

Kobíková, Zuzana

Techniky nostalgie: ohlédnutí za přednáškami Andrease Böhna a Tomáše Dvořáka

TIM ezin. 2013, vol. 3, iss. 1-2, pp. 177-184

ISSN 1805-2606

Stable URL (handle): <https://hdl.handle.net/11222.digilib/129962>

Access Date: 17. 02. 2024

Version: 20220831

Terms of use: Digital Library of the Faculty of Arts, Masaryk University provides access to digitized documents strictly for personal use, unless otherwise specified.



Techniky nostalgie: ohlédnutí za přednáškami Andrease Böhna a Tomáše Dvořáka

Autorka textu: Zuzana Kobíková
Autor fotografií: Rastislav Bača

Úvod

V jarním semestru uspořádala Jana Horáková pro obor Teorie interaktivních médií – v rámci inovace povinného předmětu *Nástroje interpretace novomediálního díla*, určeného pro studenty magisterského stupně studia – konala sérii přednášek *Techniky nostalgie*. V učebně N 21 Ústavu hudební vědy Filozofické fakulty Masarykovy univerzity (ÚHV FF MU) vystoupili v průběhu měsíce dubna Andreas Böhn a Tomáš Dvořák, které v článku představím. Ve svých přednáškách se věnovali strategiím a taktikám rozvzpomínání nových médií, technologií a umění na svoji historii. Paměť zde byla pojímána jako aktivní činitel procesu konstituce identity a jako filtr ozvláštňující naši mediovanou zkušenost. Obě přednášky – mapující bohaté, interdisciplinární pole studií kulturní paměti – se zaměřily se na doposud málo prozkoumaný prostor mediální nostalgie.

Přednášky se konaly v rámci dvousemestrálního kurzu *Nástroje interpretace novomediálního díla*, kde se studenti oboru TIM seznamují s teoretickými nástroji, pojmy i způsoby myšlení, jež formují teoretický rámec umělecké tvorby v prostředí nových informačních a komunikačních technologií.

V prvním semestru se studenti seznamují s pojmy a strategiemi myšlení, které se váží k aktuální debatě a praxi umění nových médií, sdružené pod názvu softwarové umění a softwarová studia.

Ve druhém semestru je výklad rozdělen do dvou komplementárních bloků:

1. Nejdříve nahlížíme nová média skrze metaforu paměti. Média chápeme jako extenze lidské paměti, jako mnemotechnické pomůcky, ale také jako modely lidské mysli.

2. Následně zasazujeme nová média a kulturní praxi, která je obklopuje (produsage), do kontextu postmodernismu a postmediální kreativní praxe typu postprodukce, remake, remix, reenactment.

Cílem tohoto článku je představit podrobněji zásadní teze přednášky Andrease Böhna nazvané *Kulturní paměť a nostalgie: média, technologie a umění*. Dále pak inspirovat čtenáře k hledání výrazů nostalgie v umění. V základní rovině představím také přednášku Figury paměti v současném umění, kterou Tomáš Dvořák věnoval způsobům, jimiž současné umění (vizuální umění, literatura, hudba, divadlo a komiks) intervenuje do oblastí kulturní a kolektivní paměti. I zde najde čtenář odkazy na konkrétní příklady z umělecké praxe.

Andreas Böhn: Kulturní paměť a nostalgie: média, technologie a umění



Prof. Dr. phil. Andreas Böhn je profesorem literárních a mediálních studií Institutu pro technologie University v Karlsruhe (KIT). Ve své odborné činnosti se věnuje především tématům intertextuality, intermediality a v současnosti zejména vztahu technologie a kultury.

10. dubna 2013 měli studenti a pedagogové ÚHV FF MU možnost účastnit se dvou přednášek profesora Andrease Böhna. První přednášku, kterou v tomto článku podrobněji rozeberu, věnoval autor tématu kulturní paměti a nostalgie ve vztahu k médiím, technologiím a umění.

Druhým tématem, které Böhn představil, byl *Výzkumný projekt na poli kultury a technologie KIT*. Více se o něm dočtete [zde](#).

Svou přednášku *Kulturní paměť a nostalgie: média, technologie a umění* zahájil Andreas Böhn úvodní otázkou vedoucí posluchače k zamyšlení nad tím, jak kulturně chápeme „šumy, ruchy,“ a všechny další české výrazy, kterými překládáme anglické slovo „noise“. Obvykle jako chybu, vadu, nedostatek, říká Böhn. Ale můžeme je vnímat také jako něco krásného, dodává, a dokládá to na příkladech z výtvarného umění, kde lze hledat techniky, jak obrátit rušivý, nefunkční prvek ve zdroj estetického zážitku; nebo, jako v případě designu – jak obrátit věci zastaralé a nefunkční v předmět s estetickou hodnotou, případně i novou, užitečnou funkcí.

Jako příklady této kulturní praxe prezentoval Böhn například současná umělecká díla jako digitální flash disky umístěné v obalech z nefunkčních, analogových médií: ve svitků fotofilmu nebo zabudované do těla audio kazety.

V prezentaci jsme narazili i na mísy vyrobené z LP vinylových desek. Já si dovoluji odkázat čtenáře na „do-it-yourself“ video české provenience, prezentující „do-it-yourself“ techniku výroby květináče a misky z gramodesky.

Podobných příkladů tvořivé práce se zastarávajícími médii lze na internetu najít nespočet. Jde o kulturní produkty, které jsou podle Böhna vyjádřením retrofetišismu: staré, nefunkční technologie se stávají objektem vystavení a prezentace jakožto umělecké či užité dílo.

Po úvodu, který představil téma v rovině obecné, přednášející seznámil publikum se základní terminologií.

Nostalgie. Po čem teskníme v současnosti?

Böhnovi šlo v první řadě o vysvětlení základního významu slova „nostalgie“. Výraz složený z řeckých slov νόστος (návrat) a άλγος (bolest) ve svém původním významu odkazoval k patologické formě stesku po domově. Böhn se však věnoval současnému významu, který podle něj „nostalgie“ nabyla až v poslední třetině 20. století. Tím je vyjádření smutku po minulosti.

Tento významový posun termínu „nostalgie“ souvisí s kulturním vývojem. V minulosti bylo objektem stesku (nostalgie) místo, kam se vrátit fyzicky lze (nejčastěji domov). Později se význam pojmu začal posouvat od prostorového směrem k časovému vnímání: Dnes nostalgii chápeme jako touhu (velmi často komodifikovanou touhu) po (velmi často idealizované) minulosti. Stesk po domově pro současníky není aktuální proto, že cestovat v prostoru už není pro většinu obyvatel rozvinutých zemí světa velký problém. Vzdálenosti umíme překonávat relativně snadno. Nicméně návrat v čase není fyzicky možný.

Co je dále důležité, je změna našeho postoje k plynutí času. Žijeme v době akcelerace, říká Böhn. Prožíváme mnohem více změn než naši předci. Vnímáme velice intenzivně, jak se naše životy mění, a tyto změny vnímáme viditelně: věci, které nás obklopovaly v době našeho dětství (fotofilmové svitky, audio a VHS kazety, diskety), mizí z našich každodenních životů, a nám se po nich začíná stýskat. A tak je s chutí sledujeme v muzeích, výstavách, podléháme „retro trendu“, kupujeme si nová, digitální rádia s designem, který předstírá starobylost a opotřebovanost. Nebo procházíme bazary a stará, útulnost vyzařující, nefunkční rádia, si odsud nosíme do svých moderních bytů...

Jak jsme již řekli, v čase se neumíme vrátit zpět. Často máme tendenci minulost idealizovat, vidět jako „ztracený ráj“ a hledáme prostředky, jak z něj vytvořit „ráj navrtivší se“, uvádí Böhn.

Co by těmito prostředky umožňujícími návrat do ztraceného ráje mohlo být? Které instituce fungují jako kulturní archivy a každodenně nám umožňují cestovat virtuálně v čase i prostoru? Ano, jsou to média. Média, která nám zprostředkovávají pocit nostalgie tím, že různými způsoby prezentují a otevírají minulost.

Medialita vzpomínek v úrovni kolektivní paměti

V životě se stále připravujeme na budoucnost, na změnu, přičemž typické pro současnost je, že tyto změny jsou rychlé, z důvodu technologického vývoje i ekonomického tlaku doby. A možná to je důvod nostalgického hledání ztraceného ráje uplynulého času, který se nikdy nevrátí, říká Böhn, aby se dále ptal na způsoby, jakými se připravujeme na budoucnost. Svě postoje budujeme na základě minulých prožitků a zkušeností. A v tom je problém, který je předmětem zájmu obecné teorie médií: Většinu toho, co známe z minulosti, známe zprostředkovaně, nejčastěji z médií, historických dokumentů, knihoven; nikoli z vlastní, tzn. bezprostřední zkušenosti, jež je vždy limitovaná dobou, ve které žijeme.

Böhn dále tuto myšlenku rozvinul pomocí prezentace tzv. paradoxu paměti: minulost je absentující a přítomná v jeden okamžik. Přítomná, protože se rodí z minulosti; nepřítomná proto, že nemůžeme nijak nakládat s tím, co bylo (uplynulý čas se nevrátí).

Možná se zde chystáte nesouhlasit a říci, že přeci minulost umíme zachytit, a tak s ní pracovat. A v tom je příslovečné jádro pudla. To, že minulost umíme zachytit, znamená, že vytváříme reprezentace minulosti. Stále však platí, že nelze pracovat s minulostí, ale pouze s jejími reprezentacemi. Nemíváme však přeci jen někdy tendenci zaměňovat mediální obraz minulosti s minulostí samotnou?

Média a nostalgie

Výchozí bod pro Böhna představuje zjištění, že stále větší část našich každodenních zkušeností je mediovaných, zprostředkovaných, nejde o naše vlastní, bezprostřední zkušenosti, jak jsme již uvedli. Nicméně mediální artefakty z minulosti jsou nám díky médiím přístupnější, a tedy bližší, více než kterékoliv generaci před námi. Zdá se proto správné popsat poslední desetiletí jako období urychlených změn mediálních technologií, stejně jako období zkracování délky jejich životního cyklu. Stárnou velice rychle, za nové je měníme častěji než předchozí generace.

Jedním z výsledků těchto procesů je nostalgie, jež je zaměřena nejen na obsah mediálních sdělení, ale také – nebo dokonce ve větší míře – ke konkrétní podobě médií, jejich materialitě a estetické stránce.

Média mohou sloužit jako prostředky, jimiž přistupujeme k minulosti, mohou být důležitým zdrojem naší paměti. Jako takové často stanovují rámce nostalgického pohledu na objekty minulosti (i současnosti). Nostalgie může být obsahem mediální reprezentace, ale i samotné médium se může stát předmětem nostalgie. Tento proces pak mohou média reflektovat znovu, což je důvod, proč nostalgii po (zastaralých, staromódních) mediálních technologiích a jejich estetice lze považovat za zvláštní případ sebereferece v médiích.

Naše představa historických událostí existuje v kulisách mediální reprezenace. Dle Böhna jde o jedinečný způsob reprezentace minulosti pomocí mediálních výrazových prostředků: hudby, stylu hraní, tempa střihu a dalších, jak ukázal na mnoha konkrétních příkladech z oblasti hudby, filmu, výtvarného umění.

Pro příklad uvedu specifickou reprezentaci minulosti optikou *Kinožurnálu* z 50. a 90. let uplynulého století, kde jsou charakteristickými znaky pomalé vyprávěcí tempo, patos a v případě ukázky z 50. let také ideologie: Československý filmový týdeník 1958/48, *Kinožurnál* z prosince 1989, *Kinožurnál* 14/1989 - Ženy dneška.

Nostalgie v médiích

Dále uvedu alespoň několik příkladů, kterými nás Böhn inspiroval k objevování technik nostalgie v současné kulturní produkci.

Výrazem nostalgie po filmu, vyjádřené řečí filmu může být používání výrazových prostředků a technologií minulé éry jako např. ve filmu *Daleko do nebe* (2002), který se navíc snaží být také výpovědí o historickém vývoji vztahu americké společnosti k předsudkům vůči homosexuálům a Afroameričanům.

Stesk po éře rádia vyjádřil ve filmu *Dny rádia* Woody Allen (1987).

Film *Good Bye Lenin* je pro Böhna výrazem tzv. *ostalgie*, specifické odrůdy nostalgie, která je typická pro bývalé východní Německo a vyjadřuje stesk po již neexistujícím, tzv. Východním Německu.

Nostalgický „noise“ analogových médií

Anglický výraz „noise“ se používá v široké škále významů. Andreas Böhn ve své přednášce upozornil na problematiku vnímání šumů, vad a chyb v uměleckých dílech, a to v souvislosti s rozdíly mezi díly analogovými a digitálními.

Digitální kvalita mediálních výstupů je perfektní, neorganická, ruchů a šumů prostá, a proto také chladná, bez emocí (stejně jako digitální, plastový DVD přehrazač); zatímco kulturně je analogovost spojována s nedokonalostí, vysokou hladinou ruchů, ale také s emocemi, organičností životem.

A právě proto se nám může jevit jako neautentické, bez hlubšího prožitku, poslouchat digitálně vyčištěné jazzové nahrávky bez škrábanců na desce. Tyto šumy lze vnímat jako zvukové vyjádření minulosti. Současná, technicky dokonalá verze je neautentická. Analogovost uvedl Böhn v souvislosti s benjaminovskou auratičností, kde znaky mají vazbu k tomu, co reprezentují, zatímco digitální je neauratické.

Magnetofonová páska či kazeta je oproti desce novou technologií. Mechanicky „táhne“ zvuk, když je páska povolena či moc utažená důsledkem častého přehrávání nebo mechanického převíjení na tužce. Kvalita nahrávky se časem zhoršuje, domácí pořízená kopie je vždy horší než originál. Kazety však lze digitalizovat a zachytit takto i to, jak páska táhne. Musíme se ale smířit s tím, že nejspíš nepoznáme, jestli posloucháme kazetu či digitalizovanou kazetu... Jako příklady této nostalgie prezentoval Böhn výtvarná díla, která analogová média se vším jejich šumem a chybami prezentují jako umělecký objekt:

Eric Rondespierre *Moires* (1998)

Doug Harvey, Wolfgang Ganter: *Iconoclash* (2009)

Lorenzo Duranti 2, *216 VHS Tapes* (2010)

Tóny umírající hudby závěrem

V závěru přednášky rozebíral Böhn auratičnost vad, ruchů a šumů, jejichž estetiku lze vidět např. v aplikaci Instagram. A jako úplný závěr jsme se mohli zaposlouchat do zvuků hudby, která umírá společně se zničeným páskem kazety. Jde o projekt Williama Basinskiho (2002), *The Disintegration Loops I-IV*. Více se o něm dočtete [zde](#), a až budete mít náladu na velmi pomalé tempo umírající hudby, můžete se zaposlouchat [zde](#).



Tomáš Dvořák: Figury paměti v současném umění



24. 4. 2013 se konala přednáška **Mgr. Tomáše Dvořáka, Ph.D.**, který je vědeckým pracovníkem Filozofického ústavu Akademie věd ČR a odborným asistentem AVU v Praze. Zaměřuje se na filozofii i dějiny médií, stejně jako na filozofii a dějiny vědy i vzájemné vztahy těchto oblastí. Je autorem monografie *Sběrné suroviny: texty, obrazy a zvuky nedávné minulosti* (Praha: Filosofia 2009), antologie *Kapitoly z dějin a teorie médií* (Praha: AVU 2010) a šéfredaktorem časopisu *Teorie vědy*.

Svou přednášku věnoval Tomáš Dvořák způsobům, jimiž současná umění (vizuální umění, literatura, hudba, divadlo a komiks) intervenuje do oblastí kulturní a kolektivní paměti. S důrazem na situaci ve Střední a Východní Evropě představil autor kolektivní paměť nikoli jako statickou entitu, nýbrž v procesu jejího ustavování, který je nutně – a zvláště v kontextu politické transformace – procesem selektivním, vyrůstajícím z komplexních mocenských vztahů určujících co a jak si pamatujeme či zapomínáme. Cílem tohoto příspěvku je zejména ukázat čtenáři díla, kterými umění intervenuje do oblasti kolektivní paměti.

Naše kulturní paměť není dle Dvořáka statická, ale ustavuje se, vyjednává, často je přeutvářena dle politické či ideologické motivace.

V úvodu Dvořák představil paměť v kontextu kultury jako téma, kterému začala být věnována pozornost na konci 19. století, a to např. v dílech Henryho Bergsona, Sigmunda Freuda nebo Marcela Prousta. Na začátku 20. století pojem „paměť“ získává sociální rozměr, začíná se hovořit o paměti kolektivní, sociální, kulturní a komunikativní, které Dvořák podrobněji představil v kontextu s figurami nostalgie, kterými dochází k propojování různých rovin paměti.

Dvořák se věnoval podrobně i vývoji pojmu paměti v souvislosti s kulturou, přičemž vycházel např. z díla Aleidy Assmann, jejíž text *Memory, Individual and Collective*, které je pro čtenáře dostupný [zde](#).

Přednášku téže autorky, nazvanou *Theories of Cultural Memory and the Concept of „Afterlife“*, lze shlédnout [zde](#).

Téma paměti ožívá podle Dvořáka i v 80. a 90. letech století dvacátého, kdy už hovoříme o nostalgii, která je využitelná komerčně. Nástup nových médií umožňuje intenzivněji a nově zpracovávat téma minulosti. Protože typ paměti je přetvářen podle politické a ideologické motivace, souvisí toto období s procesem hledání nového pohledu na totalitní minulost. Dvořák poznamenává, že objektivní obraz minulosti samozřejmě vytvořit nelze, ale že vyjednávání tohoto obrazu je důležitým kulturním a společenským procesem.

Jako příklad umělců, kteří působí na poli mediální archeologie a pracují zejména s osobními archivy Dvořák představil multimediální skupinu *Handa Gote*; výstavu Barbory Klímové *Navzám, která mapuje lokální umělecké scény 70. a 80. let*; nebo projekt Miroslava Bambuška *Perzekuce*. Podrobněji se pak věnoval rozboru a interpretaci dokumentu *Vetřelci a Volavky*, který mapuje umění 70. a 80. let ve veřejném prostoru.

Závěr

V tomto článku jsem představila sérii přednášek *Techniky nostalgie*, která se v jarním semestru akademického roku 2012/2013 konala při oboru Teorie interaktivních médií v rámci inovace povinného předmětu *Nástroje interpretace novomediálního díla*.

Podrobněji jsem se věnovala přednášce Andrease Böhna, jehož téma bylo bližší mému mediálně teoretickému zaměření v rámci zkoumání médií. V základní rovině jsem se pokusila představit také přednášku Tomáše Dvořáka mapující doposud málo prozkoumaný prostor mediální nostalgie.

Obě přednášky nahlížely na nová média skrze metaforu paměti, obě chápaly média jako extenze lidské paměti, mnemotechnické pomůcky, ale také jako modely lidské mysli.

Cílem tohoto článku bylo také inspirovat čtenáře k hledání výrazů nostalgie v umění (nejen) nových médií, českých i zahraničních tvůrců. Proto je článek doplněn o odkazy na konkrétní příklady technik nostalgie v kultuře, ale také na odkazy teoretických děl mapujících téma paměti a kultury.

Použitá literatura:

BOYM Svetlana, 2001. *The future of nostalgia*. New York: Basic Books. ISBN-10: 0465007082.



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Série přednášek probíhá v rámci projektu č. CZ.1.07/2.2.00/28.0044 Inovace uměnovědných studijních oborů na Filozofické fakultě MU, který je spolufinancován Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem České republiky. Viz www.phil.muni.cz/music/opvk.