmovú formu.“⁸⁹ Bordwell takto poukazuje na to, ako sa štýl a naratívne formy ovplyvňujú. Využívané postupy vo filmových systémoch umožňujú porozumenie štýlu. Filmový štýl je dôsledkom stretu dejinných obmedzení a individuálnych vedomých rozhodnutí.⁹⁰ Podobne ako rôzne ďalšie očakávania, aj tie stylistické „sú odvodené ako z našej všeobecnej skúsenosti so svetom (ľudia rozprávajú, necvrlikajú), tak aj z našej skúsenosti s filmom a inými médiami. Konkrétny filmový štýl môže naše (divácke) očakávania potvrdiť, pozmeniť, sklamať alebo provokovať.“⁹¹ Bordwell prezentuje spôsob ako analyzovať filmový štýl prostredníctvom štyroch postupov: prvým je označenie organizačnej štruktúry a teda vnímať film ako celok; určiť charakteristický postup a to strih, zvuk, mizanscénu, kameru; vypracovať vzorce postupov, čo znamená zamerať sa na usporiadanie predošlých postupov; navrhnúť funkcie charakteristických postupov a vzorce, ktoré ich vytvárajú a zamerať sa na rolu štýlu vo filmovom diele a význam, ktorý tvorí. Mali by sme sa však vyhnúť tomu, aby sme izolované súčasti chápali oddelene, bez súvisiacich kontextov.⁹² Bordwell upozorňuje na to, že význam je len jedným typom účinku a nie je dôvod očakávať, že každý stylistický rys bude mať tematický význam. „Súčasťou režisérovej práce je viesť našu (divácku) pozornosť, a tak bude mať štýl často len *percepčnú* rolu – má nás donútiť, aby sme si všimli, akým spôsobom

⁸⁸ Bordwell, David – Thompson, Kristine: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademia muzickým umění v Praze 2011, s. 158.

⁸⁹ Tamtéž, s. 158.

⁹⁰ Tamtéž, s. 397.

⁹¹ Tamtéž, s. 397.

⁹² Tamtéž, s. 406.

nás autor vedie dielom, ako zdôrazňuje nejakú vec na úkor inej, snaží sa zmiast' našu pozornosť, vyjasňovať, posilňovať alebo komplikovať naše chápanie akcie.⁹³ Štýl je teda spôsobom stvárnenia diela, ktoré sa ponúka určitému typu prijatia i pohybom, ktorým sa vyvoláva za špecifickým účelom.

Opísanie stratégie, ktorou môžeme tvoreniu remaku porozumieť ako procesu interpretovania, tkvie v spoločných väzbách medzi dielami. Zistili sme, že remake funguje na opozičných úrovniach *príbehu* a *diskurzu* a prepisu jedného prostredníctvom druhého. Vieme, že filmové dielo je výsledkom rovnocenného vzťahu autora a vnímateľa, rovnako ambivalentných štruktúr diela. A v neposlednom rade je to bachtinovská dvojznačnosť slova, kedy medzi predmetom a viditeľným aspektom diela, ktorý o ňom referuje, existuje sieť, ktorá na sebe nesie ďalšie možné významy a ich rôzne výrazy. Intertextualita je nosným princípom takejto siete. Je priestorom, kde sa prestupujú rôzne cudzie aspekty diela. Každé individualizovanie napriek vyčleneniu sa zo siete (v zmysle vytvorenia umeleckého artefaktu) je s každým iným aspektom dynamicky spätý, pretože každé dielo v sebe nesie časti, ktoré už boli použité v odlišných kontextoch, v iných dielach atď. Spôsob ich tvarovania a sprítomňovania sa formuje v štýle, ako jedinečnom usporiadaní „intertextuálnych“ aspektov. Remake je produkt, ktorý zdôrazňuje kontext a vzťah svojich aspektov k ich predošlým využitiam, pričom ich touto zmenou osvetľuje a vyjadruje sa k nim.

⁹³ Tamtéž, s. 406.

4. Je Visitor Q remake Teorémy?

Problematiku remaku ukážeme na vzťahu dvoch filmov. V roku 1968 taliansky režisér Pier Paolo Pasolini natočil v Miláne film *Teoréma*⁹⁴. O niekoľko desaťročí neskôr vznikol v Japonsku film *Visitor Q*⁹⁵ natočený digitálnou kamerou režisérom Miike Takashim. Dôvodom voľby týchto dvoch filmov je ich previazanosť, ktorá nie je len typickou premenou reálií totožného príbehu, ale i pozoruhodnou aktualizáciou témy a hlavne invenčnou prácou s výrazne odlišným usporiadaním a stvárnením prepracovaných aspektov jedného filmu v druhom. Na príkladoch týchto filmov môžeme ukázať, ako sa medzi nimi transformujú jednotlivé časti na báze spoločnej štruktúry, a ako sú tieto aspekty znázornené v rôznych štýlových kategóriách.

Visitor Q je konštrukciou sveta zasahujúcou do historických, spoločenských a kultúrnych vrstiev, čím si vymedzuje jadro svojej pôsobnosti do tej miery, do akej sme schopní filmu porozumieť v jeho celistvosti. Medze otvorenosti diela sú späté s potenciálnymi voľbami jeho interpretovania. Obmedzenie vo vnímaní diela má dvojaký zmysel. Na jednej strane prináša novú, jedinečnú skúsenosť o reáliách, prostredníctvom ktorých je zobrazený, na strane druhej je strážcom ďalších vstupov do labyrintu mnohých významov. Najdôležitejším pomocníkom v tejto činnosti je film *Teoréma* Piera Paola Pasoliniho. *Teoréma* hostí *Visitora Q* a to ako jeho autora, tak hlavnú postavu, ktorá sa z jej sveta učí a prisvojuje si jeho vlastnosti a ciele. Spôsob, akým tieto schopnosti usporadúva vo vlastnom priestore a čase, sú invenčným prejavom konštituovania vlastného sveta.

⁹⁴ *Teoréma* (*Teorema*, Pier Paolo Pasolini, 1968) je príbehom o buržoáznej rodine žijúcej v Miláne. Do rodiny bohatého majiteľa fabriky prichádza akýsi hosť, ktorého identitu nepoznáme, aby rozvrátil hodnoty všetkých členov rodiny a oslobodil ich od zdanlivo všeobecne platných konvencií a z neho prameniaceho zúfalstva.

⁹⁵ *Visitor Q* (*Bizeta Q*, Miike Takashi, 2001) rozpráva o rozpade klasickej rodiny a nemožnosti návratu k jej pôvodným hodnotám. Extrémne stvárnenie témy „skutočnej lásky“ (téma bola pre Miikeho stanovená produkčnou spoločnosťou CineRocket) odкрýva desorientovanosť členov rodiny, ktorých neznámy návštevník násilnou cestou vedie k vytriezveniu a návratu k vzájomnej láske.

Názvy kapitol sú štylizované takým spôsobom, aby zdôraznili dominantné štruktúry príbehu jedného a druhého filmu a ich spoločné aspekty, a zároveň dali podnet k sledovaniu jeho premien a príležitosti vyjadriť sa k *diskurzu* a *štýlu*, čím môžeme osvetliť charakter „remakovania“.

4. 1. Príbeh rodiny

Rodina je nosným pilierom oboch filmov. Na jednej strane v prípade filmu *Teoréma* je to buržoázna rodina. Dej sa odohráva v šesťdesiatych rokoch dvadsiateho storočia v Miláne. Jedna z najrozvinutejších častí Európy, priemyselná oblasť Lombardia severného Talianska, je ideálnym miestom zasadenia príbehu úspešnej meštiackej rodiny. Na druhej strane vo filme *Visitor Q* stojí kapitalistická rodina v japonskom Tokiu na začiatku dvadsiateho prvého storočia. Rodina, ktorá je nefunkčná, kde sa každý jej člen snaží filtrovať svoje vnútorné konflikty spôsobené silným pocitom odcudzenosti, neschopnosti spoločenského zaradenia alebo neschopnosťou naplniť svoje ambície.

Odlíšné kontexty a reálie oboch filmov, tak zdôrazňujú potrebu a naliehavosť vyjadriť sa k problému rodiny. Navyše samotná stavba oboch filmov je poskladaná tak, aby analyzovala každého člena osobitne. Rodina je určovaná vzájomnými vzťahmi jej členov, ktorí majú určité charakteristické črty a ciele budované v rámci viac či menej konvenčných modelov, rovnako i dielo predstavuje súbor pravidiel a väzieb, ktorými sa riadi a definuje, aby sa „nerozpadlo“ a udržalo určitú predstavu funkčného celku. Stratégie na výstavbu organizovanej jednoty môžu byť samozrejme odlišné.

Čo konštituuje rodinu vo filme *Visitor Q*?

Problémy, ktoré nakazia životy protagonistov Yamazakiho rodiny – drogová závislosť, nepľnoletá prostitúcia, tínedžerské násilie – sa javia

paralelne k tomu, čo postihuje celé Japonsko. Prehnaná charakterizácia *Visitora Q* zobrazujúca bežný japonský rodinný život, ho stavia do pozície sociálnej satiry. Nakoniec to Miike necháva vyriešiť divákov samých, tým že im dáva malú indíciu v úvodnej premene filmu vo frašku.

Otec (Kiyoshi) aj jeho syn (Takuya) trpia ponížením v rukách tyranov. Každú noc sa skupina mladých chlapcov zhromažďuje pred rodinným domom, aby sa posmievali Takuyaovi a vystreľovali mu do okna ohňostroj. Takuya si filtruje svoju frustráciu na svojej matke, bije ju palicami, ktoré visia v jeho skrini namiesto oblečenia. Ochromená nedostatkom sebaúcty, si matka, Keiko, vybuodovala závislosť na heroíne, aby utlmila bolesť z podliatín a modrín, ktoré trvalo poznamenali jej telo a tiež zapríčinená jej neschopnosťou vychovať a chrániť svojho syna. Začína sa prostituovať, aby mohla zaplatiť za drogy. Dcéra Miki sa tiež dá na prostitúcia, aby unikla z domova. Otec rodiny počas toho, ako sa pokúša natočiť reportáž pre svoju televíznu stanicu o japonskej mládeži, skupina detí ukradne Kiyoshiho kameru a ďalej natáčajú počas toho, ako ho znásilňujú s jeho vlastným mikrofónom. Tento incident nie je len symptomatickým pre jeho slabosť a neschopnosť ako muža a otca, ale tiež vyzýva k otázke k jeho mužnosti. Kiyoshi má zvláštny nápad, ako si udržať svoju tvár. Rozhodne sa dokončiť svoju reportáž tým, že obracia kameru na svoju vlastnú rodinu. Počas toho ako predstiera, že je nestranným pozorovateľom dokumentujúcim sociálny fenomén, Kiyoshi robí presný opak, aktívne sa zapája do rodinných záležitostí v snahe obnoviť svoju pozíciu hlavy rodiny.

Príbeh Miikeho filmu odzrkadľuje Pasoliniho *Teorému*. Problémy buržoáznej spoločnosti sa stávajú modelovým príkladom k Pasoliniho téme rozpadu krátkodobých hodnôt. Téma *Teorémy* natočenej v roku 1968 v Miláne, v katolíckom Taliansku, sa o 33 rokov neskôr objavuje v Japonsku vi filme *Visitor Q*, zameranom tentoraz nie na buržoázu, ale kapitalistickú rodinu. Miike prejavil nutnosť vyjadriť sa

k problematike rodiny a to konkrétne k rozpadu klasickej rodiny, v zmysle neschopnosti jednotlivcov vysporiadať sa s osobnými problémami. Zatrpknutosť a nemožnosť navrátiť sa do stavu vzájomnej úprimnosti a prejaviť lásku. Rodina sa tak javí ako spoločenstvo bez jasného zmyslu. V *Teoréme* je to rozpad hodnôt západného sveta. Schopnosť majetku a peňažného blaha nahradiť pocit slobody, dokáže rodinu udržať v aktívnom stave zdanlivej spokojnosti a naplnenej prázdnoty. Vo *Visitorovi Q* to je neúspešná snaha zaradiť sa do kolektívu a naplniť kritéria úspechu.

Obe rodiny prechádzajú radikálnymi zmenami každého člena. Pasolini aj Miike sa snažia jednotlivca úplne oslobodiť. „Akúsi medzipozíciu zaujíma otec, ktorý fabriku úplne vedome predáva robotníkom a odchádza do púšte. Obraz púšte sa ako znekludňujúci prestrih objavuje vo filme opakovane; v románe, ktorý vyšiel súbežne s filmom, ju nájdeme vo vložených básniach. Púšť predstavuje utópiu, pozitívny opak kapitalistického sveta: chýba mu všetko falošné, nadbytočné, nereálne.“⁹⁶ Otec v *Teoréme* odchádza, aby našiel pokoj v samote a odpútaní sa od všetkého svetského. Naopak hlava rodiny vo *Visitorovi Q* nachádza bezpečie v lone svojej manželky, v návrate k matke a do domova.

Visitor Q funguje ako reverzná *Teoréma*. Film prináša výsledok v obnove rodinného zväzku viac než v jeho rozpade. Avšak nič nie je nútené alebo spiatočnicke v Miikeho hravom prepracovaní. *Visitor Q* neposkytuje uspokojenie ponúkaním tak zjednodušujúceho čítania režisérovej intencie. Pasolini odkrýva malomeštiactvo, ktoré sa rozkolísaním svojich hodnôt končí v chaose trpiacich zvráteným previnením. V meštiackej spoločnosti sa naopak narušenie rádu prejavuje ako možnosť záchrany.

Svet vo *Visitorovi Q* aj *Teoréme* je ozvláštneným svetom, je metaforou, ktorá kondenzuje a prenáša aspekty z reality do fiktívneho rámca, čím

⁹⁶BERGAN, Roland: *Film : [historie, žánry, svetový film, režiséri od A do Z, 100 najlepších filmů]*, Slovart, Praha: 2008 , s. 492

im dodáva dôraz a priestor pre priamu konfrontáciu. Ide o odlišnú artikuláciu rovnakej problematiky prestúpenú dvoma odlišnými obdobiami. V tejto rovine oba filmy spolu komunikujú. Prostredníctvom tohto dialógu sa ukazuje spoločná štruktúra, v ktorej dochádza v jednom i druhom filme k sprítomneniu určitých významov. Spoločná štruktúra je prestúpením oboch filmov. Konanie vo *Visitorovi Q* sa orientuje na činy v *Teoréme*, ktoré rovnako prehovárajú k *Visitorovi Q*. Je to forma reči, súbor výpovedí jedného a druhého filmu, ktoré vytvárajú spoločné rozprávanie. Mnohoznačnosť týchto prostriedkov vstupujú do vzájomného kontaktu. Prehovárajúce aspekty diel sú tak v neustálom pohybe. Sú dynamickými časťami schopnými prinášať stále nové významy.

4.2. Diskurz návštevníka

Miike prepisuje príbeh premeny rodiny, no usporiada ho časovo a priestorovo odlišne. Ako sme už vyššie spomenuli, *Visitor Q* sa odohráva ako reverzná *Teoréma*. Zmena kontextu potrebuje nové riešenie. Miike, ako návštevník vstúpil do *Teorémy* a osvojil si Pasoliniho pohľad na spoločenskú problematiku rodiny. Aplikovaním tejto optiky, zdôraznil aktuálnosť rovnakého problému v modernej japonskej spoločnosti a prezentoval, do akých foriem sa modifikoval. Zároveň je označením procesu, v ktorom došlo k vyjadreniu tejto naratívnej udalosti. V ňom môžeme sledovať transformáciu rozprávania. Naratív je vo *Visitorovi Q* vystavaný cez odlišné časti príbehu, čím môžeme postrehnúť jeho dynamický charakter v procese prepisovania. Práve vďaka možnosti prepisu z filmu do filmu môžeme naratív označiť ako štruktúru. Postava návštevníka je nositeľom dominantného aspektom oboch diel. V *Teoréme sex*, u Miikeho násilie, rozhybáva rodinnú apatiu.

Do milánskej rodiny priemyselníka vstupuje mladý atraktívny muž, ktorý vo všetkých členoch rodiny a služobnú prebúdza ich potlačované

želania. Prejavujú sa ako sexuálna žiadostivosť a ústia do sebarealizácie každého jedného. Prostredníctvom mladíka každý člen rodiny dospeje k osobnému prebudeniu v tých najslobodnejších a najautentickejších prejavoch. Mladík po dovŕšení týchto metamorfóz mizne. Jeho odchod zanecháva v dome duševnú prázdnotu, rodina upadá do zvláštnej strnulosti: otec rodiny prenecháva svoju továreň zamestnancom a odchádza na púšť, syn sa pokúša zachytiť tento pocit v umeleckom diele, dcéra upadne do melanchólie, matka sa odovzdáva miestnemu opilcovi. Úteky z jednotvárných životov narušuje premena služobnú, ktorá prijíma životnú zmenu ako poslanie a po návrate do rodnej obce koná zázraky. Stáva sa svätou pre tamojších obyvateľov a v neskonalej sláve večnej pamiatky sa dáva zaživa pochovať.

Záhadný cudzinec sa stáva v normálnej rodine katalyzátorom radikálnych zmien. Zvedie všetkých členov rodiny a mení ich k tomu aby realizovali márnosť svojich životov a tým ich oslobodzuje. Rozpad jadra rodiny symbolizuje odmietnutie buržoázných hodnôt.

Keď mladý charizmatiký muž vo *Visitorovi Q* vo poprvýkrát vstupuje do životov rodiny Yamazaki, rodina je v úplnom neporiadku. Citové väzby medzi partnermi a ich deťmi sú úplne zlomené. Návštevník vchádza do príbehu, keď cez okno autobusovej zastávky udrie Kiyoshiho, otca rodiny, do hlavy kameňom. Najskôr sa syn Takuya zdá byť imúnnym voči návštevníkovmu pokusu urovnať spory v rodine, avšak jeho matka, Keiko, sa zdá prístupnejšou. Návštevníkove riešenie je prezentované Keiko v tom, ako si môže užiť seba samú masírovaním vlastných pŕs, až pokým jej nezačne tiecť mlieko z bradaviek. Simulovaná hra, rozvíjajúca sa vo *Visitorovi Q* medzi návštevníkom a členmi rodiny, sa ukončila definitívnym návratom k „tradičnému“ rodinnému zväzku, k materstvu a „čistej láske“.

Na jednej strane násilie, telové tekutiny a exkrementy vždy hrali nosnú úlohu v Miikeho filmoch⁹⁷ ako hravé označovanie pre bolesť a mučenie, lásku a smrť. Vo *Visitorovi Q* matkyno mlieko z prsníka pestuje a poskytuje „čistú lásku“, ktorá podporuje šťastie rodiny Yamazaki. Sexualita v *Teoréme* sa odvíja na území bližšie či širšie späť s priestorom rodiny. Vo *Visitorovi Q* sa prejavuje vo veľmi špecifickej povahe samoty. Buď je to otec, ktorý navštevuje privát svojej dcéry, milenky až dochádza k perverznému styku v skleníku za domom, alebo je to matka uväznená doma. Rovnako to môžeme sledovať na postave syna, pre ktorého je izba útočiskom, no zároveň miestom, do ktorého preniká šikana jeho spolužiakov (rozbíjanie okien, strieľanie pyrotechniky do jeho izby).

Excentrické prejavy intimity sú zvláštnym premostením oboch diel. Zmena sa nekoná „vonku“, ale „vo vnútri“. Pasolini ponúka úprimnosť u jednotlivca, k sebe samému, vyplňa prázdnotu nehou, čím určuje smer k východisku z latentnosti. „Na jednej strane tu máme spoločnosti – ktoré sú obdarené ars poetica. V umení erotiky je pravda extrahovaná zo slasti samotnej, chápanej ako praxe a prijímanej ako skúsenosť; slasť nie je myšlienka vo vzťahu k absolútnemu zákonu dovoleného a zakázaného, v odkaze na kritérium užitočnosti, ale najskôr a predovšetkým vo vzťahu k sebe samej; má byť poznaná ako slasť, teda vo svojej intenzite, svojej špecifickej kvalite, svojom trvaní, svojich ohlasoch v tele a v duši. Presnejšie: toto vedenie musí byť postupne prevedené do samotnej sexuálnej praxe, aby tu pôsobilo zvnútra, a znásobilo jeho účinky.“⁹⁸

Miike graduje zvrátenosť do takej miery, že stiera všetky tabu. Evokuje rovnaký pohyb ako Pasolini, ale „z druhej strany“. V prípade perverzných praktík vo *Visitorovi Q* už nestojí sexualita na strane Ars

⁹⁷ *Konkurz na smrť* (Ōdishon, 1999); *Fudo: Nová generácia* (*Gokudō sengokushi: Fudō*, 1996); *Šťastie rodiny Katakuri* (*Katakuri-ke no kōfuku*, 2001); *Family* (*Family*, 2001), *Ichi the Killer* (*Koroshiya I*, 2001)

⁹⁸ Foucault, Michel: *Vůle k vědení. Dějiny sexuality I*. Praha: Hermann & synové 1999, s. 68.

Poetiky, ale nenávratne prekračuje jej rámec. „Zato nepochybne ako jediná praktikuje scientia sexualis. Či skôr vyvinula (...) pre vyslovení pravdy sexu postupy, ktoré sa vo svojej podstate radia do formy moci-vedenia, stojacej v prísnom protiklade k umeniu iniciácie a vznešenému tajomstvu: ide o doznanie.“⁹⁹ Moc v podobe násilia doviedla postavy k zvláštnemu zblíženiu v momente svojho najvyššieho prejavu a to po tom ako otec rodiny zavraždí svoju milenku a za pomoci svojej manželky ju zakope, čím sa manželia opäť zblížujú. Sexualita je tu čisto praktickým prostriedkom k ukájaní pudov, prejavom animálnosti, ako následok permanentného potlačovania a vytesňovania všetkého prirodzeného, aj preto má tak perverzný ráz. Na rozdiel od *Teorémy*, kde sexualita vedie k prezreniu a návratu k sebe samému a ktorej intenzita na tele a duši je po jej strate fatálna, pretože po skúsenosti s ňou nie je možný návrat. Preto dcéra zostáva v nevyliciteľných mdlobách, syn cíti nevyhnutnú potrebu zachytiť túto skúsenosť v umeleckom diele, žena ju hľadá u iného muža a otec po tom, ako všetko opustí, odchádza na púšť.

Obaja návštevníci ešte pred dovŕšením premien rodiny opúšťajú a nechávajú ich, aby sa konfrontovali s tým, čo v nich vyvolali. Pasolini dáva Miikemu kľúč k tomu, aby sa mohol vysporiadať s problémom rozpadu hodnôt a Miike odpovedá Pasolinimu, že návštevník musí zmeniť taktiku, že milovanie už nestačí, pretože sa stalo spotrebným tovarom, že sme sa dostali až tak ďaleko, že jediným východiskom je vyhrotenie všetkého do maxima, jedine tak sa môžeme vrátiť ku koreňom.

Na príklade *Visitora Q* a *Teorémy* sme mohli sledovať transformáciu naratívnych udalostí zapríčiňujúcu sprítomnenie odlišných významov rôznych aspektov diela, ktorých usporiadanie ovplyvňuje širšiu sieť v zmysle ďalších častí oboch filmov. Postava návštevníka je bránou k vzájomnému ovplyvňovaniu. Odráža sa v nej Pasolini i Miike ako

⁹⁹ Tamtéž, s. 69.

autorské intencie, ktoré obojstranne do seba prenikajú a ukazujú, k akým ďalším významom je možné dôjsť. Členovia oboch rodín sú prejavmi preniknutia týchto intencií do dvoch odlišných fikčných svetov. Ako keď návštevník v *Teoréme* mizne v momente, kedy sa členovia rodiny oslobodili od vlastných predsudkov a opustili jeden druhého, tento návštevník „sa vracia“ vo *Visitorovi Q*, aby odcudzených jednotlivcov prinavrátil do spoločenstva rodiny.

V tomto špecifickom prostredí totožnej témy sa môže formovať individuálny štýl, ktorý dominuje v sieti všeobecných myšlienok a cudzích akcentov. Reprezentácia neprítomných významov *Teorémy* vo *Visitorovi Q* je výsledkom predstavivosti, ako spojiť skúsenosti z jedného filmu s vytváraním nového obrazu týchto významov do nového diela.

4.3. Rimbaud a handcam alebo O štýle

Od produkčnej spoločnosti CineRocket dostal Takashi Miike zákazku urobiť *Visitora Q* (ako posledný diel série šiestich filmov pod záštitou LoveCinema). Jedinou podmienkou bolo, že film musí byť natočený na digitálnu videokameru a musí sa jednať o tému „čistej lásky“. Miike ako vždy využil tieto obmedzenia k svojej výhode. Točenie na digitálnu kameru (po prvýkrát) mu dovolilo dodať filmu spovednú kvalitu, ktorá simultánne napodobňuje a paroduje formát bulvárneho televízneho spravodajstva (alúzia k televíznej reportáži v úvode *Teorémy*, ktorá oznamuje predaj továrne robotníkom). Film začína tým, ako sa otec Kiyoshi ako reportér, púšťa do vyšetrovania prostitúcie nepľnoletých dievčat, tým, že zaplatí za sex jednej z nich, svojej dcére Miki. Avšak Kiyoshi to nedokáže zvládnuť a zabúda v tých najkritickejších momentoch vypnúť kameru. Úvodná scéna obsahuje takmer celý záber naňho. Miki permanentne podkopáva otcovu novinársku objektivitu, tým že ho stále fotografuje s jeho vlastnou kamerou.

Podobnú štýlotvornú taktiku volí aj Pasolini. Prechod na začiatku filmu z čiernobieleného obrazu do farebného sleduje príchod zmien do rodiny. Proces prerozprávania príbehu v *Teoréme* začína poslednou scénou filmu, kedy už vidíme iba robotníkov preberať fabriku. Reportážny štýl prvej scény *Teorémy* Miike rozvynul, aby sa dostal bližšie k dôsledkom konania postáv. Vo *Visitorovi Q* sú tieto dôsledky akýmsi zvráteným pokračovaním toho, čo „inicioval“ otec v *Teoréme*, keď sa vzdal kapitálu a zveril ho do rúk svojim zamestnancom. Použitie reportážnej kamery je hrou s diváckym očakávaním, avšak nie v zmysle prekvapenia (ako v *Teoréme*, v ktorej poznáme výsledok dopredu), ale šokovania. Ručná kamera umocnená nízkou kvalitou obrazu diváka približuje k najkritickejších momentom: napr. v scéne, v ktorej otec penetruje mŕtvu milenku, tento čin súčasne natáča na kameru, alebo keď je znásilnený mikrofónom a natáčaný vlastnou kamerou jedným z vinníkov. Ručná kamera, tak umožňuje vytvoriť razantný strih a diváka preniesť do prekvapivej blízkosti všetkých bizarných akcií.

Estetické vnímanie dominantnej zložky, premeny rodiny, je sprostredkované vizuálnym ozvláštnením oboch fikčných svetov – čiernobiely úvod v *Teoréme*, v ktorom je rodina nahliadaná okolím, prechádza do farebného obrazu so vstupom návštevníka na scénu; zvrátený svet sprostredkovaný handcamom v rukách otca rodiny, mizne zásahom návštevníka vo *Visitorovi Q*.

Popri práci s obrazom je kladený dôraz na strih, ktorý pracuje analogicky s príbehom. V oboch filmoch sú strihom vybudované určité kapitoly členov rodiny. V *Teoréme* má každý vlastnú scénu, v ktorej osobnostne prezentuje svoju premenu. Vo *Visitorovi Q* sú tieto kapitoly štylizované trochu odlišným spôsobom a to tak, že jednotlivci sú definovaní prostredníctvom inými postavami. V prípade matky je to šikanou zo strany jej syna, v synovej scéne je to konflikt s jeho spolužiakmi, dcéra odhaľuje osobnosť otca a naopak.

Výber postáv odzrkadľuje postavenie rodiny v konkrétnom období, ktoré filmy komentujú. Bohatý továrnik je hlavou buržoáznej rodiny v *Teoréme*. Vo *Visitorovi Q* je otcom ambicióznym reportérom, karieristom v kapitalistickom Japonsku začiatku nového tisícročia.

Funkcie charakteristických postupov oboch diel sú vytvárané dôrazom na detailné symptómy doby, v ktorej sú rodiny sledované. Milánska rodina sa honosí veľkolepým majetkom, tokyjská rodina obýva byt veľký ako väzenská cela. Štýl v týchto dielach zohráva úlohu aktualizácie aj tým, že sú zvolené nové technológie a postupy, ktoré vyzdvihujú momentálny stav problému rodiny a jeho možné riešenia. V *Teoréme* sa bohatším stáva vstup do ľudskej duše, než čiernobiely povrch. Vo *Visitorovi Q* sa poukazuje na silnú sugesciu mediálneho bulvárneho sveta predstierajúceho megalomanské vzory.

Štýl uvádza každý film ako celok do zvláštnej hry. Špeciálne na týchto príkladoch je možné sledovať, ako stratégia stvárnenia diela odzrkadľuje účel konania postáv. Handcam sa stáva prostriedkom k skúmaniu vlastného pohľadu. Každý čin sa obracia k svojmu zdroju, stáva sa stredobodom pozornosti. Arthur Rimbaud v rukách návštevníka z *Teorémy* je príslubom k ceste stať sa niekým iným.

Visitor Q je remake *Teorémy* a to súčasne na niekoľkých úrovniach. Je prinavrátením témy rodiny a príbehu jej zániku a zrodu, je jej zvláštnym pokračovaním v zmysle aktualizácie historických, sociálnych a kultúrnych kontextov, je novým usporiadaním vyjavujúcim ďalšie súvislosti s novodobými spoločenskými fenoménmi, je technickým prepracovaním v novom štýle s dôrazom na naliehavosť osvetlenia nových významov v problematike rodiny. *Visitor Q* a *Teoréma* sú dve polohy toho istého, sú spoločným menovateľom jednej štruktúry. Akýkoľvek aspekt jedného filmu je prehovorom k filmu druhému. Komunikácia dvoch diel sa tak stáva vodítkom k odkrývaniu významov a príležitosťou k otváraní ciest k ďalším spôsobom ich vzájomného

interpretovania. *Visitor Q* tak objavuje a predvádza *Teorému* v novej, jedinečnej verzii.

5. Záver

Akt tvorenia remaku môžeme sumarizovať ako prepis príbehu prostredníctvom diskurzu. Interpretácia sa prejavuje tým, že osvetľuje príbeh a posúva jeho význam ďalej, do odlišných kontextov a usporiadaní. Pohyb takéhoto charakteru zapríčiňuje presun role vnímateľa na tvorcu remaku. Ako vnímateľ aktualizuje pôvodné dielo, ako tvorca remaku ho znovu otvára v novom stvárnení. Prepis je tak iniciovaný už v procese čítania. Pôvodné dielo dáva remaku možnosť nahliadnúť do seba z inej perspektívy a naopak remake tento pohľad umožňuje pôvodnému dielu, čím sa formujú ako vzájomné interpretačné varianty.

Remake a pôvodný film sú dve prepojené štruktúry. Každé dielo preskúmava jedno územie a nesie jeho súradnice. Keď sa tieto dve mapy prekryjú, môžeme pozorovať spoločné body, určité náznaky všeobecne platnej skúsenosti. Je na divákoch, aby tieto vzťahy ozrejmili, aby umelecké diela posudzovali v závislosti na vzťahoch, ktoré sa utvárajú vo vnútri špecifického kontextu, v ktorom sa pohybujú a aby si tento pohľad osvojili. Pretože umenie „je aktivita, ktorá spočíva vo vytváraní vzťahov k svetu, v zhromažďovaní svojich vlastných vzťahov k priestoru a času, nech už tou či onou formou“.¹⁰⁰

Pôvodné dielo a remake sú jedným rozprávaním sprostredkovaným odlišným obsahom i formou. Oba filmy sa tak, v momente osvetlenia ich vzájomných vzťahov, stávajú zvláštnym celkom. Jeho povaha je dynamická, pričom prestupovaním jedného filmu do druhého sa určujú ich medzery, vyplňujú sa a opäť otvárajú niekde inde, ako účasť návštevníka, ktorý po vyvolaní zmien odchádza, aby iný mohol vojsť.

¹⁰⁰ BOURRIAUD, Nicolas: *Postprodukce*, Praha: Tranzit, s. 96.

6. Použité pramene

- BACHTIN, Michajlovič Michail: *Román jako dialog*. Praha: Odeon, 1980
- BAUMAN, Zygmunt: *Úvahy o postmoderní době*. Praha: Slon, 1995
- BEAVER, Eugene Frank: *Dictionary of Film Terms: The Aesthetic Companion to Film Art*. Peter Lang Publishing, Inc. New York, 2006.
- BERGAN, Roland: *Film : [historie, žánry, světový film, režiséři od A do Z, 100 nejlepších filmů]*, Slovart, Praha: 2008
- BORDWELL, David: *Narration in the Fiction Film*. Great Britain: Methuen & Co., Ltd, 1985
- BORDWELL, David, THOMPSON, Kristine: *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: Akademia muzickým umění v Praze, 2011
- BOURRIAUD, Nicolas: *Postprodukce*, Praha: Tranzit, 2004
- CASETTI, Francesco: *Filmové teorie 1945 – 1990*. Praha: Akademie múzických umění, 2009
- CULLER, Jonathan: *On Deconstruction. Theory and Criticism after Strukturalism*. New York: Cornell University Press, 1982
- ECO, Umberto: *Meze interpretace*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2004
- ECO, Umberto: *Od stromu k labyrintu: Historické studie o znaku a interpretace*. Praha: Argo, 2012
- ECO, Umberto: *Otevřené dílo*, Praha: Argo, 2014
- ECO, Umberto: *Teorie sémiotiky*. Praha: Argo, 2009
- FORREST, Jennifer, KOOS, R. Leonard: *Dead Ringers: The Remakes in Theory and Practice*. State University of New York Press, Albany, 2002
- FOUCAULT, Michel: *Dějiny sexuality I: Vůle k vědení*. Praha: Herrmann & synové, 1999
- FOUCAULT, Michel: *Dějiny sexuality II: Užívání slastí*. Praha: Herrmann & synové, 2003
- FOUCAULT, Michel: *Dějiny sexuality III: Péče o sebe*. Praha: Herrmann & synové, 2003
- FOUCAULT, Michel: *Myšlení vnějšku*. Praha: Herrmann & synové, 1996
- GENETTE, Gérard: *Fikce a vyprávění*. Praha: Ústav pro šeskou literaturu AV, 2008
- GENETTE, Gérard: *Metalepsa: Od figúry k fikcii*, Bratislava: Kalligram, 2005
- HORTON Andrew, McDOUGAL Y. Stuart: *Play it Again, Sam: Retakes on Remakes*, University of California Press, 1998
- CHATMAN, Seymour: *Příběh a diskurs: Narativní struktura v literatuře a filmu*, Brno: Host, 2008
- ISER, Wolfgang: *Apelová struktura textů*, In: *Čtenář jako výzva*. Brno: Host, 2001
- ISER, Wolfgang: *Jak se dělá teorie*. Praha: Karolinum, 2009

- JAKOBSON, Roman: *Poetická funkce*, Praha: H+H, 1990
- KRISTEVA, Julia: *Slovo, dialog a román*, Praha : Sofis ,1999
- LACHMANOVÁ, Renate: *Intertextualita a dialogičnost*. In: *Čtenář jako výzva*. Brno: Host, 2001
- LACHMANOVÁ, Renate: *Memoria fantastika*. Praha: Herrmann & synové, 2002
- MICHALOVIČ, Peter: *Dal segno al fine*. Bratislava: Petrus, 2003
- MICHALOVIČ, Peter, ZUSKA, Vlastimil: *Znaky, obrazy a stíny slov: Úvod do (jediné) filozofie a sémiologie obrazů*. Praha: Akademie múzických umění, 2009
- MUKAŘOVSKÝ, Jan: *Chaplin ve světlach veľkoměsta*. In: *Studie I*, Brno: Host, 2000
- NÜNING, Ansgar: *Lexikon teorie literatury a kultury*. Brno: Host, 2006
- PECHAR, Jiří: *Prostor imaginace*. Praha: Psychoanalytické vydavatelství, 1992
- VALERIS, Constantine: *Film Remakes*. Edinburg University Press Ltd, Edinburg, 2006

Internetové pramene

- DELANEY, Sean a POTAMITIS Nicolas: 2004. *Remakes. 16+ Source Guide*. London: BFI NationalLibrary. Dostupný na WWW:
<http://www.bfi.org.uk/sites/bfi.org.uk/files/downloads/bfi-16-plus-source-guides-remakes-2004.pdf> . [cit. 7. 7. 2014]
- OUARESIMA Leonardo: *Loving Texts Two at a Time : The Film Remake, Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 12, n° 3, 2002, p. 73-84. Dostupný na WWW: <http://www.erudit.org/revue/cine/2002/v12/n3/000736ar.pdf> [cit. 7. 7. 2014]

Zoznam citovaných filmov

- Visitor Q (Biseta Q)* Miike Takashi 2001
- Teoréma (Teorema)* Pier Paolo Pasolini 1968
- Desatoro prikázani (The Ten Commandments)*, Cecil B. DeMille, 1923)
- Desatoro prikázani (The Ten Commandments)*, Cecil B. DeMille, 1956)
- Muž, ktorý vedel príliš mnoho (The Man Who Knew Too Much)*, Alfred Hitchcock, 1956)
- A Story of Floating Weeds (Ukikusa monogatari)*, Ozu Yasujirō, 1934)

Flooding Weeds (Ukigusa, Ozu Yasujirō, 1959)
Funny Games (Funny Games, Michael Haneke, 1997)
Funny Games USA (Funny Games USA, Michael Haneke, 2007)
Psycho (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960)
Psycho (Psycho, Gus Van Sant, 1998)
Hviezdne vojny I, II, III, IV, V, VI (Star Wars I, II, III, IV, V, VI, George Lucas, 1999, 2002, 2005, 1977, 1980, 1983)
Zbaľ prachy a vypadni! (Lock, Stock and Two Smoking Barrels, Guy Richie, 1998)
Pod(f)uck (Snatch, Guy Richie, 2000)
Kocúr v čižmách (Puss in Boots, Chris Miller, 2011)
Shrek (Shrek, Vicky Jenson, Andrew Adamson, 2001)
Avangers: Pomstítelia (The Avengers, Joss Whedon, 2012)
Neuveriteľný Hulk (The Incredible Hulk, Louis Leterrier, 2008)
Captain America: Prvý Avenger (Captain America: The First Avenger, Joe Johnson, 2011)
Pulp Fiction (Pulp Fiction, Quentin Tarantino, 1994)
Bozkávaj ma až k smrti (Kiss Me Deadly, Robert Albrich, 1955)
Elvis Presley: Okruh (Speedway, Norman Taurog, 1968)
Podivnejší než raj (Stranger Than Paradise, Jim Jarmush, 1984)
Slamený vdovec (The Seven Years Itch, Billy Wilder, 1995)
Gauneri (Reservoir Dogs, Quentin Tarantino, 1992)
Bojovníci (The Warriors, Walter Hill, 1979)
Výbuch (Blow Out, Briana de Palmy, 1981)
Zväčšenina (Blow Up, Michelangela Antonioniho, 1966)
Hriešne noci (Boogie Nights, Paul Thomas Anderson, 1997)
Mafiáni (Goodfellas, Martin Scorsese, 1990)
Disturbia (Disturbia, D. J. Caruso, 2007)
Okno do dvora (Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954)
Solaris (Solaris, Steven Soderberg, 2002)
Solaris (Solaris, Andrej Tarkovsky, 1972)
Zjazvená tvár (Scarface, Howard Hawks, Richard Rosson, 1932)
Zjazvená tvár (Scarface, Brian De Palma, 1983)
Vertigo (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958)
Posadnutosť (Obsessione, Luchino Visconti, 1943)

Kainova výchova (Raising Cain, Brian De Palma, 1992)
Hlboký spánok (The Big Sleep, Howard Hawks, 1946)
Sbohom bud', láska moja (Murder, My Sweet, Edward Dmytryk, 1944)
Zrodila sa hviezda (A Star is Born, George Cukor, 1954)
Preč od minulosti (Out of the Past, Jacques Tourner, 1947)
Traja bengalskí jazdci (The Lives of a Bengal Lancer, Henry Hathaway, 1935)
Geronimo (Geronimo, Preston Foster, Ellen Drew, 1939)
Geronimo (Geronimo, Arnold Laven, 1962)
Na pravé poludnie (High Moon, Fred Zinnemann, 1952)
Tretí mesiac Jupitera (Outland, Peter Hyams, 1981)
Na titulnej strane (The Front Page, Billy Wilder, 1974)
Jeho dievča piatok (His Girl Friday, Howard Hawks, 1940)
Intermezzo (Intermezzo: A Love Story, Gregory Ratoff, 1939)
Krotitelia duchov (Ghost Busters, Ivan Reitman, 1984)
S Madonnou v posteli (Madonna: Truth or Dare, Alek Keshishian, 1991)
Vec (The Thing from Another World, Christian Nyby, Howard Hawks, 1951)
Invázia zlodejov tiel (Invasion of the Body Snatchers, Don Siegel, 1956)
Invázia zlodejov tiel (Invasion of the Body Snatchers, Philip Kaufman, 1978)
Rozhovor (The Conversation, Francis Ford Coppola, 1974)
Remake (Remake, Pierre Huyghes, 1995)