

REMAKE: OD HOLLYWOODSKÉ PRODUKCE KE STRATEGIÍM POSTPRODUKCE

Autor textu: Jan Borner

Anotace:

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

Klíčová slova:

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

Úvod

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

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

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

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

Pierre Huyghe

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

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

Postprodukce jako způsob uměleckého vyjádření

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

Od Alfreda Hitchcocka k Pierrovi Huyghe

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

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

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

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

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

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

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

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

Remake jako kritika filmových klišé

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

Smyslem celého Huyghova díla je všimnout si odlišností mezi tím, co je ve scénáři, a tím, co prožíváme v normálním životě. Umění se stává produktem vybočení, kdy se umělec odlišuje od mnohokrát interpretovaného a nabídne jiný náhled na věc. Když Huyghe znovu natáčí záběr po záběru stejného filmu, vytváří něco jiného, než je remake původního filmu. Celé Huyghovo dílo se týká mezery mezi realitou a fikcí, což nejlépe vystihují Huyghova slova, že je třeba si položit otázku, zda se aktéři nestávají interprety.

Je stále těžší rozeznat, co je skutečný život a co si na něj jenom hraje hledajíc oporu v hollywoodských filmových klišé (Bourriaud, 2004).

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

Závěr

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

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

Použitá literatura:

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

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

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

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

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

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

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

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