

# 1. Úvod

*Toto je sampledelická supernova z konca milénia, v ktorej sú dekontextualizované, vykorenené a navždy odhmotnené pan-globálne zvukové nahrávky z posledných osemdesiatich rokov.*<sup>1</sup>

Rekontextualizácia, remanipulácia, *remix*. Paradigmy *modus operandi* 20. storočia v umení sa vyznačovali aktualizáciou starých kontextov v kontextoch nových. Teleologické snahy moderny nahradil recyklačný modus postmoderny. Jedným z prostriedkov rekontextualizácie dekontextualizovaných obsahov je i sampling. „Sampling sa stal dominantnou technológiou a metaforou západného sveta. Sampling je univerzálnym metakódom post-industriálnej spoločnosti a ekonomiky.“<sup>2</sup>

Účelom tejto práce je aspoň čiastočne prispieť do tohto diskurzu. Konkrétne bude skúmaná oblasť hudby, kde sa techniky samplingu využívajú v čoraz väčšej miere a to bez žánrovej obmedzenosti.<sup>3</sup> V súčasnej dobe využívajú sampling poprední predstavitelia populárnej hudby v drahých štúdiách i undergroundoví producenti na svojich osobných počítačoch. Hudba sa stala sebe-reflexívnym umením *par excellence*, v ktorom hudobní producenti samplujú staré nahrávky a využívajú ich vo svojich skladbách, samplujú hudobníkov, ktorí sami samplovali niekoho iného. Vzniká auto-referenčná reťaz signifikácií, v ktorej neustále prúdia autochtónne znaky, aby sa aktualizovali v nových a nových kontextoch. „Sampling implikuje semiotickú polyvaletnosť, chronologickú simultaneitu a priestorový paralelizmus ako výsledok miešania, nových štruktúr a kontextov...“<sup>4</sup>

Rekontextualizačné praktiky v hudbe pripomínajú dadaistické koláže a konštruktivistické montáže. Paralela k vizuálnemu umeniu umeleckých avantgard zo začiatku 20. storočia je v samplingu implicitne zabudovaná. Metódy koláže a montáže pripomínajú umeleckú kontextualizačnú techniku *cut 'n' paste* – vystrihni a vlep. Nie je preto

---

<sup>1</sup> Reynolds, S. *Generation Ecstasy*, Boston, New York, Toronto, London: Little, Brown and Company, 1998, str. 45

<sup>2</sup> Feuerstein, F. „Sample Minds”. In ed. Bidner, S, Feuerstein, T. *Sample Minds*, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 2004, str. 270

<sup>3</sup> Podľa Very Tollmann sampling v súčasnosti nie je výhradnou doménou hudby, ale vyskytuje sa i v kontextoch designu, umenia a reklamy. (Tollmann, V. „design your own style“. In ed. Bidner, S, Feuerstein, T. *Sample Minds*)

<sup>4</sup> Feuerstein, F. „Sample Minds”. In ed. Bidner, S, Feuerstein, *Sample Minds*, str. 271

prekvapujúce, že jedným z prvých proto-samplingových experimentov bol predvedený na dadaistickom večierku.<sup>5</sup>

*Modus operandi*, kde si každý produkuje hudbu pre svoje potešenie, označuje Simon Reynolds v náväznosti na Jacquesa Attaliho termínom „kompozícia“. Reynolds tvrdí, že „kompozícia“ sa vzťahuje okrem iného i na súčasnú elektronickú tanečnú hudbu.<sup>6</sup> Veľká časť tanečnej hudby je produkovaná tzv. *bedroom producers*, „amatérskymi“ hudobnými producentmi, ktorí na pomerne lacných technológiách vytvárajú svoje zvukové nahrávky. Hudobný rezervoár sa exponenciálne rozšíril, a paralelne s tým i možnosti samplingu. Títo *de facto* „amatérski“ hudobní producenti z dostupných zdrojov majstrujú svoje sonické brikoláže, sú aktívnymi konzumentami hudobného archívu, na ktorom „pytliacia“ bez akýchkoľvek zábran. Otázky autorstva a autorských práv sú pre novodobých hudobníkov takmer irelevantné. Sampling, ako nástroj hudobného „pytliactva“, umožnil transformáciu konzumentov na producentov. „Recipient bol vyzvaný, aby sa zmenil na participanta. Idea autorstva bola kompletne transformovaná, oslobodená od konceptov geniality, virtuozity a originality.“<sup>7</sup>

Diplomová práca je rozdelená na dve teoretické a jednu muzikologickú – *de facto* praktickú – časť. V prvej časti sa zaoberám reakciami dvoch predstaviteľov Frankfurtskej školy Theodora W. Adorna a Waltera Benjamina na vstup nových médií do modelu produkcie a recepcie. Ich diskusie k tejto téme významne prispeli k tejto problematike. Adorno bol predstaviteľom konzervatívneho diskurzu. Nové médiá považoval za reifikačné nástroje kultúrneho priemyslu, ktoré majú na recipienta anestetizujúci účinok a utvrdzujú ho v jeho pasivite. Benjamin prezentoval nové médiá ako nástroje demokratizácie umenia. Reprodukateľnosť umenia odstránila jeho auru a umožnila recipientom aktívnejšiu účasť na jeho percepcii.

Recepcia Benjaminovho diela hlavne v šesťdesiatych rokoch 20. storočia je istým teoretickým premostením diskurzu Frankfurtskej školy a literárno-vedných skúmaní šesťdesiatych rokov v sémiotike, štrukturalizme a francúzskom neo-marxizme. Druhá kapitola je rozdelená podľa jednotlivých autorov a ich konceptuálneho hľadiska („Michel de Certeau a každodenný život“, „Julia Kristeva a intertextualita“, „Roland Barthes a amplifikácia“, „Umberto Eco a otvorené dielo“, „Stuart Hall a kódovanie“, „Nicolas Bourriaud a postprodukcia“, „Chris Cutler a plundrofónia“).

---

<sup>5</sup> Cutler, C. „Plunderphonia“. In ed. Cox, C., Warner, D. *Audio Culture: Readings in Modern Music*, New York – London: Continuum, 2004

<sup>6</sup> *ibid*,

<sup>7</sup> Thomas Feuerstein, „*Sample Minds*“. In ed. Bidner, S, Feuerstein. *Sample Minds*, str. 270

Leitmotívom tejto časti je akcentovanie implicitnej aktivity konzumentov symbolických zdelení, otvorenosť, polyvalentnosť a intertextuálnosť textov.<sup>8</sup> Posledné dve podkapitoly druhej časti sú venované teoriám Nicolasa Bourriauda a Chrisa Cutlera, ktoré sa zaoberajú postprodukciami a plundrofóniou a naznačujú prechod od teoretickej časti diplomovej práce k muzikologickej. Postprodukciami a plundrofónia sú paradigmy tvorivého procesu, ktoré sú základom produkčných techník samplingu.

Tretia, muzikologická časť začína historickým exkurzom do dejín samplingu, pokračuje kapitolou o autorstve a originalite a končí diskusiou o vplyve technológií na hudobnú produkciu.<sup>9</sup>

V prílohe sú zahrnuté rozhovory s hudobníkmi, pre ktorých je sampling dôležitou súčasťou ich hudobnej tvorby. Jeden z rozhovorov je s britskou VJkou Larou Houston, ktorá vo svojich vizuálnych kolážach taktiež využíva techniky samplingu.<sup>10</sup>

Proces výberu témy mojej diplomovej práce bol takmer prirodzený. O hudbu, a to hlavne elektronickú, sa hlbšie zaujímam už vyše desať rokov. Od roku 1995 sa pohybujem v prostredí elektronickej tanečnej scény, ktorá mi od začiatku imponovala svojou *DIY*<sup>11</sup> estetikou a autonómnosťou. Všetci predstavitelia tanečnej hudby, ktorých som mala možnosť stretnúť, tvorili v podomácky vytvorených miništúdiách, zo začiatku na lacných *secondhandových* syntetizátoroch a sampleroch. V poslednej dobe sa hudobný hardware transformoval na software a veľa producentov tvorí hudbu na svojom osobnom počítači, kde majú k dispozícii nepreberné množstvo hudobných softwarov, ktoré si môžu v niektorých prípadoch i zdarma stiahnuť z internetu. Posledné dva roky popularita tzv. *laptop artist* výrazne vzrástla. Vznikla nová generácia umelcov, ktorí technológie považujú za súčasť svojho tvorivého procesu. Nie sú to deterministickí technokrati, ale pragmatici, ktorí technológie využívajú a často i zneužívajú.

Premisou producentov elektronickej tanečnej hudby je konzumpcia. Disco, hip hop alebo house a techno producenti boli v prvom rade hlavne hudobnými fanúšikmi a zberateľmi, túžba produkovať svoje vlastné nahrávky je u DJov implicitná. Prechod medzi konzumentom, aktívnym konzumentom a producentom - aj vďaka samplingu - je takmer prirodzený. Veľká väčšina producentov, ktorých som poznala boli súčasne aj DJmi, ktorí obsesívne hľadali

---

<sup>8</sup> Paralely k aktívnemu konzumentovi francúzskeho neomarxizmu môžeme nájsť i v teóriách nových médií a interaktivity. (viď. Lev Manovich, *Language of New Media*, resp. M. Laure-Ryan). Kvôli teoretickému vymedzeniu tejto práce interaktivita nebude bližšie rozoberaná.

<sup>9</sup> Vďaka priestorovým obmedzeniam a kvantite hudobných producentov a DJov si muzikologická časť tejto práce nerobí nárok byť vyčerpávajúcym popisom samplingovej scény.

<sup>10</sup> VJing je *de facto* vizuálny DJing, pri ktorom VJ manipuluje s vizuálnymi zdrojmi podobne ako DJ s hudobnými. Prepojenie VJingu a DJingu vrámci klubového kontextu je teda symptomatické.

<sup>11</sup> DIY – Do It Yourself - urob si sám, kutilství, majstrovanie

raritné, limitované nahrávky, neúnavne hľadali ten správny *beat* a *groove* a manipulovali s mixpultom a gramofónmi tak, aby z dvoch platní vytvorili nový vesmír.

## **2. Theodor W. Adorno, Walter Benjamin a ich reakcie na vstup nových médií do modelu produkcie a recepcie**

Prínos Frankfurtskej školy do oblasti produkcie a recepcie symbolických zdelení je enormný.<sup>12</sup> Polemiky jej členov, Theodora W. Adorna a Waltera Benjamina, obsiahnuté hlavne v Benjaminovej eseji „Umelecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“ z roku 1936 a Adornovej odpovedi na horeuvedenú stať v jeho článku „Über den Fetisch-Charakter der Musik und die Regression des Hörens“, ktorá bola publikovaná o dva roky neskôr, predstavujú prvú signifikantnú diskusiu o produkcii a recepcii vo sfére kultúry. Obidvaja autori vo svojich prácach reagujú na vplyv technologických inovácií v kultúrnej oblasti. Benjamin, hlavne čo sa týka reprodukovateľnosti umenia, vyzdvihuje pozitívne stránky nových médií v umení, zatiaľ čo podľa Adorna sú „technologické inovácie moderny použité na regresívne ciele - na zisk.“<sup>13</sup> Adornovu kritiku nových médií je nutné zasadiť do kontextu jeho teoretických diskurzov o kultúrnom priemysle, Benjaminov pozitivizmus je zapríčinený jeho fascináciou demokratizujúcimi aspektami reprodukčných médií.

Diskusie Adorna a Benjamina obsiahnuté najmä v ich spoločnej korešpondencii „predstavujú jednu z najdôležitejších estetických diskusií tridsiatych rokov minulého storočia“.<sup>14</sup>

### **2. 1. Nové médiá: nástroje kultúrneho priemyslu**

Podľa Adorna sú technológie nástrojom masovej kultúry, ktorá reifikuje kultúrne diela. Nové technológie sú nástrojmi „ideologickej mystifikácie“ kultúrneho priemyslu.<sup>15</sup> Diela, ktoré sú rozširované prostredníctvom mediálnych technológií sú štandardizované

---

<sup>12</sup> Predstavitelia frankfurtského Inštitútu pre sociálny výskum boli „medzi prvými, ktorí aplikovali marxistickú metódu ideologickej kritiky na produkty masovej kultúry“. Adorno vo svojej kritike používa viaceré kľúčové neo-marxistické pojmy, ktoré aplikuje na oblasť kultúry, ako napríklad komodifikácia, reifikácia, výmenná hodnota (Kellner, D. T. W. *Adorno and the Dialectics of Mass Culture*, <http://gseis.ucla.edu/faculty/kellner>, 7.4.2006)

<sup>13</sup> Leppert, R. „Introduction“ In ed. Leppert, R. *Essays on Music*, Berkeley: University of California Press, 2002, str. 58

<sup>14</sup> „Presentation III“. In ed. Taylor, C. *Aesthetics and Politics*, London: Verso, 1992, str. 100,

<sup>15</sup> Kellner, D. T. W. *Adorno and the Dialectics of Mass Culture*

a komodifikované, strácajú svoju autenticitu. Kultúrne artefakty sa stávajú konzumnými produktami, ktorých distribúciu umožňujú nové médiá, a tým sú zodpovedné za ich komodifikáciu. Kultúrny priemysel reprodukuje *status quo* tým, že homogenizuje artefakty, odstraňuje akékoľvek odchýlky od normy, ktorú nastoľuje.

Adorno mal obavy z vplyvu technológií na hudbu. Rádio, ako príklad účinku nových médií *par excellence*, reifikuje hudobné artefakty, robí z nich spotrebné produkty, ktoré túto reifikáciu nielen vytvárajú, ale i rozširujú medzi poslucháčov. Poslucháč je izolovaný od kolektívneho hudobného zážitku, ktorý je charakteristický pre živé koncertné vystúpenia. Rádio nie je tým demokratizujúcim nástrojom pre masu, ako ho prezentovali agenti kultúrneho priemyslu. Podľa Adorna rádio „podporovalo fetišizáciu kultúry“.<sup>16</sup> Hudba samotná je pri posluchu rádia marginalizovaná, stáva sa z nej „background noise“ (hluk v pozadí). Hudba je rozložená na tzv. „hear-stripes“, zvukových útržkov, ktoré poslucháč prijíma prostredníctvom rádia a tým sa mení jeho vzťah k hudbe ako takej. Skladby sú komprimované do citácií, ktoré sú akceptovateľné, ako Adorno napísal vo svojej stati „Rádiová symfónia“. „Rádio transformovalo Beethovenovu 5. symfóniu na súbor citácií z populárnych pesničiek.“<sup>17</sup> Poslucháči pri posluchu rádia čakajú na známy, štandardizovaný motív, ktorý skladbe dominuje. Vzniká tzv. „atomizovaný posluch“, pri ktorom poslucháči počúvajú selektívne, orientujú sa na populárne, familiárne časti skladby. Podľa Adorna ideálnym druhom posluchu je tzv. „štruktúrny posluch“, ktorý je charakteristický pre recepciu avantgardnej hudby. Hudobná avantgarda, ako jediná, sa dokáže vyhnúť komodifikácii kultúrnym priemyslom.<sup>18</sup> Radikálna hudba, aspoň v jej počiatkoch, bola „antitézou rozširovania kultúrneho priemyslu“, vymykala sa jeho kontrole.<sup>19</sup>

Nová hudba sa vyhýbala štandardizácii a komodifikácii, svojich poslucháčov šokovala inovatívnymi postupmi.<sup>20</sup> Hudobný skladateľ Edgar Varése ako jeden z predstaviteľov novej hudby vo svojich kompozičných postupoch neváhal využiť nové médiá. V jeho prípade je Adorno prekvapivo zhovievavý: podľa neho Varése, ako jeden zo zakladateľov elektronickej hudby, úspešne transplantoval technologické inovácie do svojich diel bez toho, aby sa spreneveril autenticite novej hudby. Elektronická hudba najvýraznejšie využívala inovačné

---

<sup>16</sup> Leppert, R. „Commentary“. In ed. Leppert, R. *Essays on Music*, str. 220

<sup>17</sup> Adorno, T. W. „Radio Symphony“. In ed. Leppert, R. *Essays on Music*, str. 263

<sup>18</sup> Podľa Adorna umelecká avantgarda ako jediná nepodlieha reifikácii kultúrnym priemyslom. Medzi vysoko avantgardných, a teda autentických umelcov zaraďuje v oblasti hudby napríklad skladateľov Schönberga a Berga, v oblasti literatúry Kafku alebo Becketta

<sup>19</sup> Adorno, T. W. *Philosophie der Neuen Musik*, Frankfurt Am Main: Suhrkamp, 1997 str. 17

<sup>20</sup> Jedným z Adornom spomínaných hudobných postupov novej hudby je aj Schönbergova dvanásťtónová kompozičná technika

postupy umožnené nástupom nových médií, a tak sa nevyhla ani Adornovej kritike. Podobne ako v prípade rádia, je zvuk vytvorený elektronickými médiami ochudobnený o zvukovú bohatosť jednotlivých tónov, ktorá je zachovaná iba pri živom vystúpení. Na druhej strane Adorno priznáva, že „je dosť možné, že za súčasný stav je zodpovedný limitovaný vývoj technológií a nie technológie ako také“.<sup>21</sup>

Nové technológie majú okrem produkcie vplyv aj na recepciu.<sup>22</sup> Recepcia kultúrnych zdelení podľa Adorna zaostáva za ich produkciou, pretože nedisponuje jej mocou. Recepcia prostredníctvom nových medií ma za následok fetišizáciu mediálnych technológií. „V dobe všadeprítomných rádii a gramofónov ľudia zabudli na to, ako prežívať hudbu.“<sup>23</sup> Poslucháči, ktorí hudbu prijímajú prostredníctvom nových medií, sú zanestetizovaní ich účinkom. Vykúpením zo stavu sedatívnej percepcie nie je ani nová hudba, ktorú Adorno kritizoval kvôli jej odcudzeniu voči publiku. Produkcia avantgardnej hudby je izolovaná od jej recepcie. Poslucháči sa s novou hudbou neidentifikujú. Podľa Adorna riešením nie je ani integrácia novej a populárnej hudby.

Podľa Güntera Seubolda Inštitút - na rozdiel od teórií Waltera Benjamina alebo Bertolda Brechta - nedával priestor opozičnému, rezistentnému užitiu médií a kultúrnych praktík.<sup>24</sup> Recipienti kultúrnych zdelení sú pasívni, nemajú záujem ani možnosť aktívne zasiahnuť do modusu produkcie.

## 2. 2. Regresia posluchu

Adorno svoj článok „Über den Fetischcharakter der Musik und die Regression des Hörens“ začína konštatovaním o degradácii hudobného vkusu, čo je podľa neho symptomatické pre dobu, v ktorej sa zrodilo masové publikum. Estetické kritéria boli

---

<sup>21</sup> Adorno, T. W. „The Aging of the New Music“. In ed. Leppert, R. *Essays on Music*, str. 195

<sup>22</sup> Adorno sa prednostne zaoberal skúmaním hudby, a z tohoto dôvodu sa zmieňuje o technológiách, ktoré reprodukovali a mediovali hudbu. Dôležitým faktorom bola aj jeho účasť na výskume Princetonskej univerzity Radio Project pod vedením Paul Lazarsfelda

<sup>23</sup> Adorno, T. W. *Philosophie der Neuen Musik*, Frankfurt Am Main: Suhrkamp, 1997, str. 30

<sup>24</sup> Seubold, G. *Some Reflections on Th. W. Adorno's Music Aesthetics*,  
[http://www.uqtr.ca/AE/Vol\\_6/articles/seubol.html](http://www.uqtr.ca/AE/Vol_6/articles/seubol.html), 10. 2. 2006

nahradené familiárnosťou, ktorú recipient pripisuje populárnej hudobnej skladbe. „Familiárnosť artefaktu je nadradená jeho kvalite.“<sup>25</sup>

Indikátorom úspechu umelca, ktorý tvorí pre masy, nie je kvalita diela, ale jeho predajnosť. Reifikované hudobné nahrávky sa stávajú tzv. „kultúrnymi komoditami“. Hudobné skladby sú svojou vlastnou reklamou, predávajú sami seba. Nejde už o dielo samotné, jeho kvalitu a prínos, čo boli typické znaky artefaktov vysokého modernizmu a avantgardy, ale o jeho predajnosť a výnosnosť.

Z poslucháčov sa v dobe masovej produkcie artefaktov stávajú „submisívni kupujúci“, ktorý saturovaní produktami kultúrneho priemyslu, stratili schopnosť kritickej percepcie.<sup>26</sup> Kultúrny priemysel poslucháčom sľubuje potešenie a satisfakciu, ak si komodifikovaný artefakt kúpi. Adorno hovorí o „podvedení pôžitkárov“.<sup>27</sup> Poslucháči sú otupení množstvom „štandardizovanej hudby“.<sup>28</sup> Hudbu komodifikovanú kultúrnym priemyslom nazýva „jednoduchou, povrchnou hudbou“.<sup>29</sup> Agenti kultúrneho priemyslu tvrdia, že recipienti kultúrnych komodít *a priori* preferujú tzv. „*light music*“, na rozdiel od avantgardy, o ktorej sa predpokladá, že jej poslucháči nerozumejú, neprijímajú ju, atď. Populárne pesničky a avantgarda sú podľa Adorna nezlučiteľné polarities hudobného spektra. Vysoké umenie je marginalizované, a nielenže nie je závislé na svojej konzumpcii početným publikom, ale tejto skutočnosti sa už zo svojej podstaty vyhýba.<sup>30</sup> Adorno ale upozorňuje, že komodifikácii sa vyhne iba obmedzený počet najvyššieho umenia, zvyšok klasického umenia čaká *de facto* to isté, ako populárne diela.

Recepcia kultúrnych komodít sa vyznačuje fetišizmom faktorov, ktoré sú v porovnaní s efemérnym estetickým zážitkom druhotné.<sup>31</sup> Jedným z týchto fetišov je i „hviezdny“ systém v hudobnom odvetví. Poslucháči si viac ako autentický hudobný zážitok cenia hudobné „celebrity“, ktoré sú umelo vytvárané kultúrnym priemyslom prostredníctvom jej agentov – manažérov, vydavateľov, dramaturgov, atď. Ďalšími fetišmi v hudbe je napríklad vokál, alebo výrazné hudobné motívy, na ktoré sa koncentruje poslucháčova pozornosť. Fetišizmus

---

<sup>25</sup> Adorno, T. W. „On the Fetish Character in Music and the Regression of Listening“. In *Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*, London: Routledge, 1991, str. 30

<sup>26</sup> *ibid.*, str. 32

<sup>27</sup> *ibid.*, str. 33

<sup>28</sup> *ibid.*, str. 30

<sup>29</sup> medzi tzv. „*light music*“, teda hudbu, ktorú podrobil kritike, Adorno zaraďuje okrem populárnych „hitov“ aj komerčný jazz, ktorý bol v 30-tych rokoch 20. storočia populárny v Európe. Viac v jeho stati „On Jazz“ v ed.

Leppert, R. *Essays on Music*

<sup>30</sup> *L'art pour l'art* vs. funkcionálne umenie

<sup>31</sup> Adorno naväzuje na Marxa a jeho pojmánie fetišu komodít, ktoré vypracoval v prvej časti „Komodity a peniaze“ z jeho knihy *Kapitál*. Sociálne vzťahy sú komodifikované, a tým nastáva odcudzenie producentov a konzumentov, výmennej a úžitkovej hodnoty.



v hudbe vzniká analogicky s jej reifikáciou. „Konzument v skutočnosti uctieva peniaze, ktoré zaplatil za lístok na koncert Toscaniniho.“<sup>32</sup> Výmenná hodnota je nadradená úžitkovej hodnote, a v tomto *quid pro quo* podľa Adorna spočíva aj hudobný fetišizmus, ktorý prirovnáva k situácii, keď väzeň miluje svoju celu, pretože mu ani nič iné nezostáva. Konzumentovi hudobných komodít nie je poskytnutý priestor na individualitu a subjektívnu voľbu; jeho vkus je manipulovaný. Akákoľvek autentickosť je pohltaná homogenizujúcim aparátom kultúrneho priemyslu. Poslucháč si populárne skladby romantizuje, vzniká tzv. “hitová” pesnička, ktorá má všetky znaky “vulgárnosti”. Jednotlivé pasáže – väčšinou generické, reifikované - v skladbe sú vytrhnuté z kontextu celku. Recepčia a produkcia reifikovanej hudby sa vzájomne ovplyvňujú: produkujú sa štandardizované skladby, ktoré sú prijímané recipientmi, popularita a komerčná úspešnosť týchto pesničiek utvrdzuje producentov v tom, aby i naďalej vznikali skladby tohto druhu. Posluch hudby tak odzrkadľuje normalizačné praktiky hudobných producentov. Individualita a akákoľvek aktívna činnosť konzumentov v kultúrnom priemysle je ilúziou, pretože i “pseudo-aktivita poslucháčov je postulovaná produkciou”.<sup>33</sup> Na druhej strane Adorno tvrdí, že “keby v radoch poslucháčov vznikol odpor,” poslucháči by od hudobného priemyslu požadovali niečo, čo by sa odlišovalo od štandardnej hudobnej formuly.<sup>34</sup> Vďaka znečitlivejúcemu účinku komodifikačných praktík kultúrneho priemyslu nie je rezistencia publika pravdepodobná. Pre masy poslucháčov je skôr typická konformita so *statusom quo*.

Fetišizmus je symptomatický hlavne pre populárnu hudbu a jej “hity”, ale nevyhla sa mu ani sféra vážnej hudby. Koncertné vystúpenie vážnej hudby podľa Adorna znie ako jeho zvuková nahrávka. Perfekcionizmus aseptického inštrumentálneho prevedenia je podmienkou jeho reifikácie, ktorá následne podnieti fetišizmus. Paradigma bezchybnosti odstraňuje každú známku spontánnosti a improvizácie. Predstavenie je “pred-stavené”, normalizátorom hudobného zážitku je dirigent. Fetišizmus dirigenta nie je takým samozrejým príkladom komodifikácie v hudbe, ako je napríklad viditeľné v oblasti hudby populárnej. Pre sféru vážnej hudby predstavuje reifikácia tabu. Komodifikácia a výmenná hodnota hudobného artefaktu, charakteristická pre nízke umenie, je pre vysoké umenie kontroverznou záležitosťou.

Paralelou fetišizmu v hudbe je regresia posluchu. Percepčia hudby v období hegemonie kultúrneho priemyslu zažíva svoj úpadok. Poslucháči nie sú schopní hudbu

---

<sup>32</sup> Adorno, T. W. „On the Fetish Character in Music and the Regression of Listening“. In *Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*, str. 38

<sup>33</sup> *ibid.*, str. 43

<sup>34</sup> *ibid.*, str. 45

vnímať ako celok, hudobná percepcia sa stáva útržkovitou, vzniká tzv. „atomistický posluš“. Regresívny posluš je dôsledkom reifikácie kultúrnym priemyslom. Adorno tvrdí, že dopad tejto formy percepcie na poslucháča je značne negatívny. „Podobne ako film a šport, i populárna hudba a nový posluš znemožňujú únik z tohto infantilného prostredia“.<sup>35</sup> Aj keď návyky poslucháčov novej hudby nie sú nóvum; Adorno porovnáva percepciu predvojnového „hиту“ *Püppchen* so „syntetickou jazzovou nahrávkou pre deti“ a prichádza k záveru, že je takmer identická.<sup>36</sup>

Regresívny posluš je diseminovaný prostredníctvom reklamy, ktorá je úzko spätá s produkciou, a tá je súčasťou kultúrneho priemyslu. Agenti reklamného priemyslu udržuju *status quo* a masy recipientov prijímajú ponúkané artikly bez akýchkoľvek výhrad. Odporúčané komodity si dokonca prisvoja, a o kúpe populárnej nahrávky sa rozhodujú na základe reklamy. „Pocit neschopnosti, ktorý zažívajú pri konfrontácii s monopolistickou produkciou, [poslucháči] prekonávajú prostredníctvom identifikácie s produktom.“<sup>37</sup> Falošný pocit spoluúčasti udrzuje túto skutočnosť. Fetišizmus v hudbe je aktualizovaný práve identifikáciou poslucháčov s fetišom, ktorý ich ovládne. Poslucháči sú absorbovaní fetišom a strácajú svoju autonómnosť. Najväčší potenciál fetišizmu má „hitová“ pesnička, ktorá je uchovaná v pamäti poslucháčov vďaka svojej familiárnosti. Kumulácia „hitových“ skladieb vytvára rezervoár známych hudobných motívov, ktoré sa potom v hudobnej produkcii neustále opakujú a umocňujú fetišizmus poslucháčov.

Charakteristickým znakom novej situácie v posluchu je dekoncentrácia. Poslucháči nie sú schopní koncentrovane prijímať hudbu, pretože populárna hudba so svojou štandardizovanou štruktúrou a opakujúcimi sa motívmi znemožňuje akýkoľvek hlbší percepčný zážitok. Adorno vidí v dekoncentrovanom moduse posluchu paralelu k Benjaminovmu pojatiu rozptýleného vnímania, ktoré vzniklo exponenciálnym rozšírením nových médií a je najvýraznejšie viditeľné v kinematografii. Ako príklad dekoncentrovanej percepcie Adorno uvádza posluš komerčného jazzu, ktorého funkciu Adorno marginalizuje na hudbu k tancu alebo k spoločenskej konverzácii. Koncentrovaný posluš jazzu alebo inej „light“ music je neznesiteľný. Na rozdiel od Benjaminovho pozitívneho pojatia rozptýleného vnímania vo filme Adorno dodáva, že dekoncentrovaná percepcia v hudbe znemožňuje jej vnímanie. Poslucháč pri dekoncentrovanom posluchu vníma izolované hudobné motívy na úkor percepcie skladby ako celku, vzniká tzv. „atomistický posluš“. Ako príklad uvádza

---

<sup>35</sup> *ibid.*, str. 47

<sup>36</sup> *ibid.*, str. 47

<sup>37</sup> *ibid.*, str. 48

americkú populárnu hudbu, v ktorej poslucháči preferujú určité zafarbenie tónov pred inými. Sú konzervatívnymi konzumentami, ktorí odmietajú inovačné hudobné postupy, čo sa následne odzrkadľuje v homogenizácii hudobnej produkcie a naopak. „Atomistickí poslucháči odmietajú ‘intelektuálnu’, disonantnú zvučnosť. Uprednostňujú posluš prijateľných motívov.“<sup>38</sup> Poslucháči zostávajú pri recepcii na regresívnej úrovni, oddávajú sa fetišu familiárnosti. „Regresívni poslucháči sa správajú ako deti, ktoré neustále požadujú to isté jedlo.“<sup>39</sup>

Repertoár „hitových“ pesničiek je obrovský, pretože ich obľuba u publika je väčšinou krátkodobá. Ďalším faktorom je podľa Adorna rezistencia poslucháčov voči totalnej kontrole ich posľuchu hudobným priemyslom. Napriek určitej miere latentného odporu, hudobní konzumenti nie sú schopní vymaniť sa z diktátu hudobnej produkcie. „Posľuch zostáva regresívnym, pretože i napriek nesúhlasu a odporu sa situácia nemení.“<sup>40</sup> Požiadavky poslucháčov sú vykúpené výmennou hodnotou hudobných produktov, ktoré si zakúpia.

Ďalším charakteristickým znakom regresívneho posľuchu je používanie citácií v hudbe. Citácie umožňujú zachovať familiárnosť hudobných motívov, ktoré umožňujú poslucháčom ľahšiu orientáciu v spleti hudobných artefaktov. Cituje sa z ľudového umenia i detských pesničiek. „Praktiky citácie odzrkadľujú vedomie infantilného poslucháča.“<sup>41</sup> Používanie citácií je podľa Adorna paródiou hudobnej tvorby. Podľa Adorna ani aspekt progresívnych techník charakteristický pre novú hudbu neminimalizuje regresívny charakter posľuchu.<sup>42</sup> Hrozí fetišizácia techník a pokroku a odklonenie od samotnej hudobnej recepcie.

Posľucháči nie sú schopní vymaniť sa z tejto situácie a čím viac sa o to snažia, tým hlbšie upadajú do stavu pasivity a fetišizácie. „Vždy, keď sa [posľucháči] pokúsia aktívne vymaniť sa z ich pasívneho statusu kompulzívnych konzumentov, podľaňnú pseudo-aktivite.“ Adorno rozlišuje niekoľko typov pseudo-aktívnych poslucháčov, ktorých snahy ešte viac akcentujú regresiu posľuchu.<sup>43</sup> Ich spoločným rysom je pasívna recepcia hudby, ktorú si poslucháči fetišizujú, neprijímajú ju v jej čistej podobe. Posľuch hudby je pre nich jedným zo

---

<sup>38</sup> *ibid.*, str. 50

<sup>39</sup> *ibid.*, str. 51

<sup>40</sup> *ibid.*, str. 51

<sup>41</sup> *ibid.*, str. 52

<sup>42</sup> Technické inovácie v populárnej hudbe podľa Adorna neexistujú. Badateľné sú len v avantgardnej hudbe, napríklad v Schönbergovej dvanásťtónovej technike

<sup>43</sup> Adornova typológia poslucháčov obsahuje osem typov posľuchu: medzi inými napríklad „*jitterbug*“ – entuziastickí poslucháči, ktorí „produkujú svoj vlastný entuziazmus ako reklamu na produkty, ktoré konzumujú“, jeho opakom je tzv. „rádioamatér“, ktorý hudbu pasívne konzumuje v tichosti svojho domova, „rádioamatér“ je najviac fetišistickým druhom poslucháča, „zaujíma ho len fakt, že vôbec niečo počúva“ bez toho, aby mal vplyv na obsah samotného posľuchu. Ďalším druhom poslucháča je „jazzový amatér“, ktorý sa „pasívne adaptuje na modely recepcie, ktorým sa pôvodne chcel vyhnúť.“ (Adorno, T.W. „On the Fetish Character in Music and the Regression of Listening, “. In *Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*, str. 54-55)

spôsobov trávenia voľného času. Nie sú schopní zmeniť *status quo* hudobného priemyslu, ktorý neustále generuje štandardizované hudobné produkty. Posluch „light music“ (jednoduchej hudby) je depolitizujúci, recipienti „light music“ sa podriaďujú onnipotentnému systému kultúrneho priemyslu. „Masochizmus posluchu sa vyznačuje kapituláciou a identifikáciou s mocou.“<sup>44</sup> Poslucháči nemajú schopnosti ani vôľu na to, aby zmenili implicitné charakteristiky kultúrneho priemyslu a jeho diskurzu.

Významným aspektom umenia nových medií je ich technická stránka. Technologický pokrok je podľa Adorna kontra-produktívny a pri recepcii nového umenia môže sa zmeniť na fetišizáciu.

*Pozitívne aspekty novej hudby a regresívneho posluchu – ako napríklad vitalita a progresívne techniky .... - sú v skutočnosti negatívami, sú zodpovedné sa to, že hudba sa stala súčasťou katastrofickej spoločenskej fázy...Fetišizovaná populárna hudba ohrozuje fetišizované kultúrne artikle...Napriek tomu, ako málo to má spoločné s technickými štandardmi populárnej hudby, keď porovnáme špecializované znalosti jazzového experta s fanúšikom Toscaniniho, má prvý zmieneny typ hudobného poslucháča náskok pred druhým.<sup>45</sup>*

### 2. 3. Benjaminove pojmávanie recepcie masového (populárneho) umenia

Benjamin sa na rozdiel od Adorna zamerával na analýzu recepcie masového umenia v kontexte jeho technickej reprodukovateľnosti. Zdôrazňoval hlavne pozitívne faktory, ktoré zo sebou priniesla mechanická reprodukovateľnosť populárneho umenia. Adorno sa zaoberal skôr oblasťou umeleckej produkcie v kontexte kultúrneho priemyslu, a pritom vyzdvihoval hlavne negatívne stránky.

Mechanická reprodukovateľnosť artefaktov podľa Benjaminu ovplyvnila aj ich recepciu. Najsignifikantnejším znakom zmeny percepcie je zánik aury – metafyzických

---

<sup>44</sup> Adorno, T. W. „On the Fetish Character in Music and the Regression of Listening“. In *Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture* str. 55

<sup>45</sup> *ibid*, 56

aspektov umeleckého diela. Rituálne praktiky recepcie spolu s tradicionalizmom a *l'art pour l'artizmom* nástupom reprodukčných techník v umení stratili na význame. Reprodukované umenie má na rozdiel od tradičného umenia sociálnu funkciu.<sup>46</sup>

Reprodukovateľnosť umenia má demokratizujúci charakter. Umožňuje aktívnejšiu participáciu publika na produkcii umenia:

*„Po stáletí bylo určijící podmínkou literárního života, že proti tisíckrát většímu počtu čtenářů stál nepatrný počet písíciích. Koncem minulého století došlo ke změně. S rostoucí rozpínavostí tisku, který poskytoval čtenářům k dispozici stále nové politické, náboženské, vědecké a odborné a místní listy, dostávala se stále větší část čtenářské obce – nejdříve jen příležitostně – mezi písíci. Začalo to otevřením rubriky „Dopisy čtenářů“ a dnes to vypadá tak, že téměř neexistuje v Evropě člověk v pracovním procesu, který by v principu neměl možnost publikovat pracovní zkušenosti, nesnáze, reportáž a podobně. Rozlišení autora a publika tak přestává být zásadní věcí. Je pouze funkční a může se od případu k případu měnit. Čtenář se může kdykoliv změnit v pisatele.“<sup>47</sup>*

Pri percepcii umenia sa z publika stávajú experti, ktorí sú schopní citlivého, ale i kritického vnímania artefaktu. Na rozdiel od vnímania tradičného umenia, je percepcia filmu alebo fotografie progresívna. Vnímanie klasického umenia má kontemplatívny charakter, divák je absorbovaný artefaktom, ktorý vníma. Je osamotený, svoj zážitok z recepcie umenia neprežíva kolektívne. Percepcia klasického umenia, na rozdiel od umenia masového, je asociálny jav. Kontemplácia sa stala tzv. asociálnym druhom správania. Nahradilo ju rozptýlené vnímanie. Rozptýlené vnímanie, na rozdiel od kontemplácie, malo sociálnu funkciu. Dynamickosť rozptýleného vnímania bola tak intenzívna, že efekt na diváka bol takmer hmatateľný.<sup>48</sup> Pri kontemplatívnom vnímaní sa človek ocitne pred obrazom sám so svojimi myšlienkami, pri rozptýlenom vnímaní sa človek musí adaptovať na akcelerovaný sled obrazov, ktoré mu prebiehajú pred očami a vyvolávajú efekt šoku.<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Benjamin, W. Benjamin, W. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“. In *Dílo a jeho zdroj*, Praha: Odeon, 1979, prel. V. Saudková

<sup>47</sup> Ibid

<sup>48</sup> Jedným z progresívnych techník nových medií napríklad vo filme bola montáž

<sup>49</sup> Benjamin, W. „Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“. In *Dílo a jeho zdroj*

Benjamin nesúhlasí s názorom, že nový spôsob vnímania má na masy negatívny vplyv. Pri tradičnej – koncentrovanej - recepcii umeleckých artefaktov je nimi človek absorbovaný. Na druhej strane pri rozptýlenom vnímaní je publikom aktívnou zložkou percepčného procesu: nie je absorbované dielom, ale samo absorbuje artefakt, ktorý vníma.<sup>50</sup>

Najvýraznejšie sa nový spôsob vnímania – rozptýlené vnímanie - prejavilo v kinematografii. Podľa Benjamin film povýšil publikum na kritikov, ktorí sú ale duchom-neprítomní.<sup>51</sup>

## 2.4. Polemiky Adorna a Benjamina

Adornova esej „Über den Fetischcharakter der Musik und die Regression des Hörens“ (1938) bola vyústením spoločnej debaty s Walterom Benjaminom ohľadom jeho state „Umelecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“, ktorá bola publikovaná v Žurnáli Inštitútu pre sociálny výskum v roku 1936. Adorno je vo svojich listoch, a neskôr aj v samotnej eseji, k svojmu staršiemu kolegovi kritický. Adorno, na rozdiel od Benjamina, nepovažoval nové médiá v oblasti kultúry za demokratizujúci prvok, pretože sú podľa neho prostriedkom reifikácie kultúrneho priemyslu. Mediálne technológie nemali dopad len na oblasť produkcie, ale zásadne zmenili aj spôsob recepcie. Adorno hovorí o regresii posluchu ako negatívnom dôsledku pôsobenia nových médií v umeleckej sfére, zatiaľ čo Benjamin vyzdvihuje tzv. rozptýlené vnímanie ako pozitívny faktor vstupu nových technológií.<sup>52</sup> Podľa Adorno je zachovanie tradičného modusu estetickej percepcie signifikantné.

Ďalším bodom, v ktorom sa autori rozchádzali, bola „aura“ artefaktu, ktorá bola podľa Benjamina „buržoáznym prežitkom“. Reprodukovateľnosť umeleckých objektov prostredníctvom nových médií túto auru odstánila, a tým umenie priblížila širokému publiku. Adorno bol obhajcom avantgardy, populárne umenie zbavené ´aury´ považoval za nástroj kultúrneho priemyslu. Problémom oboch teórií môže byť ich nadmerný pozitivizmus,

---

<sup>50</sup> ibid.

<sup>51</sup> ibid.

<sup>52</sup> Adorno sa vo svojej eseji zaoberal hudbou, zatiaľ čo Benjamin skúmal hlavne film a fotografiu, jeho koncepcia rozptýleného vnímania ako špecifického druhu percepcie bola založená na konceptoch recepcie v architektúre

idealizmus a konzervatizmus. „Benjamin precenil progresivitu vtedajšieho komerčného umenia, zatiaľ čo Adorno precenil potenciál avantgardy.“<sup>53</sup>

Zjavný bol aj ich negatívny postoj voči technologickým inováciám v umení. Benjamin mal obavy z nástupu zvukového filmu, aj keď film ako médium glorifikoval, zatiaľ čo Adorno napriek tomu, že bol zástancom avantgardného umenia, kritizoval skladateľské postupy v elektronickej hudbe.

Adornova a Benjaminova vzájomná diskusia vyústila do korešpondencie, ktorá prebiehala počas viacerých rokov ich exilu.<sup>54</sup> Polemika týkajúca sa produkcie a recepcie v umení je zaznamenaná v reakciách obidvoch autorov na svoje state „Umelecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“ a „Über den Fetischcharakter der Musik und die Regression des Hörens“. Adorno reagoval na Benjaminovu stať listom datovaným z marca roku 1936. Adorno kritizuje Benjaminov magický koncept aury, ktorý preniesol na umelecké dielo a vidí v tom pokračovanie „určitých Brechtovských motívov“.<sup>55</sup> Adorno vo svojej reakcii obhajuje avantgardné umenie, tzv. umenie *l'art pour l'art*, ktoré podľa Benjaminu stratilo svoju funkciu a jeho miesto zaujalo populárne, masovo rozšírené umenie. Autonómnosť artefaktu je podľa Adorna aj napriek strate aury zachovaná. Na druhej strane tvrdí, že „reifikácia významného artefaktu nie je o nič menšou stratou ako reifikácia v kinematografii“.<sup>56</sup> Progresívne techniky (napr. montáž) nie sú podľa Adorna v kinematografii až tak rozšírené ako opisoval Benjamin. Jeho hlavná námietka spočíva vo fakte, že Benjamin „podceňuje technický aspekt autonómneho umenia a preceňuje ho v oblasti umenia ‘závislého’“.<sup>57</sup> Aj v kinematografii je aura zachovaná v podobe idolatrie filmových hviezd. Na druhej strane Adorno tvrdí, že avantgardné umenie – ako príklad uvádza Schönberga – nie je auratické.

Negatívne konzekvencie komodifikácie umeleckých diel v kontexte kultúrneho priemyslu sú rovnaké, či už sa jedná o umenie „vysoké“ alebo „nízke“. „Obidva druhy [“vysoké” a “nízke” umenie] v sebe nesú stigmú kapitalizmu, obsahujú elementy zmien (ale stredná cesta medzi Schönbergom a americkým filmom neexistuje). Obidva [druhy umenia] sú rozpoltené polovice integrálnej slobody, ktoré ale do seba nezapadajú.“<sup>58</sup> Adorno

---

<sup>53</sup> „Presentation III“. In ed. Taylor, C. *Aesthetics and Politics*, str. 106

<sup>54</sup> Benjamin strávil roky emigrácie v Paríži, Adorno vo Veľkej Británii a v USA. Jeho kritiku komodifikácie kultúry ovplyvnil najmä Adornov pobyt v Spojených štátoch, kde zažil erupciu kultúrneho priemyslu

<sup>55</sup> „Theodor Adorno, Letter to Walter Benjamin“. In ed. Taylor, C. *Aesthetics and Politics*, str. 121

<sup>56</sup> *ibid.*, str. 123

<sup>57</sup> *ibid.*, str. 124

<sup>58</sup> *ibid.*, str. 123

Benjaminu obviňuje z určitej dávky idealizmu a romanticizmu, hlavne čo sa týka aktivity publika. Ich reakcie nie sú autonómne, ale reifikované a štandardizované.

Adorno svoj list končí zmienkou o svojej štúdií o jazze. Píše, že Benjaminom zmieňované na prvý pohľad progresívne elementy, ako napr. montáž, kolektívna práca, sú v skutočnosti „úplne reakcionárske“.<sup>59</sup>

Benjamin vo svojom liste z 9. decembra 1938 reagoval na Adornov článok „Über den Fetischcharakter der Musik und die Regression des Hörens“, ktorá bola *de facto* odpoveďou na Benjaminovu stať „Umelecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti“. Podľa neho hlavným rozdielom horeuvedených esejí je ten, že Adorno na rozdiel od Benjaminu, postuloval hlavne negatívne aspekty umenia nových médií. Súhlasí s Adornovou kritikou určitého typu produkcie, ktorý je generovaný kultúrnym priemyslom a dodáva, že nástup zvukového filmu utlmuje „politicky nebezpečné“ reakcie vyvolávané nemým filmom.<sup>60</sup> Analýza zvukového filmu by podľa Benjaminu premostila názorové rozdiely medzi ním a Adornom.

Frederic Jameson upozorňuje na paralely Benjaminovho skúmania médií a ich revolučného potenciálu a estetiky Bertolda Brechta. Na rozdiel od Adorna, Benjamin vítal nástup nových médií s ich progresívnymi technikami a technológiami, v čom nadväzoval na Brechta a jeho pojmú realizmu.<sup>61</sup> Pozitivismus obidvoch autorov mohol byť podľa Jamesona zapríčinený faktom, že „Brecht a Benjamin ešte nepocítili efekt situácie, v ktorej si človek musí vybrať medzi masovým publikom a mediálnou kultúrou a minoritným ´elitným´ modernizmom, čo je príznačné pre estetické myslenie súčasnosti.“<sup>62</sup> Na druhej strane predpovedali boom komunikačných technológií, ich využitie vo sfére umenia a rozšírenie medzi masové publikom. Dôraz na pozitívne aspekty technológií v umení je pre Benjaminu a Brechta symptomatický. Opakom ich kladného hodnotenia vstupu nových médií do sféry kultúry je pojmú „totálneho systému“ Frankfurtskej školy reprezentovanej hlavne (Adornom a Maxom Horkheimerom) ako homogénnej množiny mediálnych technológií a nadnárodných korporácií, ktorá „má moc kooptovať a rozpustiť i najnebezpečnejšie formy politického

---

<sup>59</sup> „Walter Benjamin:Reply“. In ed. Taylor, C. *Aesthetics and Politics*, str. 125

<sup>60</sup> *ibid.*, str. 125

<sup>61</sup> „Podstata realizmu predpisuje aktívny, zvedavý, experimentálny a subverzívny – jedným slovom *vedecký* – prístup k sociálnym inštitúciám a materiálnemu svetu, ´realistické´ umelecké dielo je preto také, ktoré podnecuje a rozširuje tento postoj, bez toho aby to robilo mimetickým, imitačným spôsobom. ´Realistické´ umelecké dielo je dielo, v ktorom sa stretávajú ´realistické´ a experimentálne prístupy, nielen medzi postavami a ich fiktívnymi charaktermi, ale i medzi publikom a samotným dielom, a – čo je nemenej dôležité – medzi spisovateľom a jeho vlastným materiálom a technikami.“ (Jameson, F. “Conclusion”. In ed. Taylor, C. *Aesthetics and Politics*, str. 205)

<sup>62</sup> *ibid.*, str. 207



umenia tým, že ich transformuje na kultúrne komodity“.<sup>63</sup> Adornov postulát, že iba najavantgardnejšie diela modernizmu sa môžu vyhnúť pohlteniu ‘totálnym systémom’ je podľa Jamesona prekonaný. Ako dôkaz uvádza marginalizáciu moderného umenia v prostredí konzumnej spoločnosti.

Diskusie Adorna a Benjaminu predstavuje prvú významnú polemiku týkajúcu sa produkcie a recepcie umenia. Adorno sa zaoberá hlavne problematikou produkcie umeleckých diel, zatiaľ čo Benjamin skúma reakcie publika. „Benjamin detailne rozoberá *ako* publikum prijíma masové umenie, Adorno na druhej strane hovorí o tom *čo* je publiku ponúknuté.“<sup>64</sup> Podľa niektorých teoretikov bola Adornova kritika recepcie hudby v kontexte kultúrneho priemyslu radikalizovanou odpoveďou na Benjaminov pozitívny postoj voči umeniu v ére jeho mechanickej reprodukcie.<sup>65</sup>

Neskorší vývoj obidvoch médií – hudby aj filmu – bol komplexnejší ako vo svojich teóriách demonštrovali obidvaja teoretici. Progresívne a demokratizujúce prvky filmu a jeho recepcie dnes ustúpili komercializácii a štandardizácii kinematografie, ktorá sa najviditeľnejšie prejavila v hollywoodskom diskurze. Prenikanie prvkov populárnej hudby do avantgardnej hudby a naopak, kritizované Adornom, sa aj vďaka technickému pokroku stalo dnes stalo realitou (viď. *sampling*).

---

<sup>63</sup> *ibid.*, str. 208

<sup>64</sup> Lippert, R. „Commentary“. In ed. Lippert, R. *Essays on Music*, str. 245, zvýraznenie u autora

<sup>65</sup> napr. Kellner, Douglas. *T. W. Adorno and the Dialectics of Mass Culture*

### **3. Prehodnotenie konzumpcie vo francúzskom neomarxizme 60. rokov a britských kultúrnych štúdiách**

Frankfurtská škola (hlavne v štyridsiatych rokoch 20. storočia v období vydania *Dialektiky osvietenstva*) vo svojej teoretickej paradigme aplikovala marxistickú dichotómiu ekonomický základ – kultúrna nadstavba; dôraz bol kladený na ekonomický aspekt konzumpcie. Kritická teória, reprezentovaná hlavne Adornom, nedávala priestor aktívnejšiemu konzumentovi, ktorý by nebol manipulovaný kultúrnym priemyslom.

Nástupom „neskorého“ kapitalizmu sa po 2. svetovej vojne ťažisko analýzy presúva z ekonomického aspektu na symbolický aspekt konzumpcie. Rozšírením masovej produkcie a konzumpcie sa rozrastá populárna kultúra, v ktorej sa akcentuje „generovanie a cirkulovanie významov“.<sup>66</sup> Tieto významy sú neoddeliteľnou súčasťou konzumpcie, takisto ako sú jej súčasťou i spôsoby, ktorými s týmito významami nakladá konzument. Dôležité je konzumentove každodenné nakladanie so znakmi a ich osvojenie. Teoretické paradigmy v tomto období zaznamenávajú odklon od skúmania kultúry na makroúrovni k mikroúrovni každodenných praktík (badateľné hlavne vo francúzskom neomarxizme – Henri Lefebvre, Michel de Certeau a britských kultúrnych štúdiách – Stuart Hall, Raymond Williams).

Neskorý kapitalizmus - na rozdiel od tzv. priemyselného stupňa kapitalizmu, ktorý sa vyznačoval dôrazom na produkciu - je charakteristický exponenciálnym nárastom konzumpcie. Sféra kultúry ako takej sa v postindustriálnej spoločnosti významne rozširuje (viď Frederic Jameson a jeho *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*, resp. Daniel Bell *Kultura v postindustriálnej spoločnosti*).

Kultúrny elitizmus Frankfurtskej školy – hlavne Adorna - stráca na význame. Na jeho miesto nastupuje populárne umenie, ktorého omniprezentnosť i omnipotonetnosť nastoľuje nové otázky. Ako nakladajú so symbolickými zdeleniami ich užívatelia, ako a prečo tieto zdelenia pretvárajú, ako ich internalizujú. V radoch konzumentov vznikajú skupiny (subkultúry), ktoré sú voči produktom masovej kultúry rezistentní. Spoločným znakom konzumentov postmodernej doby je aktívna, kreatívna spotreba.

---

<sup>66</sup> Paterson, M. *Consumption and Everyday Life*, Abingdon, Routledge: 2006

### 3. 1. Frankfurtská škola vs. kultúrne štúdiá

Podľa Hansa Herberta Köglera sú postupy kultúrnych štúdií výsledkom „epistemických zájmu rozvíjených v rámci rané Frankfurtské školy“ i napriek zjavnému rozporu medzi Adornovým „buržoáznym kultúrnym elitárstvom“ a otvorenosťou kultúrnych štúdií voči prítomnosti „rezistentných a nonkonformných postojů“. <sup>67</sup> Kögler nachádza paralely medzi epistemickými perspektívami kritickej teórie Frankfurtskej školy a perspektívami kultúrnych štúdií. Obidve teoretické paradigmy skúmajú kultúru ako entitu, v ktorej sa prelínajú moc a subjektivita. Ich hlavnou úlohou je analyzovať ako ovplyvňujú sociálne praktiky moci subjekt a do akej miery je subjekt schopný toto *status quo* meniť. Moc štrukturuje subjekty, ktoré túto moc v sebe internalizujú i keď je pre ne nevýhodná, na druhej strane vzniká v subjektoch odpor voči tejto moci. Hlavným rozdielom medzi obidvoma epistemickými paradigmami je podľa Köglera ten, že kritická teória interpretuje ideologické schémy moci na základe hlbinej psychológie, prostredníctvom ktorej si subjekt uvedomuje dané schémy, zatiaľ čo kultúrne štúdiá používajú symbolickú dimenziu jazyka, ktorá im umožňuje kritickú sebe-reflexívnosť. Prechod od hlbinej psychológie k symbolickému sprostredkovaniu kultúrnych štúdií umožňuje subjektom v diskurze Frankfurtskej školy kriticky reflektovať účinky moci, využiť ich tvorivý potenciál.

Kögler demonštruje ako sa subjekty v diskurze Frankfurtskej školy prostredníctvom hlbine psychologickej reflexie kriticky vyrovnávali s mocou a jej ideologickými schémami na príklade Horkheimerovej ranej kritickej teórie. Neskôr, v dobe vydania *Dialektiky osvietenstva* sa presvedčenie o kritickej reflexívnosti subjektov vytratilo. <sup>68</sup> „Přesvědčením, že v pozdním kapitalismu ztratil jedinci schopnost budovat si svou psychickou autonomii potřebnou pro reflexivní myšlení, zmizel i základ pro odpor a kritiku. Tímto se původní projekt kritické teorie namířený na reflexivní chápání moci samotnými aktéry stáva aporetickým; představa o ´konci subjektu´ zavádí kritickou teorii do hlubokých a zničujících protimluv.“ <sup>69</sup> Kultúrny priemysel subjekty anestetizuje, subjekty následkom toho nie sú schopné kritickej sebe-reflexity. Kultúra je štandardizovaná a homogenizovaná, zo subjektov

---

<sup>67</sup> Kögler, H. H. „Kritická hermeneutika subjektivity: kultúrní studia jako kritická sociální teorie“ in *Teorie vědy*, XII /XXV/ 4 2003, str. 107

<sup>68</sup> diferenciacia medzi tzv. tradičnou a kritickou teóriou Frankfurtskej školy je podľa Köglera podmienená „na základe prísluhy, že (ideologicky nutná) konstrukce kultury prostřednictvím psychického přizpůsobení v sobě též zahrnuje naději na kritický převrat, nadeji na odpor a vymanění se z existujících ekonomických a sociálních podmínek.“ *ibid.*, str. 115

<sup>69</sup> *ibid.* str. 110

sa stávajú zákazníci zbavení akéhokoľvek kritického myslenia. „Zakrnení schopnosti imaginácie a spontaneity u konzumentů masových médií nemusí být odvozováno z nějakého psychologického mechanismu.“<sup>70</sup> Pretože i ten v ére kultúrneho priemyslu ustúpil automatizovanému jednaniu konzumentov, ktorí sú ovládaní „stereotypní kulturní produkcí“.<sup>71</sup> Kultúra – na makro i mikroúrovni – nie je „monolitickým mocenským blokem“, ale heterogénnou zmesou kultúrnych praktík. Podľa Köglera je potrebné presunúť dôraz z „standardizujúceho vlivu kulturní produkce“ na tvorivý potenciál rozmanitých kontextov kultúrnej recepcie. Ako príklad uvádza Adornove štúdie jazzu, v ktorých podľa neho Adorno prehliadol tvorivý potenciál improvizácie hráčov a namiesto toho odsúdil celý žáner.

Určitém východiskom z daného stavu je symbolické sprostredkovanie kultúrnych štúdií, ktoré svojou otvorenosťou a uznaním neurčitosti symbolických významov umožňujú spochybňovať mocenské schémy prostredníctvom reflexívnych a tvorivých praktík. Odhalenie mocenských štruktúr umožňuje rozvinúť tvorivé schopnosti a schopnosť seba-reflexívnosti prostredníctvom jazykových (symbolických) prostriedkov. „Kulturální studia je nutné považovat za teoreticky fundované pokračování každodenního reflexivního potenciálu tak i za legitimního dědice původního programu Frankfurtské školy.“<sup>72</sup>

V nasledujúcich podkapitolách budú rozvinuté teórie jednotlivých autorov, u ktorých je akcentovaná implicitná aktivita recipientov symbolických zdelení a zároveň je daný dôraz na rekontextualizačné praktiky textovosti.

### 3. 2. Michel de Certeau a každodenný život

Francúzsky teoretik, pôsobil na Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales v Paríži. Jeho *opus magnum* *Arts de faire* (1974) nadväzuje na epistemické paradigmy neomarxistických teoretikov, najmä Henriho Lefebvrehu<sup>73</sup> a jeho skúmanie každodenného života.<sup>74</sup>

---

<sup>70</sup> Horkheimer, Adorno *Dialektika osvietenstva*, citace in Kögler, H. H., Kritická hermeneutika subjektivity: kulturální studia jako kritická sociální teorie“ in *Teorie vědy*, str. 117

<sup>71</sup> ibid. str. 117

<sup>72</sup> ibid. str. 110

<sup>73</sup> Henri Lefebvre rozpracoval svoje pojmie každodenného života vo svojom diele *Critiques of Everyday Life: Vol I.* (1947). Na rozdiel od de Certeaua Lefebvre tvrdí, že každodenný život bol kolonizovaný hegemonickými praktikami kapitalizmu. Prostredníctvom dialektického postupu Lefebvre prichádza k záveru, že každodenný život je prestúpený efektom odcudzenia a komodifikácie. Aj napriek tomu, že Lefebvrehu analýzy každodenného

Premisou, ktorú v diele *Arts de faire* rozpracoval je postulát, že konzumenti, užívatelia symbolických zdelení nie sú pasívni, ako sa vo všeobecnosti predpokladalo. Symbolické zdelenia si kreatívne internalizujú, prispôsobujú a dokonca i transformujú na základe svojich potrieb. Konzumenti sa tak u de Certeaua stávajú guerillovými „bojovníkmi“, ktorí i keď objektívne „slabší“, dokážu mnohokrát prelštíť „silnejšieho“ - produkciu, ktorá reprezentuje moc kapitalizmu. „De Certeau sa snaží zdôrazniť, že kreativita je súčasťou konzumpcie a vytvára mikropolitiku každodenného života.“<sup>75</sup> Mikropolitika každodenného života je leitmotívom De Certeauovho teoretického záujmu.

Kreativita implicitne prítomná v akte konzumpcie je *de facto* produkciou, i keď produkciou subtlnejšou a mejej viditeľnou ako je produkcia v zaužívanom zmysle. Konzumpcia je v období neskorého kapitalizmu až pandemicky rozšírená, a preto väčšina konzumentov „produkuje“ aktom konzumpcie. Vzniká nový druh konzumenta, tzv. „prozumenta“, ktorý v sebe spája dve predtým antitetické strany spotreby – produkciu i konzumpciu. Mýtus pasívneho konzumenta ustúpil obrazu nového typu konzumenta - aktívneho prozumenta.

Každodenné aktivity konzumentov de Certeau nazýva ako „spôsoby fungovania“ (*ways of operating*). „Spôsoby operovania“ tvoria praktiky užívateľov, ktorými si privlastňujú priestor patriaci „sociokultúrnej produkcii“. De Certeauovým cieľom je „odhaliť systémy operatívneho kombinovania, ktoré tvoria kultúru a objasniť typy činností charakteristických pre užívateľov, ktorých status podriadeného elementu v spoločnosti (neznamená, že by boli poddajní alebo pasívni) je zamaskovaný eufemistickým výrazom „konzument“. Každodenný život je vynaliezavý tým, že na majetku druhých pytliači nespočetným množstvom spôsobov.“<sup>76</sup>

Podľa de Certeaua analýzy masmédií, ktoré sa väčšinou zameriavajú na kvantitatívne skúmanie, by mali reflektovať i to, ako so symbolickými zdeleniami nakladajú konzumenti v súkromí. Táto činnosť je vlastne produkciou, *poesis*, i keď *poesis* skrytou a tichou. „Analogicky k racionálnej, expanzívnej, centralizovanej a ´hlučnej´ produkcii existuje i *iná* produkcia, zvaná ´konzumpcia´.“<sup>77</sup> Tento druh produkcie je latentný, a prejavuje sa „spôsobmi užívania“ produktov, ktoré je často v protiklade s pôvodným určením daného

---

života sú pesimistické, v „každodennom živote je potenciál pre zmenu“. Lefebvreho analýzy skúmajú každodenný život a odhaľujú jeho mechanizmy, a taktiež poukazujú na jeho „kritický potenciál.“ (Highmoore, Ben. *The Everyday Life Reader*, London; New York: Routledge, 2002)

<sup>74</sup> Inšpiráciou francúzskych neomarxistov bol ruský literárny vedec Michail Bachtin a jeho skúmanie „revolučného potenciálu ľudu,“ ktoré rozobral hlavne vo svojom diele *Francois Rabalais*

<sup>75</sup> Paterson, M. *Consumption and Everyday Life*, str. 153

<sup>76</sup> Certeau, M de. *The Practice of Everyday Life*, Berkeley, CA: University of California Press, 1984, str. XII

<sup>77</sup> *ibid.* str. XII

produktu. Toto kreatívne nakladanie s určitým symbolickým zdelením, resp. produktom za účelom transformácie a adaptácie pre svoje potreby, de Certeau nazýva ako „kultúrna brikoláž“.<sup>78</sup>

De Certeau rozlišuje medzi praktikami konzumentov a praktikami producentov. Konzumenti operujú prostredníctvom taktík, producenti prostredníctvom stratégií. Stratégie sú *modus operandi*, ktorým disponujú lokalizované inštitúcie moci (napr. úrady, vedecké inštitúcie, vlastníci, atď). Stratégie sú racionalizované postupy politických, ekonomických a vedeckých inštitúcií. Na druhej strane taktiky sú vlastné konzumentom, ktorí ako guerriloví bojovníci bojujú na územiach patriacich iným. Taktiky sú prítomné i vo sfére každodenného života (varenie, čítanie, nakupovanie, atď). Konzumenti majú k dispozícii väčší manévrovací priestor, sú pružnejší. Symbolické zdelenia si privlastňujú (*appropriate*) a menia na základe svojich potrieb. Operujú prostredníctvom rôznych trikov a úskokov, ktorými preľstia elity producentov. De Certeau štylizuje konzumenta do role pytliaka, ktorý svoju korisť loví na poliach patriacich iným. Je to víťazstvo „slabých“ nad „silnými“.

### 3. 2. 1. „Čtení jako pytláčení“

V kapitole „Čtení jako pytláčení“<sup>79</sup> z knihy *Arts de faire* de Certeau na príklade čitateľa rozvinul svoje tézy o aktívnom konzumentovi. Hneď na začiatku kapitoly vymedzil obraz pasívneho konzumenta, s ktorým kategoricky nesúhlasí. „Konzumenti se usazují, média cirkulují. Jediná svoboda davů spočívá v tom, že spásají denní dávku simulaker, které systém mezi jejich členy distribuuje. Přesně proti této koncepci se stavím: představovat konzumenty tímto způsobem je nepřijatelné.“<sup>80</sup>

Je nesprávne *a priori* predpokladať, že konzumenti symbolické zdelenia bez výhrad prijímajú a prispôsobujú sa im. Naopak, podľa de Certeaua konzumenti si dané zdelenia prisvojujú a adaptujú pre svoje potreby. Z historického hľadiska bol preskriptívnym textom,

---

<sup>78</sup> pojem brikoláž pochádza od francúzskeho etnológa a štrukturalistu Clauda Levi-Straussa. Brikoláž je činnosť, ktorú Levi-Strauss pozoroval v správaní prírodných národov. Rozlišuje medzi dvomi typmi *modusu operandi* prírodných národov a vedeckého myslenia – brikolér a inžinier. Inžinier vysvetľuje realitu prostredníctvom exaktných termínov a efektívnosti. Brikolér má k dispozícii určité obmedzené množstvo heterogénnych predmetov, s ktorými nakladá a z nich vytvára nové. Brikoláž je nakladanie s rôznymi vecami a improvizácia rekontextualizácia. (Levi-Strauss, C. *Myšlení přírodních národů*, Praha: Československý spisovatel, 1971, prel. J. Pechar) V češtine „kutilství“, v slovenčine „majstrovanie“, v angličtine DIY

<sup>79</sup> preklad in De Certeau, M. „Čtení jako pytláčení“ in *Teorie vědy*, XIII /XXVI/ 2 2004

<sup>80</sup> ibid, str. 90

ktorý utvrdzoval konzumentov v ich pasivite text vzdelávací, dnes je to text médií. Na strane jednej stoja producenti, elita, ktorá nepredpokladá, že by v radoch konzumentov existovala kreativita. Antitetická dichotómia producenti-konzumenti odpovedá vzťahu písanie-čítanie. Privilegované miesto v histórii malo práve písanie, ako akt produkcie, i čítanie – akt konzumpcie - bolo väčšinou marginalizované. De Certeau nadväzuje na druh literatúry, ktorá predpokladá aktivitu na strane čitateľa (napr. Borges), a súhlasí s tvrdením, že „systém verbálnych alebo ikonických znakov je zásobárnou forem čakajúcich na význam, ktorý jim dá čtenář.“<sup>81</sup>

Pri akte čítania teda vzniká určitý latentný druh produkcie. Čitateľ si vymedzuje svoju autonómiu voči autorskému zámeru a v texte hľadá svoje vlastné interpretácie. Postulovanie jedinej možnej interpretácie – prednostne autorovej – je podľa de Certeau nesprávne. Pýta sa odkiaľ pochádza bariéra, ktorá medzi širokou masou čitateľov a pomerne malým počtom producentov textov vzniká. Je ním určitá sociálna inštitúcia, vzťah síl, ktoré utvrdzujú čitateľov v ich pasivite prostredníctvom privilegovanie jedinej možnej interpretácie. „Mezi textem a čtenářem vytváří hranici, k jejímuž překročení jsou potřebné pasy vydané pouze těmito oficiálními inteprety, proměňujícími svoji četbu (rovněž legitimní) v ortodoxní 'doslovnost', která ze všech ostatních dělá heretiky (kteří nejsou věrní smyslu textu) nebo bezvýznamné čtenáře (odsouzené k zapomění).“<sup>82</sup> Text, ktorý by bol podrobený pluralistickému čítaniu, sa stáva „kulturní zbraní“.<sup>83</sup>

Aktivita, resp. kreativita čitateľov je produkciou tichou, latentnou a menej spektakulárnou ako je produkcia producentov. Je to subverzívna aktivita mobilných pytlíakov, cestovateľov na cudzích územiach, z ktorých si prisvojujú to, čo uznajú za vhodné. „Procházejí zeměmi druhého, jsou nomády, kteří pytláčí na polích, která nepopsali, zmocňují se egyptského majetku, aby se z něj těšili.“<sup>84</sup>

Aktivita konzumentov de Certeau prirovnáva k brikoláži Clauda Leviho-Straussa, ktorý ich popísal vo svojom skúmaní prírodných národov. Brikoláž je tvorivá činnosť, pri ktorej brikolér pretvára a kombinuje existujúce predmety, ktoré má k dispozícii. Čitateľ, resp. konzument textu môže text interpretovať prostredníctvom „...taktík a hier s textom“.<sup>85</sup> K dispozícii má široké spektrum mediálnych znakov, ktoré selektuje, spracuje a poprípade využije pre účely, ktoré nie sú totožné so zámerom tvorcov týchto zdelení.

---

<sup>81</sup> ibid. , str. 94

<sup>82</sup> ibid, str. 97

<sup>83</sup> ibid, str. 98

<sup>84</sup> ibid., str. 100

<sup>85</sup> Jenkins, H. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*, New York: Routledge, 1992, str. 26

De Certeau vykresľuje čitateľov ako „cestovateľov, ktorí putujú naprieč krajinami, ktoré patria iným podobne ako nomádi, ktorí pytliačia na poliach patriacich iným. Čitatelia pytliačia v textoch, ktoré nenapísali...“<sup>86</sup>, prisvojujú si ich a vkladajú do nich svoje postrehy a myšlienky podobne ako to robili pri prednese určitého rozprávania stredovekí bardi a Minnesängeri.

Americký sociológ Alvin Toffler ohlásil príchod novej generácie, ktorá bude charakteristická masovou „umeleckou“ spotrebou.<sup>87</sup> Vďaka nástupu elektronických médií, ktoré túto masovosť umožnili sa táto predstava stala skutočnosťou. Hlavným znakom súčasných konzumentov je ich mediálne kočovníctvo – zvýšená mobilita a intertextuálnosť medzi rôznymi druhmi mediálnych textov.

Na rozdiel od iných autorov, de Certeau tvrdí, že beneficentom *statusu quo* nie sú iba elity-mediálni producenti, ale i nepriviligovaní spotrebitelia, ktorí si môžu text pri recepčnom procese privlastniť a adaptovať.<sup>88</sup>

### 3. 3. Julia Kristeva a intertextualita

Termín intertextualita zaviedla v roku 1966 pôvodom bulharská literárna teoretička a psychoanalytička Julia Kristeva. Inšpirovala ju najmä literárna teória Michaila Bachtina, ktorú skombinovala so štrukturalistickou lingvistikou Ferdinanda de Saussura. Saussourovu koncepciu znaku aplikovala na Bachtinov postulát o dialogičnosti, resp. polyvalentnosti jazyka. Podľa Kristevy sa symbolično rozrušuje prostredníctvom dvoch základných postupov, ktoré postuloval Freud: presunom a zhustením, ktoré majú v štrukturalistickej lingvistike analógiu v metonymii a metafore. Kristeva zavádza tretí postup: „přechod od jedného znakového systému k druhému.“<sup>89</sup> Transpozíciu jedného znakového systému v druhom Kristeva nazýva intertextualitou. „Jestliže připustíme, že každá označující praxe je polem transpozic různých označujících systému (že je určitou intertextualitou), pochopíme, že

---

<sup>86</sup> Certeau, M. de: *The Practice of Everyday Life*, str. 169

<sup>87</sup> Cutler, C. *Plunderphonia*. In *Audio Culture: Readings in Modern Music*

<sup>88</sup> *ibid.* str. 170

<sup>89</sup> Kristeva, J. *Jazyk lásky: eseje o sémiotice, psychoanalýze a mateřství*, Praha, One Woman Press:2004, str.52



‘místo’ vypovídání a denotovaný ‘předmět’ v ní nikdy nejsou jednotné, plné a identické se sebou samými, ale vždy plurální, roztržité, postizitelné tabelárními modely.<sup>90</sup>

Kristeva sa vo veľkej miere inšpirovala ruským literátom Michailom Bachtinom. Vo svojej stati „Word, Dialogue, and Novel“ píše, že Bachtin ako jeden z prvých v literárnej teórii tvrdil, že texty neexistujú samy o sebe, ale sú v neustálom vzťahu s inými. Podľa Bachtina je „*literary word*“ (literárne slovo) „priesečníkom textuálnych rovín“ a vzniká dialógom medzi viacerými entitami: spisovateľom, čitateľom a kontextom.<sup>91</sup> Bachtin našiel paralely k dialogickej a polyvalentnej štruktúre literárneho textu v karnevale. „Karnevalový diskurz“<sup>92</sup> ignoruje gramatické a sémantické pravidla, a postuluje svoje vlastné, ktoré vznikajú na základe dialogického vzťahu rôznych textov. Ďalším Bachtinovým prínosom do literárnej teórie bolo tvrdenie, že každý text je zložený z citácií z ostatných textov, je mozaikou citácií.<sup>93</sup> Text absorbuje časti iných textov, a následne ich modifikuje a vytvára nové štruktúry. Inherentným znakom textovosti je dialogičnosť, teda dialogický vzťah jednotlivých textov k iným textom. Každý text je vlastne odpoveďou na text, ktorý mu predchádzal a zdrojom odpovede textu, ktorý ho bude nasledovať. Toto literárne *perpetuum mobile* je taktiež v dialogickom vzťahu s kontextom a tým umožňuje literátovi „vstúpiť do dejín“.<sup>94</sup> Bachtinove dynamické pojmá štrukturalizmu sa stalo základom Kristevovej diskurzu.

Kristeva hovorí o opustení starého systému a konštrukcii nového systému, táto neustála transgresívnosť je hlavným znakom intertextuality. Vzniká tak intertextuálna sieť znakov, každý text v sebe obsahuje reliktu iných textov. „Transpozície zde hraje zásadní roli neboť předpokládá opuštění starého znakového systému, přechod přes pudové zprostředkování společné dvěma systémům a artikulaci nového systému s jeho novou znázornitelností.“<sup>95</sup> Význam textov je dôsledkom ich intertextuálneho prepojenia, vzniká prostredníctvom tzv. *plaisir du texte* (textuálnou hrou). Neexistuje autonómny text, hranice medzi jednotlivými textami sú tekuté, význam fluktuuje a závisí na transpozícií textov.

---

<sup>90</sup> ibid. str. 53

<sup>91</sup> Kristeva, J. „Word, Dialogue, and Novel“. In Kristeva, J. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*, Oxford: Blackwell: 1993, str. 65

<sup>92</sup> ibid., str. 78

<sup>93</sup> ibid., str. 66

<sup>94</sup> ibid., str. 69

<sup>95</sup> ibid., str. 54

Každý text je v dialogickom spojení s textom, ktorý mu predchádzal i ktorý ho nasleduje. Tento ontologický charakter vzájomných vzťahov textov je základným znakom intertextuality, tým, že konštituuje význam. Keď v roku 1968 Roland Barthes vyhlásil smrť autora a zrod čitateľa, bola to práve intertextualita, ktorá slúžila ako nástroj zvrchovanosti čitateľa. Bolo na čitateľovi, aby prostredníctvom intertextuálnej *plaisir du texte* vyvodil význam. Konštrukt autoritatívneho spisovateľa (*auteura*), ktorý by rigidne postuloval význam sa stal redundantným, dôležité sú texty, ktoré sú vo vzájomnom vzťahu a tým z nich čitateľ vyvodzuje význam.<sup>96</sup> Podľa Kristevy dialogický charakter textuálnosti, ktorý je hlavným znakom karnevalovej štruktúry marginalizuje subjekt a vytvára anonymného autora. Účastník karnevalovej štruktúry je zároveň činiteľom (*actor*) i divákom (*spectator*). „Ten, kto píše, je ten istý, čo číta.“<sup>97</sup> Nositeľom tohto recipročného procesu je text a svoj dialogický charakter získava vo vzťahu k iným textom.

Tieto pluralitné, multiplicitné štruktúry sú novou semiotickou paradigmou, ktorú ako prvý v literárnych kruhoch pomenoval práve Bachtin a ktorá je príznačná pre špecifický druh literárnych autorov typu Batailla, Kafku, de Sada alebo Rabelaisa. Najmenšou textuálnou jednotkou, ktorá je zároveň prostredníkom medzi viacerými textami a štruktúrami (kultúrnej, historickej) je podľa Kristevy slovo. Slovo má polysémický charakter, jeho postulovanie je arbitrárne, závisí na intertextuálnej interpretácii čitateľa. Úlohou literárnej sémiotiky je preto skúmať spájanie slov na poli dialogického vzťahu textov.

### 3. 4. Roland Barthes a amplifikácia

#### Dielo a text

V období vydania diela *S/Z* Barthes zameral svoju pozornosť na text, textuálnu a písanie. Zvrchované autorské dielo stráca v období vrcholného štrukturalizmu/postštrukturalizmu na význame, namiesto toho je akcentovaná dôležitosť intertextuálnych odkazov, ktoré sú implicitne zabudované v texte. Text má dôležitosť sám

---

<sup>96</sup> Irwin, W. *Against Intertextuality*,  
[http://muse.jhu.edu/journals/philosophy\\_and\\_literature/v028/28.2irwin.html](http://muse.jhu.edu/journals/philosophy_and_literature/v028/28.2irwin.html), 10. 3. 2006

<sup>97</sup> Kristeva, Julia. „Word, Dialogue, and Novel“. In Kristeva, J. *Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*, str. 80

o sebe, bez ohľadu na jeho pôvod. „Text, tvrdí Barthes, sa základným spôsobom odlišuje od literárneho diela: nie je to estetický produkt, ale prax označovania, nie je to štruktúra, ale štrukturácia, nie je to predmet, ale práca a hra, nie je to súbor uzavretých znakov s určeným zmyslom, ale priestor stôp premiestňovania.“<sup>98</sup> Interpretácia textu nie je rigidným nasledovaním autorských zámerov, ale je určitou hrou, ktorá čitateľovi prináša potešenie. (*plaisir du texte*). Recipient aktívne dekonštruuje významy ukryté v textoch, ktoré sú často polysémické. Barthes zdôrazňuje proces interpretácie, prácu so znakmi a produkciu významov. „Skúsenosť s textom je aktivita produkcie“.<sup>99</sup>

Text je heterogénnou zmesou pluralitných významov, ktoré musí čitateľ aktívne interpretovať. Táto „stereofónnosť“ textov si od svojho čitateľa vyžaduje aktívnu produkciu významov. Citácie a alúzie na iné diela sú neoddeliteľnou zložkou textov. Barthes upozorňuje, že tieto odkazy na iné zdroje nie sú autorsky podmienené, ale sú anonymné a ich pôvod sa väčšinou ťažko konkretizuje. Odkazy sú implicitne vbudované do textu, „sú to citácie bez úvodzoviek.“<sup>100</sup>

Dielo je determinované svetom, s ktorým je nevyhnutne spojené, taktiež nadväzuje na literárnu tradíciu a je podriadené svojmu autorovi. Autor je zvrchovanou entitou, ktorá je spoločensky uznávaná a bez ktorého by dielo nevzniklo.<sup>101</sup> Autor diela je zvýhodňovaný i v právnom systéme prostredníctvom autorských práv. Text tieto postuláty neobsahuje. Na rozdiel od zvrchovaného autorského diela je text zmesou multiplicitných intertextuálnych odkazov bez konkrétneho autora. Autor do textu vstupuje ako hosť.

Účelom diela je jeho (pasívna) konzumpcia čitateľmi. Text nie je *a priori* prijímaný pasívne, jeho interpretácia prebieha prostredníctvom hry, produkcie a iných praktík pri ktorých musí recipient aktívne vytvárať významy. Tým sa odstráni priepasť medzi čítaním a písaním – dvomi, predtým antagonistickými zložkami literárneho procesu. Všeobecne marginalizované čítanie je vďaka textu suverénnou časťou tvorivého procesu.

Analogicky k novej paradigme v literatúre uvádza Barthes praktiky v hudbe. Po období v ktorom boli rady hudobníkov-amatérov široké, nastalo obdobie, ktoré sa

---

<sup>98</sup> Marcelli, M. *Príklad Barthes* Kalligram, Bratislava 2001, str. 26

<sup>99</sup> Barthes, R. „From Work to Text“. In *Image – Music – Text*, New York: Noonday Press, 1988, str. 157

<sup>100</sup> *ibid.*, str. 160

<sup>101</sup> Barthes sa konštruktom autora zaoberal vo svojej eseji „*Smrť autora*“, v ktorej popisuje posun ťažiska v literatúre od autora k písaniu. Novodobý „autor“ je podľa Barthesa púhym „skriptorom“, ktorý sa rodí zároveň s písaným textom, a nie naopak. Produktom písania je text, ktorý v sebe nesie zvyšky z iných písaní. Ťažisko sa presúva od autora k čitateľovi, ktorý tieto polyfónne hlasy v texte odhaľuje a interpretuje. „Čitateľ je práve tým priestorom, kam sa bez toho, aby sa stratili, zapisujú všetky citácie, z ktorých je text vytvorený; jednota textu tak nespočíva vo svojom pôvode, ale vo svojej destinácii, tá však už nemôže byť osobná.“ (Barthes, R. „*Smrť autora*“, Výberový vzdelávací spolk 2000/2001)

vyznačovalo obmedzeným množstvom profesionálnych hudobníkov. Rozdiely medzi posluchom a hraním sa zväčšili. Dichotómia pasívneho poslucháča, ktorý už nie je schopný sám tvoriť, a aktívneho hráča bola na dlhý čas všeobecne rozšírenou paradigmou v hudobnej sfére. Istý zlom nastal v tzv. „post-seriálnej“ hudbe 20. storočia. Interpret sa podieľa na kompletizovaní hudobnej partitúry, ktorú napísal jej autor. Stáva sa tak jej spolu-autorom. Podobne ako text, žiada i recepcia hudobnej partitúry od svojho interpreta „praktickú spoluprácu.“<sup>102</sup> Recipient od artefaktu požaduje možnosť aktívnej spoluúčasti na kreatívnom procese. „Redukcia čítania na konzumpciu je zodpovedná za ´nudu´, ktorú mnohí prežívajú pri čítaní moderného (nečitateľného) textu, avantgardného filmu alebo obrazu: nudiť sa znamená, že nie je možné produkovať text, otvoriť ho, ´dať ho do pohybu´.“<sup>103</sup>

### 3. 4. 1. Amplifikácia

Podľa Miroslava Marcelliho je amplifikácia jedným z leitmotívov Barthesovho diela. Amplifikáciou Marcelli mieni odchýlku, inflexiu, nepatrnú zmenu a zároveň rozšírenie *statusu quo*. „Na dodatky, s ktorými prichádza amplifikácia, sa však možno pozerat' aj inak: jej plodom nemusia byť len ornamenty, ktorých účelom je skrásliť predchádzajúcu reč a zvýšiť tak jej účinnosť; amplifikačné pokračovanie môže svoje schopnosti využiť na zachytenie imanentného pohybu predchádzajúcej sekvencie, môže tomuto pohybu dať novú intenzitu a smer, môže ho priviesť k novým záverom a pozíciám.“<sup>104</sup> Tento druh amplifikácie, v ktorom vzniká niečo nové, nazýva Marcelli ireverzibilnou amplifikáciou. Ireverzibilnú amplifikáciu v praxi demonštruje i na príklade hudby, keď cituje saxofonistu Branforda Marsalisa a dochádza k záveru, že „počúvať, napodobňovať, utvárať vlastné nástroje, vymýšľať osobný jazyk – to by mohlo byť celkom výstižné vyjadrenie fráz, akými prechádza ireverzibilná amplifikácia. Z kontaktu sa rodí odchýlka, z odchýlky nový jazyk.“<sup>105</sup>

Ako príklad amplifikačných postupov Marcelli uvádza loď *Argo* – jeden z obrazov „Barthesovej galérie“.<sup>106</sup> Moreplavci - Argonauti boli počas plavby z rôznych, väčšinou praktických dôvodov, nútení niektoré časti lode vymieňať. Loď *Argo* sa tak často do prístavu

---

<sup>102</sup> Barthes, R. „From Work to Text“, str. 163

<sup>103</sup> *ibid.*, str. 163

<sup>104</sup> Marcelli, M. *Príklad Barthes*, str. 117

<sup>105</sup> *ibid.*, str. 119

<sup>106</sup> *ibid.*, str. 170

vracala v čiastočne inej podobe v akej vyplávala. Zmeny prevedené na lodi ale nevlývajú na jej formu alebo meno. Argo zostáva formálne tou istou loďou, ako vyplávala, i keď jej vnútorná štruktúra sa počas plavby priebežne menila. Pri opravách boli spočiatku nefunkčné časti nahradzované rezervnými. Táto pomerne jednoduchá substitúcia je postupne nahradená komplexnejšími zmenami, ktoré majú charakter inflexií. Akonáhle rezervné súčiastky nie sú už k dispozícii, námorníci sú nútení improvizovať. Tieto vysoko inovačné aktivity argonautov pripomínajú praktiky Levi-Straussovho brikoléra – domáceho majstra, ktorý dokáže z vecí, ktoré sú mu po ruke vytvoriť niečo nové „Treba vyjsť z toho, čo máme, čo sa už použilo a je poznamenané predchádzajúcim významom: z tohto inventára musíme inflexiami dostať čosi nové.“<sup>107</sup> Ak je nemožné v pohybe pokračovať prostredníctvom substitúcií, nastáva brikoláž resp. inflexia. Obidve spomenuté praktiky nie sú spektakulárnou zmenou, nastolením úplne nového, ale nakladaním s tým, čo už je k dispozícii. „...Všetko, čo máme, je skromný poklad, pozostávajúci z použitých prvkov, pred ktorými sa opätovne musíme pýtať, aké významy by sa z nich dali vyťažiť.“<sup>108</sup>

### 3. 5. Umberto Eco a otvorené dielo

Vo svojich teoretických skúmaníach sa tento taliansky literát a semiotik okrem iného zaoberal i novými paradigmami umeleckých artefaktov, ich otvorenou štruktúrou a polyvalentnou významovosťou, ktorá od recipientov týchto diel vyžaduje interaktívnu konzumpciu. Interpretácia diela predpokladá aktivitu na strane recipienta, i keď autorský hlas zostáva v diele dominantný.

Eco rozlišuje medzi „otvoreným“ a „uzavretým“ dielom. Otvorené dielo je charakteristickým druhom umeleckej tvorby postmodernej doby, ktorej typickými znakmi sú irónia, koláž a eklekticismus. V diele *Opera Aperta* (1962) vyslovil postulát, že *de facto* každé dielo je „viac menej otvorené, pretože každý text môže byť čítaný nekonečným množstvom spôsobov, podľa toho, čo čitateľ prinesie do textu.“<sup>109</sup> Otvorené dielo nemá jedínú možnú interpretáciu, postulovanú autorom diela. Implicitne v sebe obsahuje viaceré

---

<sup>107</sup> ibid, str. 172

<sup>108</sup> ibid, str. 172

<sup>109</sup> Al Larse, *The Open Work – Umberto Eco*,

[http://distributedcreativity.typepad.com/reading\\_group/2005/10/post.html](http://distributedcreativity.typepad.com/reading_group/2005/10/post.html), 15. 5. 2006

možné čítanie/interpretácie, je komplexnou entitou zloženou z polyvaletných významových zložiek. Multiplicita významov je charakteristickým znakom otvoreného diela. Otvorené dielo do tvorivého procesu zahŕňa i recipienta umeleckého artefaktu. Dielo je „zavŕšené“ až interpretačnými praktikami recipientov, ktoré sa nemusia zhodovať s intenciami autorov týchto diel. Recipienti otvorených diel sú súčasťou kreatívneho umeleckého procesu, i keď v menej spektakulárnej podobe ako ich autori.

Eco podľa niektorých autorov<sup>110</sup> aplikuje svoje teoretické skúmania vo svojich literárnych dielach. Aj v jeho asi najznámejšom diele *Meno ruže* aplikoval svoj teoretický konštrukt otvoreného diela. Tento román je popretkávaný intertextuálnymi odkazmi na iné literárne diela, je na čitateľoch, aby tieto alúzie interpretovali. *Meno ruže* je polyfónnou zmesou, do ktorej sa čitateľ interaktívne zapája. „Lineárne naratívy sú umiestnené v polyfónnej kompozícii, tak isto ako pestrá zmes citácií z rôznych literárnych a filozofických tradícií.“<sup>111</sup> Literárne odkazy umocňujú intertextuálnosť diela, autor od svojich čitateľov predpokladá určitý stupeň kultúrneho rozhľadu, aby pochopil jednotlivé alúzie. Tým pádom je *Meno ruže* postmoderným dielom *par excellence*, i keď jej téma je historické.

### 3. 5. 1. Otvorené dielo

*Opera Aperta* (1962) je súbor Ecových esejí týkajúcich sa novo-nastolenej estetickej paradigmy – otvoreného diela. Otvorené dielo ako formu umeleckého artefaktu Eco spája s vývojom vedy a a rozkladom jej univerzalistického pojatia.

Asi najviditeľnejšie sa štruktúra otvoreného diela prejavila v post-wagnerovskej hudbe 20. storočia reprezentovaná skladateľmi typu Karl-Heinz Stockhausen alebo Pierre Boulez. Títo hudobní umelci umožňovali svojim interpretom slobodne interpretovať nimi zloženú kompozíciu, i keď za podmienky, že autorsky navrhnutá štruktúra skladby zostane zachovaná. V porovnaní so staršími kompozičnými postupmi ale nová hudobná situácia rešpektuje aktivitu na strane interpreta. „[Nové diela] berú do úvahy iniciatívu individuálneho interpreta,

---

<sup>110</sup> Birgitt Eriksson. *A Novel Look At Theory: About Umberto Eco's The Name of the Rose and Foucault's Pendulum*, <http://www.hum.au.dk/ckultur/f/pages/publications/be/novel/htm>, 8. 6. 2006

<sup>111</sup> *ibid.* str. 12

a preto neprichádzajú ako hotové diela, ktoré by predpisovali dodržiavanie špecifík štruktúry, ale ako otvorené diela, ktoré sú zavŕšené svojím interpretom.“<sup>112</sup>

Eco rozlišuje medzi otvoreným a uzavretým dielom. Otvorené dielo je autorom štrukturované tak, aby ho konečný adresát prípadne mohol pozmeniť. Recepcia otvoreného diela je závislá na konkrétnej situácii interpreta. Zatvorené dielo je prezentované autorom ako finalita, ktorá má byť interpretovaná na základe jeho zámerov. Podľa Eca je každá recepcia artefaktu interpretáciou i produkciou zároveň, pretože „pri každej recepcii vznikajú nové perspektívy.“<sup>113</sup>

Otvorené dielo ako forma umeleckého vyjadrenia je vyústením kunsthistorického vývoja a najviac sa začína presadzovať v 20. storočí v literatúre (napr. v dielach Franza Kafku alebo Jamesa Joycea), ale i v hudbe (napr. spomínaný Stockhausen) a vo výtvarnom umení. Zmenu paradigmy Eco demonštruje na príklade hudby: „Ak niekto počúva Webernove skladby, slobodne reorganizuje a vychutnáva si vzájomné vzťahy v rámci zvukového systému, ktorý mu ponúka daná kompozícia (už zhotovená). Ale pri počúvaní skladby *Scambi*, sa od poslucháča vyžaduje, aby sám vykonal toto reorganizovanie a štrukturoval hudobný diskurz. Spolupracuje so skladateľom na vytváraní kompozície.“<sup>114</sup>

Otvorené diela Eco nazýva „dielami v pohybe“. Sú to postmoderné artefakty s fluktujúcim významom, ktorý musí vyvodiť okrem autora i recipient. Otvorené diela, resp. „diela v pohybe“ nikdy nie sú úplne dokončené bez intervencie ich recipientov. Významová i štrukturálna mobilita tejto formy diel je ich implicitnou vlastnosťou, na rozdiel od prevažne statických tzv. uzavretých diel.

Podľa Eca je otvorené dielo výsledkom zmien vo vede a kultúre. Uzavretému a stabilnému kozmu ustúpila idea otvoreného a fluktujúceho univerza, čo sa eminentne prejavilo i v post-einsteinovskom vedeckom diskurze, resp. kvantovej fyzike. Koncept statického a predvídateľného stráca na dôležitosť, leitmotívom éry otvoreného diela je neurčitosť a vágnosť. Táto ambiguita a nejasnosť je očividná i v elektronickej hudbe. „Zvuky nepripomínajú nič z konvenčnej hudobnej notácie, a tým pádom vytrhnú poslucháča z auditívneho sveta na ktorý bol doposiaľ zvyknutý.“ Znak v elektronickej hudbe sú polysémické.<sup>115</sup> Recipient nemôže pri interpretácii diela očakávať nejaké ustálené významy,

---

<sup>112</sup> Eco, U. „The Poetics of the Open Work“ in *The Open Work*, Cambridge : Harvard University Press, 1989, str. 3

<sup>113</sup> *ibid.*, str. 4

<sup>114</sup> *ibid.*, str. 12

<sup>115</sup> Na druhej strane Eco pokladá istú časť elektronickej hudby za hluk (noise), pod prívalom ktorého poslucháč nemá inú možnosť len zostať „pasívnym a neschopným voči pôvodnému chaosu.“, Eco, U. „The open work in the visual arts“. In *The Open Work*, str. 96

ale jeho rola spočíva v aktívnej manipulácii so zdeleníami. Neexistuje jediná možná interpretácia diela. Otvorenosť voči polysémickosti a mnohoznačnosti nových diel je základom pre percepčnú činnosť divákov – recipientov. Napríklad pri posluchu otvorených hudobných diel si divák pri jej percepcii vytvára svoje „vlastné zvukové vzťahy.“<sup>116</sup> Recipient, alebo interpret dostane od autora ´pozvánku´ na vstup do jeho sveta, aby ho dokončil. Konštrukt autorstva zostáva v otvorenom diele neporušený. Interpret vždy vstupuje na územie, ktoré patrí autorovi daného diela. „Z diela sa nestane dielo iné, forma zostane zachovaná, aj keď bola zložená niekým iným spôsobom, ktorý autor nemohol predvídať. Autor je tým, kto navrhol možnosti, ako nakladať s vývojom diela.“<sup>117</sup> Pre tradíciu západného umenia dielo predstavuje vyvrcholenie „osobnej produkcie“ (*personal production*), ktoré v sebe nesie stopy svojho autora.

Otvorené dielo teda Eco definuje ako „dielo v pohybe“, ktoré v sebe obsahuje implicitné „pozvanie“ autora, aby sa interpret spolu s ním zúčastnil na dokončení diela. Poetika otvoreného diela je symptomatickým znakom dnešného nestabilného, polyvalentného univerza. „Pre tieto poetické systémy predstavuje ´otvorenosť´ základný nástroj súčasných umelcov a konzumentov.“<sup>118</sup>

Tento novodobý modus recepcie významne ovplyvnil vzťah medzi umelcom a jeho publikom a taktiež zmenil postavenie umelca v súčasnej spoločnosti.

### 3. 6. Stuart Hall a publikum

Významný britský teoretik pôsobil v birminghamskom Centre pre súčasné kultúrne štúdiá, na pôde ktorého prebiehali epistemologické skúmania spadajúce pod teoretickú paradigmu kultúrnych štúdií. Pri svojich skúmaniach kombinoval teoretické diskurzy Marxizmu – nadväzujúc na výsledky Frankfurtskej školy - a sémiotiky.<sup>119</sup>

Od postulátov Frankfurtskej školy (Adornov kultúrny priemysel, ktorý nedáva priestor recipientom, konzumentom) sa Hall i celá paradigma kultúrnych štúdií odlišuje tým, že

---

<sup>116</sup> ibid, str. 18

<sup>117</sup> ibid., str. 19

<sup>118</sup> ibid, str. 20

<sup>119</sup> Hall sa inšpiroval Gramsciho teóriou hegemonie, moci a jej vplyvu na prenos a prijímanie symbolických zdelení, hlavne prostredníctvom médií.



nezdôrazňuje implicitnú pasivitu recipientov mediálnych zdení, ale demonštruje ich autonómnú aktivitu. Koncept diváka, ktorý aktívne vytára význam zo znakov a symbolov, ktoré sú vysielané ich producentmi, je základom Hallových teoretických skúmaní a *de facto* i stavebným kameňom kultúrnych štúdií. Význam zdení tým pádom nie je fixovaný alebo preskribovaný, ale je produktom „vyjednávania“ medzi producentami a recipientami.<sup>120</sup> Hall sa zameriaval na štúdium publika (*audience studies*), analyzoval ako diváci prijímajú symbolické zdenia od ich producentov, ako s týmito zdeniami nakladajú vo svojom súkromí, prípadne aké rezistentné a opozičné praktiky v publiku vznikajú. Aj keď na druhej strane uznáva moc médií, ktoré podľa Halla „reprodujú interpretácie, ktoré slúžia záujmom vládnucej triedy, ale sú i priestorom pre ´ideologický boj´.“<sup>121</sup>

### 3. 6. 1. Kódovanie/Dekódovanie

Jedným z Hallových najznámejších textov je stať „Encoding/Decoding“ (Kódovanie/Dekódovanie).<sup>122</sup> V práci sa zaoberá spôsobom, akým recipienti prijímajú mediálne zdenia, ako s nimi nakladajú. Interpretácie publika sa často líšia od zámerov producentov týchto zdení. „Hallov kódovací/dekódovací model bol základným konceptuálnym rámcom v období boomer štúdií konzumácie médií a publika médií v 80. rokoch minulého storočia.“<sup>123</sup> Taktiež v určitých bodoch nadväzoval na ranné štúdie Umberta Eca o dekódovaní TV ako formy „semiologickej guerrilovej vojny“.<sup>124</sup>

Hall kritizuje lineárny model komunikácie a postuluje dynamickejší model založený na prepojení jej článkov – produkcie, cirkulácie, distribúcie/konzumácie, a reprodukcie. Prevod sa uskutočňuje prostredníctvom kódov vytváraných „produkciami“, ktoré publikum musí pri prijímaní dekódovať. Dekódovanie kódovaných zdení je základným predpokladom uchopenia významu - konzumácie. Komunikačný reťazec začína u produkcie, ale jej signifikantnými zložkami sú práve mediácia a recepcia obsahu komunikácie. Vychádzajúc z Marxa, Hall tvrdí, že „circulace a recepce jsou skutečnými ´momenty´ televizního

---

<sup>120</sup> Miller, M., Philo G., *The Active Audience and Wrong Turns in Media Studies: Rescuing Media Power*, web based. [http://www.icce.rug.nl/~soundscapes/VOLUME04/Active\\_audience.shtml](http://www.icce.rug.nl/~soundscapes/VOLUME04/Active_audience.shtml), 28. 6. 2006

<sup>121</sup> Ibid.

<sup>122</sup> Preklad in *Teorie vědy*, XIV/XXVII 2/2005

<sup>123</sup> Morley, D., *Audience Research*, <http://www.museum.tv/archives/etv/A/htmlA/audiencerese/audiencerese.htm>, 23. 6. 2006

<sup>124</sup> *ibid.*,

produkčného procesu, jež jsou prostřednictvím mnoha zkreslujících a strukturovaných 'zpětných vazeb' znovu začleňovány do samotného procesu produkce."<sup>125</sup> Publikum je tým pádom nielen príjemcom týchto zdelení, ale i ich zdrojom.<sup>126</sup> "Konzumpce či recepcie televizního sdělení je tudíž rovněž jako taková 'momentem' procesu produkce v jeho širším smyslu."<sup>127</sup> Hlavným rozdielom od predchádzajúcich teoretických paradigiem je ten, že podľa Halla sú dve časti komunikačného procesu – produkcia a konzumpcia – rovnocenné.

Symbolické zdelenia môžu na recipientov začať pôsobiť až po tom, ako sú dekodované. "Dekodované významy" sú predpokladom užívania týchto zdelení. Hall odmieta tzv. behaviorálne chápanie *modus operandi* recipientov a namiesto toho zdôrazňuje dôležitosť socio-ekonomických faktorov, ktoré vplývajú na komunikačný proces.

Predpokladom úspešného prenosu symbolických zdelení je súlad medzi kódmi odosielateľa a príjemcu. V prípade nesúladu, ktorý vzniká z "nedostatku ekvivalencie" nastáva nedorozumenie. Ak bolo kódované zdelenie úspešne dekodované príjemcom, môže nastať tzv. "naturalizácia kódu". Naturalizácia kódov nastáva, keď medzi kódujúcou a dekodujúcou stranou vznikne ekvivalencia, zhoda. Hall rozlišuje medzi konotatívnou a denotatívnou rovinou znakov, kde prvá zmienená rovina predstavuje otvorenejšiu a zmenám prístupnejšiu zložku.<sup>128</sup>

Hall rozlišuje medzi viacerými úrovňami významov. Najviac ideologicky podmienené sú dominantné, resp. preferované významy, ktoré reflektujú spoločenské *status quo* a sú nástrojom produkcie. Preferované čítanie je takým druhom recepcie, ktoré odráža zámery produkcie a odzrkadľuje sa v ňom "institucionálny/politický/ideologický rád."<sup>129</sup> Dominantný diskurz sa v dekodovaní presadzuje prostredníctvom tzv. performatívnych pravidiel, pravidiel kompetencií a užívania. Úlohou týchto pravidiel je umocniť pôsobenie preferovaných významov.<sup>130</sup>

Samotný akt dekodovania je prácou, nie je pasívnym aktom recepcie. Recipient musí aktívne interpretovať zdelenia, ktoré prúdia komunikačným procesom. Hall cituje Paola Terniho, ktorý tvrdí, že "slovem *čtení* nemíníme pouze schopnost identifikovat a dekodovat určité množství znaků, nýbrž i subjektivní schopnost uvést je do kreativního vztahu mezi jimi

---

<sup>125</sup> Stuart Hall, „Kódování/Dekódování“ in *Teorie vědy*, XIV/XXVII 2/2005, str. 44

<sup>126</sup> Tu je zjavný príklon k recepcii ako časti komunikačného procesu na rozdiel od napr. Adorna, ktorý sa zaoberal hlavne aspektami produkcie. Počnúc Benjaminom sa kultúrne a mediálne teoretici orientujú na perspektívy konzumpcie, recepcie.

<sup>127</sup> Stuart Hall, *Kódování/Dekódování* in *Teorie vědy*, str. 44

<sup>128</sup> *ibid.*

<sup>129</sup> *ibid.*, str. 51

<sup>130</sup> *ibid.*

samými a jinými znaky.”<sup>131</sup> Nedorozumenie a komunikačný šum vznikajú prílišným dôrazom producentov na nimi preferovaný, dominantný diskurz. Táto komunikačná disproporcia medzi odosielateľmi a prijímateľmi symbolických zdení je často odôvodňovaná tzv. “selektívnou percepciou”. Selektívna percepcia je modus recepcie, pri ktorej si divák z množstva zdení vyberá podľa svojich potrieb. I keď selektívna percepcia nie je čisto individuálnou záležitosťou, pretože existujú určité spoločné znaky. *A priori* teda nie je možné predpokladať zhodu medzi kódovaním a dekódovaním, i keď určitý stupeň ekvivalencie medzi týmito dvomi zložkami komunikačného procesu je pre porozumenie nevyhnutný.

Hall zavádza tri hypotetické postoje, ktoré recipienti aplikujú pri dekódovaní televízneho diskurzu:

1. **dominantne-hegemonický kód, resp. postoj** – recipient nekriticky prijíma zdenia v takej podobe, v akej boli zakódované producentami. Divák je umiestnený vo vnútri dominantného kódu. Tento typ komunikácie je príkladom tzv. „dokonale transparentnej komunikácie“. Jeho súčasťou je i profesionálny kód, t.j. kód mediálnych profesionálov, ktorí kódujú inštitucionálne podmienené zdenia. Profesionálny kód je neoddeliteľnou zložkou dominantne-hegemonického kódu. Svoje hegemoniou nasiaknuté zdenia maskuje tak, aby konečný článok komunikácie – dekodujúci recipient – nemohol odhaliť implicitné stopy moci.
2. **vyjednaný kód, resp. postoj** – dekódovanie v rámci tohto druhu kódu v sebe okrem dominantného kódu obsahuje i isté opozičné, rezistentné prvky. Recipientov si vytvárajú svoj *modus operandi*, ktorý je daný ich vlastnými pravidlami. Zdenia si adaptujú na svoje reálne podmienky. Vyjednaný kód je určitým kompromisom medzi dominantne-hegemonickým kódom a kódom opozičným.
3. **opozičný kód, resp. postoj** – zdenia sú dekódované v rozpore s dominantne-hegemonickým postojom. Recipienti pri dekódovaní jednajú autonómne, subverzívne prevracajú profesionálne kódy. Podľa Halla je táto inštancia kódu „bod, v nemž vstupuje do hry i ‘politika označování’, tj. diskursivní zápas.“<sup>132</sup>

---

<sup>131</sup> ibis, str. 52, zvýraznenie u autora

<sup>132</sup> ibid., str. 57

### 3. 7. Nicolas Bourriaud a postprodukcia

Nicolas Bourriaud je jedným z riaditeľov centra súčasnej tvorby Palais de Tokyo v Paríži a teoretikom zaoberajúcim sa súčasnými umeleckými postupmi. Jeho knihe Postprodukcie predchádzali práce *L'ère tertiare*, *Esthétique Relationnelle* a *Formes de vie*.

Postprodukcii Bourriaud zaraďuje medzi praktiky postmodernizmu a súčasne nadväzuje na neo-marxistický diskurz autorov typu Michel de Certeau a jeho koncepcie aktívnej spotreby, ktoré spracoval vo svojej knihe *Arts de faire*. Vyzdvihuje sa (aktívna) spotreba, užívanie symbolických a iných zdelení v kontexte každodenného života, a nie výroba, resp. produkcia týchto zdelení. Súčasná doba je charakteristická recykláciou, remixovaním už hotových znakov a predmetov, čo sa vo veľkej miere prejavuje i v umení. „Predstava umelca ako určitého poloboha, ktorý vytvára svet z prázdneho papiera z našej kultúry zmizla. DJ, programátor alebo umelec používajú už existujúce formy ako spôsob ich vyjadrenia a toto je najdôležitejšia vec, ktorá sa momentálne deje, pretože to prekračuje svet umenia“.<sup>133</sup>

#### 3. 7. 1. Postprodukcia

Pri definovaní postprodukcie vychádza Bourriaud z praktík kinematografie, kde postprodukcia označovala *ex-post* spracovanie filmového materiálu, manipulovanie s filmovým obrazom. „Označuje se jím veškeré zpracování natočeného materiálu: střih, vkládání dalších obrazových či zvukových zdrojů, titulování, hlasy mimo kameru...“<sup>134</sup> Tieto praktiky potom primárne aplikuje na oblasť výtvarného umenia, ale i elektronickej hudby.

Podľa Bourriauda patrí postprodukcia do terciálneho sektoru, ktorý obvykle býva vyhradený službám (na rozdiel od priemyslu a poľnohospodárstva). Techniky postprodukcie sa v umení exponenciálne rozšírili začiatkom 90. rokov 20. storočia. Hranice medzi tzv. vysokým a nízkym umením sa zmazávajú, umelci svojou tvorbou nenastavujú zrkadlo spoločnosti z nedosiahnuteľného piedestálu, ale sú sami jej neoddeliteľnou súčasťou.

---

<sup>133</sup> Stretcher, „Nicolas Bourriaud and Karen Moss“, www.

[http://www.stretcher.org/archives/i1\\_a/2003\\_02\\_25\\_i1\\_archive.php](http://www.stretcher.org/archives/i1_a/2003_02_25_i1_archive.php), 29. 5. 2006,

<sup>134</sup> Bourriaud, N. *Postprodukcie*, Praha: Tranzit, 2004, str. 3

Techniky postprodukcie vyvracajú inovačné snahy modernistického umenia, paradigmou postprodukcie sa stáva recyklácia. Dôležité je kreatívne nakladanie s materiálom, ktorý má umelec k dispozícii. Pôvod tohto materiálu je irelevantný, dôraz sa kladie na výber, a nie výrobu. Dichotómia výroba/spotreba stráca význam, súčasní umelci, ktorí často zasadzujú svoje diela do iných diel, sú tzv. prozumentí (produkcia + konzumpcia). Nepracujú so surovinami, ale s „objekty, které už obíhají na kulturním trhu.“<sup>135</sup> Tým pádom stráca význam pojem originality, ako jedného z najdôležitejších estetických kritérií. Na druhej strane Bourriaud tvrdí, že predpona post neznamená úplnú negáciu produkcie, ale určitý špecifický umelecký postoj.

Tieto praktiky ukazujú, že umelci vkladajú svoje diela do „již existující sítě znaků“ zámerne, s cieľom upozorniť na ich juxtapozíciu, a tým transformujú ich zmysel. Umelci sú nomádmi kočujúcimi po kultúrnych poliach, na ktorých sa mieša história s budúcnosťou. Je len na umelcovi, čo si z týchto polí prisvojí, a následne modifikuje. Bourriaud hovorí, že „jde o to zmocniť se všech kulturních kódů, všech forem vyskytujících se v každodenním živote, všech děl světového kulturního dědictví, a toto všechno uvést v chod.“<sup>136</sup> Všetky tieto postuláty sa stretávajú v osobe DJa, ktorý je zosobnením umenia postprodukcie. DJ je *semionauté* 21. storočia, „produkuje originální cesty napříč světem znaku.“<sup>137</sup> V jeho DJskom sete sa obnovujú dejiny hudby, ktoré sú konfrontované s jej súčasťou, ale i budúcou podobou. „Dnešní umělecké dílo tedy nestojí na konci tvůrčího procesu (jako nějaký završený produkt určený ke sledování), nýbrž je jakousi výhybkou, generátorem aktivit.“<sup>138</sup> Vzniká nová forma kultúry – „kultura užití.“ Umelec má k dispozícii heterogénnu zmes artefaktov, ktoré použije vo svojom diele. Samotné dielo v sebe obsahuje relikty iných diel.

### 3. 7. 2. „Užití předmětů“<sup>139</sup>

Bourriaud prirovnáva rozdiel medzi umelcami, ktorí tvoria z už existujúcich objektov a tými, ktorí tvoria *ex nihilo* k Marxovej dichotómii prírodných výrobných nástrojov (príroda) a výrobných nástrojov vytvorených civilizáciou (kapitál). Marcel Duchamp a jeho

---

<sup>135</sup> ibid., str. 3

<sup>136</sup> ibid., str. 9

<sup>137</sup> ibid., str. 9.

<sup>138</sup> ibid., str. 11

<sup>139</sup> ibid., str. 13

*readymades* túto dichotómiu rušia tým, že spotrebu a výrobu dávajú na jednu úroveň. Paradigmou umeleckého procesu počínajúc od Marcela Duchampa nie je výroba nových predmetov, ale výber z už existujúcich predmetov. Duchamp vystavil hotové predmety (pisoár, sušiareň na flaše) a tým zdôraznil prioritu kontextu nad autonómnosťou umeleckého diela.

V 60. rokoch 20. storočia v Duchampových stopách pokračovali umelci pop-artu a nového realizmu. Na rozdiel od pop-artu, ktorý bol fascinovaný ikonografiou reklamy a masovej výroby, noví realisti a simulacionisti zdorazňovali proces konzumpcie. V 90. rokoch je metaforou umeleckej tvorby blší trh, na ktorom umelci nakupujú, resp. kradnú. Tento novodobý umelecký garážový predaj je typický svojím chaotickým usporiadaním, v ktorom sa umelci musia orientovať. Produkty na blšom trhu čakajú na svoje nové použitie. Napríklad jedna z inštalácií Gorega Adagbeho simuluje princípy africkej recyklovanej ekonomiky, ktorá obsahuje rôzne veci zo skládok, výstrižky z novín, atď. Umelci *de facto* materializujú praktiky trhu a globálnej ekonomiky.

### 3. 7. 3. „Užití forem“<sup>140</sup>

Jednou z hlavných postáv postprodukcie sa v 90. rokoch 20. storočia stal DJ, v jeho osobe sa združujú viaceré formy tvorby – DJ je zároveň producentom, *remixérom*, a *selektorom*. DJ kultúra je kultúrou, ktorá už zo svojej podstaty popiera koncept *auteura*, autonómneho producenta, a taktiež právny konštrukt *copyrightu* (autorských práv).

Plunderfonickej kultúre DJingu predchádzala celá škála recyklačných umeleckých praktík, medzi ktoré Bourriaud zaraďuje *detournament* (odklánanie) situacionistov ako napríklad Guya Deborda a Lettristickej internacionály, ktorých snahy odkazujú na Duchampove *readymades*. Praktiky DJingu sú pokračovaním týchto umeleckých praktík. „Kterýkoli dýdžej dnes pracuje s princípy převzatými z dejů umeleckých avantgard: s odklánením, s recipročními či asistovanými readymades, s odhmotňováním aktivity.“<sup>141</sup>

DJ je nositeľom postmoderny v oblasti hudobnej tvorby práve preto, lebo využíva viaceré postmodernistické postupy vrátane recyklácie, remixu, citácie, eklekticismu a plurality foriem. DJ je zároveň konzumentom aj producentom hudobnej tvorby, je

---

<sup>140</sup> *ibid*, str. 27

<sup>141</sup> *ibid*, str. 30

reprezentantom kultúry užitia. Jeho DJský *set*<sup>142</sup> je archeologickým exkurzom do dejín hudby, ktoré sú v juxtapozícii s prítomnosťou hudby, a zároveň vytvárajú jej budúcnosť prostredníctvom pomerne jednoduchej techniky *cross-fadingu*.<sup>143</sup> Toto reťazenie foriem a znakov je typickou praktikou postprodukcie. Ďalšou charakteristickou praktikou DJingu je dekontextualizácia a následná rekontextualizácia týchto znakov. Podľa Bourriauda je umenie 20. storočia umenie strihu (*cut* – paralela v DJingu) a umenie prenosu obrysov (obrazy sa kladú vedľa seba).<sup>144</sup>

Tým, že DJ manipuluje s už hotovými vinylmi odkazuje na viacero umeleckých postupov (dadaizmus, pop-art, konceptuálne umenie). Bourriaud vidí paralely DJských postupov i v súčasnom umení, ako príklad uvádza inštalácie Pierra Huygheho, ktorý naraz prezentuje interview s Johnom Giornom a film Andyho Warhola. Simultaneita tohto postupu pripomína DJskú praktiku, keď sa *cross-fader* nachádza v strede, hrajú obidve platne naraz. DJ kultúra je charakteristická aj aspektom *DIY* (*Do It Yourself* – brikoláž), jej postupy pripomínajú Levi-Straussov koncept brikoláže. Britský projekt Coldcut v roku 1997 vydal album *Let Us Play*, ku ktorému priložili CD Rom umožňujúci poslucháčom remixovať pôvodné skladby.<sup>145</sup>

Techniky postprodukcie, tak ako boli demonštrované v DJingu (*remake, remodel, remix, cut*) sú antitézou modernistického *telos*. Hlavným cieľom nie je vytváranie niečoho nového, pokroku, ale progresívne spracovanie existujúceho ako reakcia na nadprodukciiu symbolických zdelení (obrazov, zvukov a iných artefaktov).

#### 3. 7. 4. „Pobývání v globální kultuře (estetika po MP3)“<sup>146</sup>

Umenie pop-artu, minimalizmu alebo konceptualizmu reflektovalo problematiku masovej výroby a spotreby. Dôležitým faktorom, ktoré malo vplyv na umenie bol zrod globálnej kultúry a priemyslu, ktorého vlajkovou loďou bola v 70. rokoch minulého storočia

---

<sup>142</sup> set – väčšinou jeden až trojhodinové vystúpenie DJa

<sup>143</sup> prechod z jedného kanálu na gramofóne do druhého, z jednej platne do druhej

<sup>144</sup> *ibid.*, str. 35

<sup>145</sup> *ibid.*

<sup>146</sup> *ibid.*, str. 85

počítačová firma IBM. Umenie reagovalo na efemérnosť a virtuálnosť novodobej globálnej kultúry tým, že z otázky miesta, času a autorstva urobila redundantný prvok.<sup>147</sup>

Všetky horeuvedené postuláty sú obsiahnuté v hudobnom samplingu. Konštrukt autorstva je v samplingu marginalizovaný, sampling je brilantným príkladom postštrukturalistického prehlásenia o smrti autora, na rozdiel od umenia 80. rokov 20. storočia, ktorému sa koncept autorstva nepodarilo zničiť, pretože umelci nepoužívali staršie dielo vo svojej tvorbe, len ho duplikovali (napr. Mike Bidlo).<sup>148</sup> Kultúra *white labels* (neoznačených vinylov) je len jedným z dôsledkov paradigmy o smrti autora. Hudobní producenti tvoria pod viacerými pseudonymami, čo im *de facto* umožňuje experimentovať, ale i samplovať *ad absurdum*.

Kultúra postprodukcie neheroizuje koncept autora, ale vyzdvihuje aktívneho diváka, ktorý sa stáva samotným post/producentom. Spisovateľ ako „intertextuálny operátor“ (Barthes) a pojem otvoreného diela (Eco) sú len ďalšími aspektami tohto fenoménu.

### 3. 8. Chris Cutler a plundrofónia

Britský umelec a teoretik Chris Cutler svojou staťou „Plunderphonia“ poskytol teoretický rámec praktikám, ktorými sa na svojich nahrávkach – primárne na jeho CD *Plunderphonic* (1988) - realizoval kanadský multimedialny umelec John Oswald.<sup>149</sup>

Recyklačné postupy v hudbe sú čoraz rozšírenejšie a tým otvárajú otázky originality, plagiátorstva a autorských práv. Oswaldov album *Plunderphonic*, ktorý je manipulovanou sonickou kolážou popových pesničiek, je reakciou na novo-nastolené paradigmy v hudobnej tvorbe. Exponenciálnym rozšírením reprodukčných techník dostáva otázka originality a autorstva, ako bola postulovaná vo vážnej hudbe, nové dimenzie.<sup>150</sup>

Cutler definuje plundrofóniu ako „praktika, jež zásadným spôsobom podkopáva tři hlavní pilře paradigmatu vážné hudby: originalitu – zachází pouze s kopii; individualitu – promlouvá pouze hlasy druhých; autorské práva – jejich porušování je podmínkou vlastní

---

<sup>147</sup> ibid.

<sup>148</sup> ibid.

<sup>149</sup> 'plundrovacími' hudobnými praktikami Johna Oswalda sa bližšie zaoberám v časti 4.

<sup>150</sup> Vo vážnej hudbe je partitúra v notovom zápise považovaná za dielo autonómneho autora. Zvukový záznam uložený na rôznych hudobných nosičoch je už zo svojej podstaty čistým simulakrom – kópiou kópií. Otázka autorstva a originality sa tým komplikuje.



existence.“<sup>151</sup> Hudobník – plunderfonik je nomádom na sonických poliach, ktorý neustále vyhľadáva hudobné zdroje, aby ich následne reinterpretoval, recykloval a vložil do nového diela. Podstatné je, že tieto zdroje sú už hotovými nahrávkami, ktoré vyprodukoval nejaký iný autor. Plundrofonia je revolučná tým, že „nabídla médium, jež se dramaticky vzdalovalo základnímu hudebnímu předpokladu *creatio ex nihilo* a v němž mohl být původ, vedení a stvrzení zvukového objektu proveden pouhým poslechem.“<sup>152</sup>

Nástrojom plundrovania je digitálny sampling, ktorý vďaka technologickým vymoženostiam umožnil pomerne jednoducho vyňať z pôvodnej skladby úryvok, hudobný motív, smyčku, vokál a aplikovať ho v novej skladbe. „Není třeba žádného zvláštního školení, jen uživatelsky přátelská klávesnice, materiál k samplování (desky a CD jsou po ruce) a spoustu času na experimentování.“<sup>153</sup>

Hranice medzi producentom – *auteurom* a konzumentom – poslucháčom sa v plundrofónii zmazávajú. Samplujúci hudobník je vlastne brikolérom, ktorý manipuluje so ´surovinami´, ktoré má k dispozícii. Aby mohol tvoriť, produkovať, musí byť predovšetkým poslucháčom, konzumentom hudby. V samplingu sa tak zo všeobecne podceňovanej konzumpcie stáva neoddeliteľná súčasť kreatívneho procesu. „Produkce není ničím jiným než kritickou recepcí; empirickou činností ve stylu ´udělej si sám´.“<sup>154</sup>

---

<sup>151</sup> Chris, C. „Plundrofonie“ in *Teorie vědy* XIV/XXVII 2/2005, str. 81

<sup>152</sup> *ibid.*, str. 77

<sup>153</sup> *ibid.*, str. 94

<sup>154</sup> *ibid.*, str. 94

## 4. Sampling ako aktívna konzumpcia

„Pravý skladateľ neimituje, ale kradne.“  
Igor Stravinsky

„Dajte mi dve platne a vytvorím vám nový vesmír.“<sup>155</sup>  
Paul D. Miller aka DJ Spooky

Pri samplingu hudobník selektuje časť cudzej skladby, alebo hudobného motívu, ktoré potom prostredníctvom sampleru, technického aparátu, použije vo svojej vlastnej skladbe.<sup>156</sup> „Sampler, prístroj na pretvárení hudobných produktů, rovněž znamená neustálou aktivitu; poslech desek se stává prací o sobě, kdy se stenčuje hranice mezi poslechem hudby a hraním – a při tom všem se mění stav lidského poznání.“<sup>157</sup> Postprodukcia je vďaka digitálnym technológiám čoraz rozšírenejším postupom producentov, ktorí tým, že kvôli samplingu zároveň musia počúvať kvantum vyprodukovanej hudby, sú i konzumentmi. Sampling teda predstavuje „kreatívnu spotrebu“ *par excellence*; je druhom zvukovej brikoláže, pri ktorej konzument/producent digitálne poskladá celok z častí svojej CD alebo vinylovej kolekcie.<sup>158</sup>

„Sampling je najextrémnejším príkladom hudby, ktorá do seba absorbuje hudbu, ktorá ju obklopuje.“<sup>159</sup> Hudobní producenti sú nomádmi sonických polí, ktorí pytličia na artefaktoch iných, zápalisto hľadajú vhodný motív, linku, basu, smyčku. Sampling zmazáva hranice medzi pasívnym konzumentom a aktívnym producentom; vytvára nový typ spotreby – aktívnu a sofistikovanú.

Andrew Goodwin rozlišuje tri štádia samplingu. Prvé štádium označuje mimetickú imitáciu originálneho zvuku, ako substitúciu za hudobný nástroj. Ďalším stupňom samplingu je štádium, kde producent v štúdiu nahradí samplovaným zvukom „živého“ inštrumentalistu. Príkladom druhého štádia je napríklad *remix*. Posledným stupňom samplingu je *modus operandi*, kde sú sampler a zvuková rekontextualizácia hlavnými prostriedkami

---

<sup>155</sup> Miller, P. D. „Algorithms: Erasures and the Art of Memory“. In ed. Cox, C., *Audio Culture*, str. 348

<sup>156</sup> Sampling označuje manipuláciu so zvukovou nahrávkou, ktorá môže byť následne transformovaná a kombinovaná so syntetizátormi, automatickými bicími, alebo počítačmi prostredníctvom MIDI technológie. Revolúciou v samplingu bol digitálny sampler, ktorý výrazne uľahčil prevod analógového zvuku do digitálneho. (Newquist, H.P. „Sampling“ in *Music and Technology*, New York: Billboard Books, 1989)

<sup>157</sup> Bourriaud, N. *Postprodukce*, str. 10

<sup>158</sup> Cutler, C. „Plunderphonia“. In *Audio Culture*, str. 153

<sup>159</sup> Toop, D. *Ocean of Sound*, London: Serpent's Tail, 1995, str. 261

kompozičného procesu. Do tohto štádia môžeme zaradiť DJ-kultúru a pandemické rozšírenie samplingu v polovici osemdesiatych rokov 20.storočia.<sup>160</sup>

#### 4. 1. Od dadaizmu k DJ kultúre<sup>161</sup>

##### 4. 1. 1. Umelecká avantgarda v prvej polovici 20. storočia a jej praktiky: koláž, montáž, *readymades* a ich vplyv na hudobnú prax

Kompozičné postupy samplingu, ktorými sú napríklad koláž, montáž, strih a zlepenie sa v umení vyskytovali už na začiatku 20. storočia v ruskom konštruktivizme, futurizme, dadaizme alebo surrealizme. Tieto praktiky boli viditeľné hlavne vo výtvarnom umení (plagáty, obrazy), ale i vo filme a v menšej miere i v hudbe. Medzníkom zvukovej koláže bolo vynájdenie magnetického pásu v roku 1921.<sup>162</sup> V roku 1920 dadaista Stephan Wolpe manipuloval s ôsmymi simultánne hrajúcimi gramofónmi.

Bola to hlavne berlínska odnož dadaizmu, ktorá spopularizovala fotomontáž, praktiku ktorá bola predtým známa hlavne v ruskom konštruktivizme a talianskom futurizme. Tradičná koláž bola rozšírená zahrnutím fotografického materiálu a rôznych výstrižkov z novín prostredníctvom klasického strihania a lepenia.<sup>163</sup>

Prominentný dadaista/surrealista Marcel Duchamp vytvoril ďalší dôležitý koncept, ktorý významne ovplyvnil umelecké smery počínajúc 60-tymi rokmi. Duchampove *readymades* – hotové objekty, ktoré zasadil do umeleckého prostredia galérií a výstav akcentovali dôležitosť kontextu. Duchampova záchodová mušľa „Fontána“ z roku 1917, ktorú inštaloval na výstave Newyorskej spoločnosti nezávislých umelcov zmenila vtedajšiu paradigmu v umení. Duchamp svojimi *readymades* vyvrátil predstavu o umeleckom objekte, ktorý by vznikol *ex nihilo*. Základným kritériom jeho *readymades* je povýšenie obyčajného objektu na

---

<sup>160</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2001

<sup>161</sup> DJ kultúra zastrešuje hudobné žánre ako napríklad disco, dub, hip hop, house, techno alebo jungle, ktoré sú založené na DJ-ovi a jeho manipulácie s platňami a gramofónmi. V širšom zmysle slova DJ kultúra označuje akúkoľvek hudbu alebo sound art /zvukové umenie/, ktoré využíva DJské techniku strihu (*the cut*) a mixu (*the mix*). *Glossary* in *Audio Culture*, str. 410

<sup>162</sup> Dezorz, F, „Aký požičaj, taký vráť: Zvukový vandalizmus 20. storočia“. In *His Voice* 2/2004

<sup>163</sup> Elger, D. *Dadaizmus*, Bratislava: Slovart, 2005, str. 6 - 27

umelecký artefakt čírym rozhodnutím umelca.<sup>164</sup> „Jeho hotové predmety znamenajú predovšetkým radikálnu zmenu definície toho, čo môže tvoriť umelécké dielo, ako je možné vnímať a ako s ním zachádzať.“<sup>165</sup> Dôležitý bol kontext, v ktorom bol objekt umiestnený a nie jeho umelecká hodnota sama o sebe. „Hotové veci poprvé upoutali pozornosť diváka k významu kontextu pre definovanie a hodnotenie umeléckeho diela.“<sup>166</sup>

Taliansky futurista Luigi Russolo vo svojom manifeste *L'arte dei rumori intomouri* vyslovil presvedčenie, že poslucháči sú konvenčnými harmonickými melódiami znudení. Známe a obohrané hity neprinášajú svojmu recipientovi nič nové. Preto je potrebné do hudobnej kompozície zahrnúť zvuky iné – *intonamouri*: disonantné a na prvý pohľad kakofonické ruchy. Hluk (*noise*) je podľa Russola hudobnou paradigmou 20. storočia. Jedná sa o ruchy z bežného života, ktoré mali rozšíriť konvenčnú zvukovú paletu. „Musíme vystúpiť z tohto obmedzeného okruhu zvukov a dobyť nekonečné množstvo zvukov-hlukov.“<sup>167</sup>

Hluky rozdeľoval do šiestich tried, medzi inými to boli piskot, šepot, šuchot, sykot, explózie, zvuky získané „udieraním na kov, drevo, zvieracie kožu, kamene, hrnce, atď“ alebo „hlasy zvierat a ľudí, výkrik, vreskot, nárek, rev, smrteľný chrapot, vzlykanie.“<sup>168</sup> Russolo odmietol tradičnú hudobnú paradigmatu, ktorá favorizovala harmóniu a melódiu. Hluky, ruchy a šumy každodenného života sú podľa neho zvrchované zvuky, ktoré by mali byť zaradené medzi tradičné hudobné motívy. Práve svojím postulátom o začlenení cudzích zvukov do hudobnej palety inšpiroval viacerých hudobných skladateľov, pre ktorých nekonvenčné hluky a tzv. „nájdené zvuky“ (*found sounds*) predstavovali pevnú súčasť ich kompozičnej praxe. Medzi tzv. „neo-russolistov“ môžeme zaradiť napríklad Edgara Varésa, Johna Cagea, alebo Pierra Schaeffera, ktorý svojimi zvukovými experimentami s konkrétnou hudbou položil základ *musique concrète*. *Musique concrète* bola založená na zvukovej koláži - včleňovaní nahrávok „nájdených zvukov“ (*found sounds*) a ich manipulácii prostredníctvom magnetického pásu.

---

<sup>164</sup> Obalk, H, *The Unfindable Readymade*, [www.toutfait.com/duchamp.jsp?postid=912&keyword=readymade](http://www.toutfait.com/duchamp.jsp?postid=912&keyword=readymade), 10. 8. 2006

<sup>165</sup> Elger, D. *Dadaizmus*, str. 26

<sup>166</sup> *ibid*, str. 26

<sup>167</sup> Russolo, L. „The Art of Noises: Futurist Manifesto“. In ed. Cox, C, Warner, D. *Audio Culture. Readings in Modern Music*, Continuum, New York - London, 2004, str. 11

<sup>168</sup> *ibid*, str. 13

#### 4.1. 2. John Cage

Významný britský skladateľ bol ovplyvnený dadaizmom, talianskym futurizmom a tiež Schönbergom, ktorý bol jeho učiteľom. Cage bol jedným zo zakladateľov elektronickej hudby a svojimi hudobnými experimentami ovplyvnil celú radu svojich následovníkov vrátane *musique concrete*, free jazzu, industriálnej hudby, hip hopu a súčasnej experimentálnej elektroniky. Do svojich kompozícií neváhal včleniť i „nájdené objekty“ (*found sounds*) a kombinovať ich s klasickými hudobnými nástrojmi. V roku 1940 vytvoril kompozíciu pre „pripravené piáno“, ktorého zvuk modifikoval vložením rôznych skrutiek, tesnením, alebo lepenkou, čím chcel zdôrazniť perkusívny charakter tohto hudobného nástroja.<sup>169</sup>

Podobne ako jeho taliansky predchodca Russolo, i Cage obhajoval včlenenie ruchov do štandardnej hudobnej kompozície. „V minulosti existovali spory ohľadne disonantnosti a harmónie, v blízkej budúcnosti to bude medzi hlukom a takzvanými hudobnými zvukmi,“ napísal vo svojej stati „The Future of Music: Credo“.<sup>170</sup> V tejto eseji ďalej píše, že je podľa neho potrebné využívať hluk ako zvrchovaný hudobný nástroj. Rozšírením magnetického pásu sa možnosti nahrávania hlukov exponenciálne zväčšili. Dokazuje to i Cageov *Williams Mix*, v ktorom využil archív asi 600 nahrávok rôznych zvukov (napr. mestské zvuky, vidiecke zvuky, manuálne vyrobené zvuky, zvuky vetra). *Williams Mix* je kakofonickou zmesou zvukových útržkov, asemblážou disonantných hlukov. Zdlhavý kompozičný proces, ktorý pozostával z manuálneho strihania a lepenia pásov s nahrávkami spôsobil, že skomponovanie *Williams Mixu* (1952-1953) trvalo vyše rok.

Vo svojej skladbe *Imaginary Landscape No. 1* (1939) ako jeden z prvých skladateľov využil fonograf, ktorý bol primárne reprodukčným prístrojom.<sup>171</sup> Táto kompozícia spočívala

---

<sup>169</sup> Cox, C, Warner, D *Audio Culture. Readings in Modern Music*

<sup>170</sup> Cage, J. „The Future of Music: Credo“. In ed. Cox, C, Warner, D. *Audio Culture. Readings in Modern Music*, str. 26

<sup>171</sup> Už v roku 1922 ale člen Bauhausu László Moholy-Nagy v svojej stati „Production – Reproduction“ a o rok neskôr v texte „New Form in Music: Potentialities of the Phonograph“ prezentoval fonograf ako tvorivý nástroj. Fonograf sa tradične používal ako reprodukčný prístroj, podľa Moholy-Nagya mal ale i produkčný potenciál. „...Musíme sa snažiť o to, aby sme z aparátov (nástrojov), ktoré boli doteraz používané len na reprodukčné účely spravili produkujúce aparáty.“ Toto chcel doceliť manipuláciou s vinylovou platňou, do ktorej by sa ľubovoľne vyrezali drážky a tým by *de facto* platňa zmenila svoj pôvodný obsah a vytvorili by sa nové zvuky. Skladateľ by teda sám vytváral svoju hudbu, ktorá by mohla byť okamžite reprodukováaná publiku. „Nové možnosti, ktoré priniesol fonograf znovu zavedú amatérske hudobné vzdelávanie. Namiesto početných ´reprodukčných talentov´, ktorí nemajú nič spoločné s pravým vytváraním zvukov (v aktívnej alebo pasívnej forme) budú ľudia oboznámení ako vyzerá pravá recepcia alebo tvorba hudby. (Moholy Nagy, L, „Production-Reprouction“. In *Audio Culture. Readings in Modern Music*, str. 333)

v manipulovaní gramofónov s rôznymi rýchlosťami využívajúc dve rôzne rýchlosti – 33 1/3 a 78 otáčok za minútu.<sup>172</sup> Tým dosiahol „strašidelnú kompozíciu, ktorá obsahovala sirény, zvuk piánových strún a perkusí.“<sup>173</sup>

V neskoršom období predviedol ďalší vizionársky performačný *modus operandi*: do svojich hudobných vystúpení zahrnul i okamžité reakcie publika. Publikum tak spolupracovalo s interpretmi na kompozičnom prevedení určitej skladby. „Čoraz viac sa snažím pri svojich vystúpeniach vytvoriť situácie, pri ktorých nie je rozdiel medzi publikom a interpretmi.“<sup>174</sup> Kompozícia tak nie je dokončeným produktom, ktorý by bol predvedený pred pasívnymi poslucháčmi, ale je dynamickým štruktúrnym celkom, ktorý sa formuje za účasti publika. Podľa Rolanda Barthesa je Cage revolučný v tom, že v jeho hudbe nie je ustalený, statický označujúci, ale význam vzniká vďaka dynamickému pohybu označujúcich v skladbe. Túto heterogenitu kódov a polysémickosť významov v Cageovej hudbe Barthes prirovnal k modernému textu.<sup>175</sup>

#### 4. 1. 3. *Musique concrète*

*Musique concrète* alebo konkrétnu hudbu vďaka jej kompozičnému procesu, ktorý pripomínal koláže dadaistov, môžeme označiť za proto-sampling. Zvukové zdroje elektronickej hudby a *musique concrète*, napriek tomu, že ich technologický *modus operandi* je podobný, sa diametrálne odlišujú. „Princípom a cieľom EH (elektronickej hudby) je získavanie nových tónů a zvuků elektrickou cestou.“<sup>176</sup> Konkrétna hudba čerpá z tzv. *found sounds* (nájdenných zvukov) - ‘konkrétnych’, reálnych zvukových objektov. „Konkrétní hudba se liší od EH prací se skutečnými nehudebními zvuky získanými z běžného života...“<sup>177</sup>

Za predchodcov konkrétnej hudby patrí napríklad Luigi Russolo alebo Edgar Varése. Základy *musique concrète* položil francúzsky skladateľ a hudobný teoretik Pierre Schaeffer v štúdiách francúzskeho rozhlasu. Prvá skladba, ktorá využívala kompozičné metódy *musique concrète* zaznela v štúdiu parížskeho rozhlasu (Studio d'Essay) 5. októbra 1948.

---

<sup>172</sup> Shapiro, P. „Deck Wreckers: The Turntable as Instrument“ .In ed. *Undercurrents*, str. 163

<sup>173</sup> Cox, C, Warner, D. „DJ Culture: An Introduction“. In *Audio Culture. Readings in Modern Music*, str. 329

<sup>174</sup> Cage, J. citace in Nancy Perloff *Postmodernism and the Music of John Cage*, In ed. Bertens, H, Natoli, J. *Postmodernism: The Key Figures*, Blackwell, [http://www.ubu.com/papers/perloff\\_nancy.html](http://www.ubu.com/papers/perloff_nancy.html), 1.8. 2006

<sup>175</sup> Ibid,

<sup>176</sup> Schnierer, M. *Hudba 20. století*, Brno: Janáčkova akademie umění, 2005, str. 170

<sup>177</sup> ibid., str. 173

Schaefferovou prvou kompozíciou využívajúcou techniky *musique concrete* bola trojminútová skladba *Etude aux chemins de fer* (Etúda pre lokomotívy). Táto skladba je kakofonickou zmesou zvukov a ruchov lokomotívy - buchania a pískania vlaku a kolajníc. Pôvod jednotlivých zvukových objektov je vďaka manipulácii s páskou často neidentifikovateľný. Skladba vznikla montážou šiestich parných lokomotív, a bola významná z viacerých hľadísk, medzi iným tým, že jej kompozícia vznikla technologickým procesom, skladba bola ďalej reprodukovateľná bez prítomnosti živých hráčov a zvukové objekty boli „konkrétne“.<sup>178</sup>

Prvé verejné vystúpenie *musique concrete* prebehlo na koncerte v roku 1950 v priestoroch École Normale de Musique pod vedením Pierra Schaeffera a jeho kolegov Pierra Henryho a Jacquesa Poullina.<sup>179</sup> Od päťdesiatych rokov minulého storočia bol Schaeffer vedúcim skupiny *Groupe de Recherche de Musique Concrète*, ktorá sa v roku 1958 pretransformovala na *Groupe de Recherches Musicales* (GRM).

Zvukové objekty (*objet sonores*)<sup>180</sup> konkrétnej hudby sú primárne nehudobného rázu, sú to napríklad rôzne „industriálne“ hluky (zvuk kladiva, píly)<sup>181</sup>, zvuky prírody (*field recordings*), alebo i ľudské hlasy.

Medzi nepriamych nasledovníkov Pierra Schaeffera a jeho experimentov s konkrétnymi zvukovými objektmi môžeme zaradiť napríklad „nejprodávanejší artefakt *musique concrète*“ experimentálnu skladbu *Revolution 9* na albume *White Album* od The Beatles, ale i napríklad nemecké projekty Can, Das syntetische Mischgewebe alebo britskú skupinu Nurse With Wound, ktorej protagonist Steven Stapleton bol ovplyvnený dadaizmom a jeho kolážami, ale i futurizmom Luigiho Russola, hlavne čo sa týka jeho manifestu *L'Arte dei rumori*. Album Nurse With Wound *The Sylvie and Babs High-Tigh Companion* vydaný v roku 1988 je zmesou útržkov popových nahrávok z päťdesiatych rokov a názov jeho pesničky *Chicken Concrète* je ironickou alúziou na jeho francúzskych predchodcov. V roku 1967 aplikoval techniky práce s páskou Frank Zappa na jeho troch albumoch *Absolutely Free*, *Lumpy Gravy* a *Only In It For The Money*.<sup>182</sup> Techniky koláže a manipulácie s konkrétnymi

---

<sup>178</sup> Ferenc, P. „Eskapády *musique concrète*“ in *His Voice*, 1/ 2006

<sup>179</sup> *ibid.*

<sup>180</sup> *Objet sonore* – zvukový objekt. Pierre Schaeffer sa zaoberal i povahou zvukov, ich akustickými vlastnosťami – tzv. akuzmatikou /acousmatics/. Pri posluhu mal poslucháč vnímať samotný zvuk bez vonkajších vplyvov. Zvuk má byť podľa neho vnímaný sám o sebe, s jeho kvalitami a vnútornou štruktúrou. / (Schaeffer, P „Acousmatics“ in *Audio Culture: Readings in Modern Music*)

<sup>181</sup> Industriálne zvuky tridsať rokov po *musique concrète* do veľkej miery využívala i tzv. industriálna hudba, ktorá sa v sedemdesiatych rokoch rozšírila hlavne v Nemecku a vo Veľkej Británii

<sup>182</sup> Cutler, C. „Plundrofonie“. In *Teorie vědy*

zvukovými objektmi (*found sounds*) našli uplatnenie okrem elektronickej hudby a avantgardy i v pop music.

Čo sa týka kompozičných techník *musique concrète*, okrem zvukovej koláže a montáže spopularizoval Schaeffer a jeho skupina GRM i metódu uzavrenej drážky (*closed loop*).<sup>183</sup> Táto technika spočívala v manipulácii s vinylovou platňou, ktorej drážka nesmerovala k jej stredu, ale vytvárala kruh po ktorej mohla ihla donekonečna prechádzať a tým opakovať ten istý motív *ad absurdum*. Metóda uzavrenej drážky našla svoje uplatnenie v DJingu, a jeho špecifickejšej odnoži – *turntablisme*, v ktorom sa z gramofónov stáva hudobný nástroj umožňujúci produkovanie zvukov prostredníctvom manipulácie s vinylovými platňami. DJi si uzavreté drážky často vyrábajú sami – jednoduchým prelepením určitého bodu na platni. Medzi experimentálnych DJov využívajúcich túto techniku patrí napríklad uznávaný britský DJ a umelec Philip Jeck alebo Christian Marclay.

#### 4. 1. 4. Vysoké umenie *vis-à-vis* nízkemu umeniu

Predchádzajúce podkapitoly opisovali historický vývoj zvukových montáží od avantgardných experimentov dadaistov, cez manifesty hluku talianskych futuristov až po manipulácie s páskami a konkrétnymi zvukovými objektmi v štúdiách parížskeho rozhlasu. Všetky tieto aktivity, i keď historicky, priestorovo i technologicky heterogénne, mali jedno spoločné – boli väčšinou považované za diela, ktoré boli zaradované medzi vysoké umenie. Elektronická hudba i *musique concrète* často vznikala na akademickej pôde a zaujímali sa o ňu hlavne hudobní znalci a akademici.

Zlom nastal v roku 1961 vydaním zvukovej koláže *Collage No. 1* amerického elektronického umelca Jamesa Tenneyho. Tenney vo svojej skladbe použil úryvok z populárnej skladby *Blue Suede Shoes* od Elvisa Presleyho a tým porušil dovtedy platnú paradigmu o autonómnosti vysokého a nízkeho umenia a ich neprestupnosti. Tenney si vybral „ne-umelecké“ dielo patriace do nízkeho, populárneho umenia a po určitých zvukových manipuláciách originálu ho neváhal použiť vo svojej kompozícii. Familiárna, populárna hudba tak získala nový zvukový kontext. Tenney využil kompozičnú techniku pri ktorej rôzne manipuloval s magnetofónovými páskami. Medzi klasické techniky páskovej koláže patrí

---

<sup>183</sup> Ferenc, P. „Eskapády musique concrète“. In *His Voice* 1/2006



napríklad zrýchľovanie pásky, echo, viacstopový záznam, filtrovanie alebo zlepovanie, spájanie dvoch rozličných pásov.<sup>184</sup> O svojej skladbe *Collage No. 1 (Blue Suede)* Tenney prehlásil: „Považujem ju za oslavu Elvisa Presleyho, a myslím, že by ho možno potešila.“<sup>185</sup> I vo svojej ďalšej skladbe *Viet Flakes* z roku 1966 Tenney využil techniky koláže a montáže.<sup>186</sup>

Podľa Chrisa Cutlera je približovanie dvoch predtým antitetických polarít umenia dôsledkom reprodukčných možností. „Na zvukovom záznamu je všetna hudba k dispozícií rovnakým spôsobom – vo všetkých možných smysloch...Zvuky, techniky a styly môžu prechádzať naprieč žánry rovnakou rýchlosťou, akou meníme desku či frekvenciu a akou analyzujeme a napodobujeme to, čo slyšíme. Dospeli sme do stádia zvukovej intoxikácie.“<sup>187</sup>

V Tenneyho stopách pokračovali okrem iných skupina The Residents, ktorá vo svojich nahrávkach využila skladby The Beatles. V roku 1977 vydali nahrávku *Beyond a Valley Of A Day In The Life: The Residents Play The Beatles/The Beatles Play The Residents*, ktorej názov bol alúziou na ich rekontextualizačné a reinterpretáčnne postupy. Jedna strana platne obsahovala *cover* verziu pesničky *Flying* od Beatles, zatiaľ čo druhá strana bola „čistá plundrofonie“, ktorá vznikla strihaním a lepením úryvkov a pasáží z nahrávok The Beatles a tým sa stala „jedným z najvýznamnejších mezníkov v dejinách plundrofonie.“<sup>188</sup> V ich stopách pokračovala koncom osemdesiatych rokov i americká skupina Tape-Beatles. Okrem dadaizmu boli ovplyvnení i *detournamentom* situacionistov. Ich nahrávka *A Subtle Buoyancy Of Pulse* z roku 1988 obsahovala i skladbu *Plagiarism*®. Tento termín si v tom istom roku dali patentovať patentovým úradom USA ako ironickú odpoveď na čoraz tvrdšie postihy samplujúcich umelcov. Sami sa nazývajú plagiátormi, pretože podľa vlastných slov kradnú zdrojový materiál z diel ostatných umelcov. „Podkopávame okázalú kultúru tým, že ju recyklujeme.“<sup>189</sup> Zdroje pre svoje samplovanie hľadajú v obchodoch s použitými platňami. „Rehabilitujeme staré informácie...Tým, že aktualizujeme kontext, v ktorom sa tieto zvuky objavujú, z nich získame nové obsahy.“<sup>190</sup> Napriek tomu, že v období ich tvorby už bol k dispozícii i digitálny sampler, Tape-Beatles používali i naďalej mechanické formy zvukovej

---

<sup>184</sup> James Tenney *Selected Works 1961-1969*“ New World Records, Recorded Anthology of American Music, Inc. [www.newworldrecords.org/linernotes/80570.pdf](http://www.newworldrecords.org/linernotes/80570.pdf), 29. 7. 2006

<sup>185</sup> *ibid.*

<sup>186</sup> Tenney svoje zvukové asembláže nepovažuje za jedny z prvých inštancií postmoderných hudobných citácií, ale za pokračovanie moderny. „All Shook Up“, *The Wire*, Issue 253, March 2005

<sup>187</sup> Cutler, C. „Plundrofonie“. In *Teorie vědy*, str. 88

<sup>188</sup> *ibid.*, str. 92

<sup>189</sup> Viergever, A. „The Tape-beatles interviewed“. In *Contemporary VITAL Underground*, no. 24, 1 June 1992 <http://pwp.detrinitus.net/news/interviews/viergever-vital.html>, 13. 6. 2006

<sup>190</sup> *ibid.*

montáže – manuálne strihanie a lepenie pásky. Avantgardné praktiky miešajú s popkultúrou bez akýchkoľvek zábran a štylistických obmedzení.

Populárna hudba využíva možnosti hudobnej recyklácie vo väčšej miere, než napríklad hudba jazzová alebo klasická. Hranice medzi vysokým a nízkym umením sú vďaka sonickej recyklácii, pri ktorej sa arbitrárne rekontextualizujú heterogénne zvukové nahrávky, menej zreteľné ako predtým. V tomto bode je sampling protiargumentom Adornovho tvrdenia, že „...všetky pokusy priblížiť populárnu a „artovú“ hudbu...sú márne.“<sup>191</sup> Takzvané nízke umenie si ale prisvojovalo cudzie skladby rýchlejšie než umenie vysoké, príkladom môže byť ľudová hudba a jej obľuba kopírovania. Zvukovej recyklácii sa nebránili ani protagonisti vážnej hudby, napríklad aj uznávaný minimalista a skladateľ elektronickej hudby Karlheinz Stockhausen, ktorý vo svojej kompozícii *Opus* (1970) použil fragmenty Beethovenovej hudby.<sup>192</sup> Stockhause sampoľoval i hudbu pochádzajúcu z Afriky, Amazonu, Maďarska, Španielska alebo Vietnamu. O päť rokov skôr ďalší predstaviteľ hudobného minimalizmu Steve Reich, vysampoľoval hlas sanfranciského kazateľa na svojej skladbe *It's Gonna Rain*.<sup>193</sup>

#### 4. 1. 5. Kultúra plundrovania

Keď začiatkom sedemdesiatych rokov kanadský umelec John Oswald zostrihal nahrávky Williama Burroughsa, v ktorých predstaviteľ beatnickej literatúry obhajoval metódy strihu a koláže, položil základy svojej subverzívnej kultúrnej metódy – plundrofónie.<sup>194</sup> Oswald a jeho nasledovníci sampoľovali primárne popové pesničky, ktoré často ironicky rekontextualizovali a transformovali. Svoje kompozičné metódy opísal vo svojom manifeste „Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative“, ktorý sa stal teoretickým základom plundrofónie.

---

<sup>191</sup> Adorno, T. W. „On the fetish character in music and regression of listening“. In *Culture Industry: Selected Essays on Mass Culture*, str 8

<sup>192</sup> Culter, C. „Plunderfonie“. In *Teorie vědy*, str. 73-104

<sup>193</sup> Toop, D. *My Life in the Bush of Ghosts*. [http://bushofghosts.wmg.com/essay\\_2.php](http://bushofghosts.wmg.com/essay_2.php), 12. 8. 2006

<sup>194</sup> Burroughs už v šesťdesiatych rokoch minulého storočia experimentoval so slovnými kolážami a túto metódu použil i vo svojich experimentálnych románoch *Nova Express* alebo *The Ticket That Exploded*. Okrem literárnych koláží bol tvorcom „zvukovej poézie“ (*sound poetry*), a vo svojej tvorbe využíval i manipulácie s magnetofónovými páskami. Tým, že spopularizoval metódu „cut-up“ – strihanie umeleckých artefaktov a ich následné zlepovanie bol „predchodcom DJ kultúry.“ (Burroughs, W. S. „The Invisible Generation“. In ed. Cox, C, Warner, D. *Audio Culture. Readings in Modern Music*, str. 334)

Produkovanie a reprodukovanie zvuku sa rozšírením domácich počítačov exponenciálne rozšírilo. Poslucháči majú prvýkrát možnosť kreatívne zasahovať do hudobnej tvorby. „Poslucháči boli dlho pasívnymi recipientami. Teraz majú prostriedky na to, aby si sami vybrali...“<sup>195</sup> Referenčný charekter intertextuálnych audio-citácií umožňuje interaktívny posluš, čím podkopáva mýtus o pasivite recipientov. Už i zrýchlenie a spomalenie pásky je podľa Oswalda znakom aktívneho poslušchu. Hudobné technológie sú často využívané na úplne iné účely, ako zamýšľali ich výrobcovia; užívatelia si ich prispôsobujú pre svoje potreby.

Oswaldove album *Plunderphonic* (1988) obsahovalo manipulované nahrávky od známych predstaviteľov populárnej hudobnej scény, napríklad Dolly Parton, Beatles, James Brown, Metallicity alebo Michaela Jacksona. Album, ktoré bolo vydané na Oswaldove náklady, bolo kvôli zamedzeniu právnych sporov ohľadne autorských práv horezmienených umelcov nepredajné, ale i napriek tomu predstavitelia nahrávacej spoločnosti Michaela Jacksona požadovali jeho likvidáciu. Ironické je, že práve Jackson vo svojej skladbe *Will You Be There* z jeho albumu *Dangerous* použil časť Beethovenovej *Deviatej* od Clevelandského symfonického orchestra.<sup>196</sup>

Najmenšou jednotkou plundrofónie je plundrofóna (*plundrophone*). Plundrofóna je známa zvuková citácia nejakej existujúcej nahrávky, ktorú je poslucháč schopný rozpoznať. Plundrovanie musí byť očividné, poslucháč ho musí postrehnúť. Oswald tieto zvukové odkazy nazýva elektro-citáciami. Podľa Diedricha Diedriechsena je sampling anti-iluzionistický tým, že má explicitný referent, takže odhalenie pôvodu jednotlivých samplov sa nepovažuje za negatívne. „Sampler nielenže umožňuje vytvárať simulácie, ale je ideálny na vytváranie elektro-citácií, strihanie a manipuláciu s cudzím materiálom, ktorý je extrahovaný z iného miesta bez újmy na kvalite.“<sup>197</sup>

Oswald pokladá za nesprávne, že v hudbe neexistuje legálne citovanie podobne ako v literatúre, kde sa pri citovaní v úvodzovkách uvádza zdroj. „Zaujímam sa o legitímne citovanie, ktoré nie je zabudované do systému. V hudobnej notácii alebo v nahrávkach nie sú úvodzovky.“<sup>198</sup> Svoje „elektro-citácie“ ale nepokladá za citovanie v klasickom zmysle slova, pretože pôvodné nahrávky transformuje a mení ich podľa svojho uváženia. Podľa Oswalda sú

---

<sup>195</sup> Oswald, J. *Plunderphonics, or Audio Piracy as a Compositional Prerogative*, <http://www.plunderphonics.com>, 11. 8. 2006

<sup>196</sup> Cutler, C. „Plundrofonie“. In *Teorie vědy*, str. 73-104

<sup>197</sup> Diedriechsen, D. *Montage/Sampling/Morphing*,

[http://www.medienkunstnetz.de/themes/image\\_sound\\_relations/montage\\_sampling\\_morphing/](http://www.medienkunstnetz.de/themes/image_sound_relations/montage_sampling_morphing/), 15. 3. 2006

<sup>198</sup> citácia Johna Oswalda. In David Toop. *Ocean of Sound*, str. 263

„elektro-citácie“ v pravom zmysle slova čistým audio citovaním; ak je zdroj nahrávky transformovaný je to plundrofónia.

Kultúra plundrofónie patrí do špecifického smeru umeleckej tvorby, ktorej *modus operandi* je metóda *cut&copy* (vystrihni a kopíruj). Medzi umelcov tvoriacich formou plundrofónie môžeme zaradiť americký projekt Negativland, britskú umelkyňu Vicki Bennet tvoriacu pod pseudonymom People Like Us, formáciu Locust alebo berlínsku skupinu Column One.

Britská umelkyňa Vicki Bennet alias People Like Us tvorí hudbu tak, že sampluje z heterogénnych zdrojov, či už sú to staré platne, štátna hymna, film alebo televízia. Svoje zvukové experimenty označuje za koláže, čím poukazuje na svoje inšpiráciu surrealizmom a vizuálnou kultúrou. „Keď pracujem s kolážami je to ako prechádzanie cez jednotlivé vrstvy – významy a kontexty, ktoré človek získa pri pohľade na každú vrstvu.“<sup>199</sup> Vo svojich živých vystúpeniach kombinuje audio koláže s vizuálnymi 'nájdеныmi obrazmi' (*found images*).<sup>200</sup>

Americký projekt Negativland sa od ostatných plundrofonických projektov odlišuje hlavne svojím sociálno-politickým podtextom.<sup>201</sup> Od osemdesiatych rokov minulého storočia tento projekt vytvára „undergroundové audio koláže,“ prostredníctvom ktorých kritizuje korporátne štruktúry.<sup>202</sup> Ich hudobné vydavateľstvo Seeland vydalo i Oswaldovu platňu *Plunderphonic*. V roku 1991 Negativland poskladali z transformovaných úryvkov pesničky *I Still Haven't Found What I'm Looking For* od skupiny U2 a nadávkami rádiového DJa Caseyho Kasema na zmienu skupinu parodickú koláž. Nahrávka Negativlandu bola vďaka intervenciám Kasema a nahrávacej spoločnosti U2 Island Records okamžite stiahnutá z obehu. Skupina reagovala na tento spor ich albumom *The Letter U and the Numeral 2*, a jeho rozšírenou verziou *Fair Use*, ktorých názvy odhaľujú na ich zrejmy ironický postoj k multi-miliónovému hudobnému priemyslu a jeho drakonickým právnym postupom.<sup>203</sup> Po

---

<sup>199</sup> Ramos, A. *Three Lustrums with Vicky Bennet.*, Acetone Magazine, Issue 10, April 2006  
<http://72.14.221.104/search?q=cache:YED5NvSq-7MJ:www.acetonemagazine.org/10/pdf/Acetone.Magazine.10.People.Like.Us.pdf+Three+Lustrums+with+Vicky+Bennet&hl=en&ct=clnk&cd=1>, 11. 8. 2006

<sup>200</sup> Hanley, L. *Come on, feel the noise*, <http://arts.guardian.co.uk/features/story/0,,1794725,00>, 27. 8. 2006

<sup>201</sup> Samplovanie a plundrovanie napriek tomu, že ich kompozičné metódy sa takmer zhodujú, majú isté odlišnosti. Samplovanie je estetickou technikou, ktorá slúži pri produkcii hudby, plundrovanie a jeho cut-up technika sú často paródiou strednoprúdového popu a v prípade Johna Oswalda alebo Negativland i sociálno-politickou právnou kritikou (autorské práva). „Cut-up souvisí s myšlením, zatímco samplování s technikou.“ (Jiříčka, L. “Vykojčit vehikl vnímání:Rozhovor s Robertem Schalinskim“ in *His Voice 2/2004*)

<sup>202</sup> Scotto, *Negativland* in Trip Magazine, Issue 9, Spring 2003. [www.negativland.com/reviews/trip.html](http://www.negativland.com/reviews/trip.html), 13. 8. 2006

<sup>203</sup> názov spomínaného albumu bol použitý i pre ich knihu *Fair Use: The Story Of The Letter U and The Numeral 2*, v ktorej popisovali právnou kauzu s nahrávacou spoločnosťou Island Records

ich kontroverznom prepracovaní skladby *I Still Haven't Found What I'm Looking For* Negativland vydali *Dispepsi*, ktorého zdrojom sa stali reklamy firmy Pepsi.<sup>204</sup>

Tvorba nemeckej skupiny Column One zo začiatku žánrovo spadala do industriálu. Postupne začali čoraz viac inklinovať k metóde „cut-up“ a k zvukovej ale i vizuálnej koláži. Už ich prvotné nahrávky *World Transmission 1, 2* a *Vis Spel* obsahujú vysamplované a následne manipulované hlasy. Ich *opus magnum The Excellent Listener* vyšiel v roku 1995 a bola na ňom použitá technika *cut-up* koláži. Jednotlivé úryvky z materiálu iných hudobníkov boli zachované v ich pôvodnom znení a prevrstvené cez iné hudobné nahrávky. „Výsledkom je dôsledná koláž vznikajúca metódou náhodného spojovani, jedná sa o prodlouženou ruku dadaistických her losování slov a vět z klobouku aplikovanou zde na komponování hudby.“<sup>205</sup>

Ako napovedá názov ich albumu „*The Excellent Listener*“ skupina nie je presvedčená o pasivite svojich poslucháčov. „Column One vyzývajú recipienta k aktivní spoluúčasti při programování vlastního pořadí skladeb, kterých je na ploše 70 minut celých 45 – od niekoľikavteřinových útržků až k pětiminutovým kolážím.“<sup>206</sup>

Názov britskej skupiny Pop Will Eat Itself metaforicky predpovedá budúcnosť hudby v dobe jej čoraz väčšieho samplovania. Pop sa svojím neustálym recyklovaním vstrebe do seba, stane sa intertextuálnym otvoreným dielom. *Modus operandi* skupiny Pop Will Eat Itself často spočíval v samplovaní známych i menej známych popových pesničiek medzi inými napríklad skladbu *Helpless Dancer* od skupiny The Who, z ktorej vyextrahovali jej poslednú časť. Podobne použili i časť skladby *Soon* od My Bloody Valentine alebo *riff* pesničky *In Yer Face* od skupiny 808 State. Svoje sample nehľadali len v pope, ale i v kinematografii a vážnej hudbe. V ich skladbe *The Fuses Have Been Lit* je použitý úryvok z dialógu vo filme *Deer Hunter*, zatiaľ čo ich pesnička *Psychosexual* obsahuje melódiu z kompozície *Gymnopedie I for Piano* od Erica Satieho.<sup>207</sup>

Japonský súbor Ground-Zero pod vedením Yoshihideho Otomu v roku 1995 vytvoril epos *Revolutionary Pekinese Opera*, ktorý „nemožno nazvať inak než triumfálnym ťažením samplingovej technológie naprieč cageovskou sonoristickou hedonistikou, freejazovou improvizáciou, punkrockovou estetikou a apropriačnou filozofiou *ambient music* a *junk*

---

<sup>204</sup> Skupina vymyslela i termín „culture-jamming“, ktorý neskôr spopularizoval časopis Adbusters. Negativland sú často označovaní i ako mediálni aktivisti.

<sup>205</sup> Jiříčka, L. „Column One“. In *His Voice* 2/2004, str. 14

<sup>206</sup> *ibid*, str. 14

<sup>207</sup> *Top Ten Uncredited Samples Used by Pop Will Eat Itself*,

[http://www.stylusmagazine.com/articles/staff\\_top\\_10/top-ten-uncredited-samples-used-by-pop-will-eat-itself.htm](http://www.stylusmagazine.com/articles/staff_top_10/top-ten-uncredited-samples-used-by-pop-will-eat-itself.htm), 15. 5. 2006

*culture*.“<sup>208</sup> Podobne ako projekt Column One, i Ground-Zero vytvárajú interaktívne hudobné nahrávky, ktoré od svojich poslucháčov vyžadujú aktívnu konzumpciu. Premisou ich trilógie *Consume* bol aktívny konzument, ktorý by zremixoval nahrávku súboru, a v prípade tretej časti projektu i zrekontextualizoval skladby z predchádzajúcich dvoch albumov série podľa vlatného uváženia. „Prostredníctvom samplingu Otomo kreuje hudobné situácie otvorené ďalším vplyvom. Sampling plní v tomto procese funkciu nebiologickej pamäti. Zabezpečuje kontinuitu v diachrónej rovine a zároveň umožňuje synchronne juxtaoponovanie zvukov.“<sup>209</sup> Otomo je mimo iného i turntablistom – kreatívnym manipulátorom gramofónov, ktoré sú v jeho rukách transformujú z reprodukčného na produkujúci nástroj.

Metóde samplingu zostal verný i vo svojich ďalších projektoch, napríklad v *Sampling Virus Project*. Umeleckým médiom tohto projektu, ako prezrádza i jeho názov, je sampling heterogénnych zdrojov, od reklamy, televíznych správ až po policajné vysielacky.<sup>210</sup>

Sampling ako rekontextualizačný proces tvorby je *raison d'être* Otomovho projektu. Poukazuje na tvorivý potenciál hudobnej recyklácie a rekontextualizácie. Je jedným z mnoha umelcov, ktorí nepotrebujú vytvárať *ex nihilo*, ich kreativita sa prejavuje v transformovaní hotových objektov.

#### 4. 1. 6. Zrod DJa - prozumenta

*DJi sú chronickí konzumenti a zberatelia, ktorí využívajú svoju expertízu v zhromažďovaní vecí ako základ pre kompozíciu v jej doslovnom etymologickom zmysle “dávať dokopy.”*<sup>211</sup>

Koncom šesťdesiatych rokov minulého storočia sa na hudobnej scéne objavuje postava DJa ako kreatívneho, autonómneho recyklátora hudobného archívu, „*home-boy* parazita“, ktorý intertextuálne kočuje po poliach patriacich iným. Z DJa hrajúceho platne bez kreatívnej intervencie sa postupne stal tvorca nových zvukových koláží a aktívny konzument prostredníctvom DJského mixu, rekontextualizátor originálu pomocou remixu alebo

<sup>208</sup> Cseres, J., „Autor smrti autora je mŕtvy! Kto zdedil copyright“. In *Hudobné simulakrá*, Bratislava: Hudobné centrum, 2001, str. 74

<sup>209</sup> Cseres, J. „Komu a čomu dnes vlastne slúži Mnemón“ in *Hudobné simulakrá*, str. 89

<sup>210</sup> *ibid*,

<sup>211</sup> Reynolds, S. *Generation Ecstasy*, str. 47

právoplatný producent vďaka exponenciálnemu rozšíreniu dostupných technológií. Mixovanie DJa vytvára „bezšvíkovú interpoláciu medzi objektami myslenia, aby vyrobil zónu reprezentácie v ktorej vzájomné pôsobenie jedného a viacerých, originálu a jeho dvojníka...“<sup>212</sup>

DJ-kultúra je založená na dvoch technikách – strih (*the cut*) a *mix*. Pri strihu sa „oddeľuje zvukový označujúci (sample) od akéhokoľvek pôvodného kontextu alebo významu, aby mohol existovať inak. Mixovať znamená opätovne vložiť voľne obiehajúci sample do novej reťaze signifikácie.“<sup>213</sup>

DJ tvorí prostredníctvom hotových nahrávok, jeho kreatívnym nástrojom je zbierka platní. Do svojho mixu môže „vhodiť akýkoľvek možný zdroj“ a spojiť ho s niečím iným. Je brikolérom elektronickej generácie, ktorý nakladá s dostupnými – často použitými platňami – a rekontextualizuje ich vo svojom Djskom *mixe*. „Ako semi-anonóymný brikolér, cut-up remeselník (“*cut-up artisan*“), mohol DJ prostredníctvom montáže zostrihať akúkoľvek hudbu aby tým vytvoril určitú náladu, atmosféru.“<sup>214</sup> Otvára sa pred ním celý hudobný archív, z ktorého čerpá materiál pre svoje vystúpenia. Je recipientom a zároveň i producentom symbolických zdelení. V jeho DJských setoch sa mieša hudobná história a vzniká niečo nové. Leitmotívom DJingu je eklekticismus a otvorenosť. „[DJ] môže spojiť, zmiešať alebo konfrontovať zvuky, beaty a melódie z rôznych pesničiek od rôznych skladateľov a dokonca i z rozličných období.“<sup>215</sup> Hlavnou náplňou práce DJa je rekontextualizácia – extrahovanie zvukového úryvku z kontextu a jeho zasadenie do kontextu nového.

DJ ruší linearitu hudobného vývoja tým, že vytvára zvukové juxtapozície nahrávok z rôznych období, žánrov a štýlov. K dispozícii má celé spektrum hudobnej histórie, bez obmedzení môže napríklad vybrať určitú pasáž a zakomponovať ju do platne z úplne iného obdobia. DJ rehabilituje staré zvukové nahrávky – čím raritnejšia a nedostupnejšia je platňa, tým má pre DJa väčšiu hodnotu - aby ich spojil s inými a tým vytvoril nové, unikátne dielo. . Niekedy sa jedná len o krátky motív – sláčiky (smyčce), bicie, vokál, ktorý sa následne zmieša s časťou druhej, simultánne hrajúcej platne. DJský set tak pripomína polyfonický intertextuálny celok, v ktorom sa dynamicky prúdia hudobné znaky a čakajú na svoju aktualizáciu v mixe. „Hudobná história sa stáva sieťou pohyblivých segmentov, ktoré je v hocikedy možné vyryť do nových línií, textov, mixov.“<sup>216</sup>

---

<sup>212</sup> Miller, P. D. *Rhythm Science*, Cambridge /Massachusetts/: MIT Pres, 2004, str. 33

<sup>213</sup> Cox, C, Warner, D „DJ Culture: Introduction“. In *Audio Culture: Readings in Modern Music*, str. 330

<sup>214</sup> Toop, D. *Ocean of Sound*, str. 62

<sup>215</sup> *ibid.*, str. 16

<sup>216</sup> Cox, C, Warner, D. *Audio Culture. Readings in Modern Music.* , str. 330

Ulf Poschardt sa vo svojej knihe *DJ Culture* zameril na popis DJa ako autonómneho umelca, ktorý kreatívne manipuluje s dvomi alebo viacerými platňami, prostredníctvom mixu z nich vytvára nové zvuky a neskôr i produkuje svoje vlastné hudobné nahrávky. Tento zlom v hudobnom diskurze nastal nástupom disca a hip hopu. Dovtedy bol DJ predovšetkým pomerne pasívnym reproduktorom originálnych nahrávok, ktoré púšťal bez autorského zásahu.

Konštrukt DJa ako producenta a autora sa objavuje vznikom hip hopu koncom sedemdesiatych rokov minulého storočia. DJ, pre ktorého bolo po ére disca samozrejmosťou, že nie je púhym púšťáčom platní, začal vytvárať svoje vlastné nahrávky. Od konca osemdesiatych rokov - kulminujúc v deväťdesiatych rokoch, keď zažila DJ kultúra svoj vrchol - sa z DJa stala postava s „najväčším kreatívnym vplyvom v populárnej hudbe.“<sup>217</sup> Kreativita DJov spočíva v nakladaní s hotovými objektmi a ich tvorivej rekontextualizácii.

Napriek tomu, že veľká časť DJov nemá formálne vzdelanie, a neovláda hudobné nástroje, stali sa jednou z najdôležitejších postáv v hudbe z konca 20. storočia. Svojimi rekontextualizačnými praktikami a šikovnosťou domáceho majstra sa DJ vyrovná hudobníkovi tvoriacemu *ex nihilo*.<sup>218</sup> Aj vďaka DJingu exponenciálne vzrástol počet ľudí, ktorí sa zúčastňovali na hudobnej produkcii. Z konzumentov sa stali producenti bez toho, aby prestali byť recipientmi, keďže neustále musia konzumovať hudbu iných. „Keď tanečná revolúcia zatriasla popom, DJ stál v strede tejto významnej spoločenskej zmeny. Dramaticky zmenil spôsob, akým ľudia konzumovali hudbu a trávili voľný čas.“<sup>219</sup>

Prvým DJom, ktorý kreatívne využil potenciál dvoch gramofónov bol Francis Grasso<sup>220</sup> a tým sa stal priamym predchodcom súčasného DJ ako *auteura* - plnoprávneho kreatívneho umelca. Pre DJov pred ním predstavovali platne imitáciu živého vystúpenia, Grasso považoval platne za nástroje *svojho* vystúpenia. Púšťanie platní povýšil na vysoko kreatívnu prax. „Bol prvý, kto nielen púšťal platne, ale menil a manipuloval materiál.“<sup>221</sup> Záležalo na schopnostiach DJa, ako na seba naviaže zvuky z dvoch simultánne hrajúcich platní, a nie na platniach samotných. Stredobodom tanečnej hudby sa stal DJ.<sup>222</sup>

---

<sup>217</sup> Brewster, B., Broughton, F. *Last Night a DJ Saved My Life*, London: Headline, 1999, str. 366

<sup>218</sup> Veľká časť DJov i produkuje svoju vlastnú hudbu alebo rekontextualizuje/remixuje skladby iných. Produkovanie vlastnej hudby je v radoch DJov považované za prirodzený vývoj v ich tvorbe. Vďaka relatívne dostupným technológiám DJ nepotrebuje drahé štúdiá, stačí mu i osobný počítač. Kompozičné procesy pri produkovaní majú paralely v DJ-ingu, v ktorom DJ selektuje najlepšie časti platní, a vrství ich na seba. „Vďaka DJ-ingu som sa spoznal štruktúru pesničky....,“ hovorí producent a DJ tanečnej hudby 'Little' Louie Vega. (Brewster, B, Broughton F., *Last Night a DJ Saved My Life*, str. 379)

<sup>219</sup> *ibid.*, str. 367

<sup>220</sup> Ulf Poschardt sa zmieňuje o Grossovi, Broughton a Brewster o Grasso.

<sup>221</sup> Poschardt, U, *DJ Culture*, str. 109

<sup>222</sup> *ibid.*, str. 142



Grasso svoju kariéru zahájil v roku 1968 a stal sa jedným z najpopulárnejších DJ sedemdesiatych rokov, zlatej éry disca – zmesy rhythm&blues, funku a soulu. Ako prvý DJ hral jednotlivé platne bez prerušenia, vytvoril koherentný set zložený zo skladieb heterogénnych žánrov, od Jamesa Browna, Rolling Stones, Kool & Gang, Carlos Santana alebo Earth Wind And Fire. Pri spájaní jednotlivých skladieb použil techniku „*beat-mixu*“ – synchronizácie dvoch platní tak, aby koniec jednej platne zapadol do začiatku druhej bez akýchkoľvek rušivých elementov. Obidve platne tak mohli vedľa seba hrať simultánne i dve minúty. *Beat-mixing* sa stal jedným z najdôležitejších techník DJingu.<sup>223</sup> Okrem synchronizácie dvoch platní tak, aby na seba harmonicky nadväzovali Grasso pomocou gramofónov a mixpultu vytváral i úplne nové hudobné pasáže. Napríklad skombinoval *drumbreak* skladby *I'm a Man* s vokálom Roberta Planta z pesničky *Whole Lotta Love* od Led Zeppelin a tým vytvoril pasáž, ktorú o pár rokov neskôr spopularizovala Donna Summer v jej skladbe *Love To Love You Baby*.<sup>224</sup> Grasso tým ešte pred vznikom prvých disco nahrávok dokázal z hotových zvukových nosičov vytvoriť proto-discové skladby. Jeho *modus operandi* nebolo štúdio, ale gramofón, mixpult a početný archív platní, s ktorými prostredníctvom rôznych DJských techník vytváral nové zvukové pasáže.

„Najlepší DJi sú rozprávači (griots)<sup>225</sup>. A či už sú ich príbehy vedomé alebo nevedomé, naratívy sú implicitnou súčasťou samplingu. Každý príbeh naväzuje na ďalší príbeh a ten na ten, čo nasleduje po ňom.“<sup>226</sup> *Beat-mixing* ako metanaratívny nástroj, ktorý dokáže harmonicky spojiť dva na prvý pohľad absolútne odlišné naratívy. *Beat-mixing* a iné DJské techniky (napr. *blending*, *cueing*) z DJa vytvorili brikoléra, ktorý z dvoch hotových objektov dokáže vytvoriť ďalší. *Beat-matching* ako intertextuálny operátor, ktorý transponuje dva rôzne texty a vytvára z nich nový.

Disco bolo prvým populárnym hudobným žánrom využívajúcim možnosti gramofónov, hlavne vďaka tomu, že bolo pevnou súčasťou klubovej kultúry. DJ sa stal arbitrom klubovej kultúry a jedným z najdôležitejších faktorov obľúbenosti disca. Dichotómia DJ/producent v discu ešte nebola zaužívanou praktikou. Francis Grasso a jeho nasledovníci (napr. Steve D'Acquisto, David Mancuso, atd) sa nepovažovali za producentov a ich hlavným kreatívnym prostriedkom bol DJing v ktorom sa vďaka technikám ako napríklad *beat-*

---

<sup>223</sup> V súčasnosti je *beat-mixing*, resp. *beat-matching* zjednodušený vďaka ovládaču rýchlosti (*pitch control*), ktorý je zabudovaný do gramofónov. Pre potreby synchronizácie rytmu a taktu (*beat*) dvoch platní z rozličnými rýchlosťami (BPM - *beats per minute*) má k DJ k dispozícii rozpätie v súčasnosti už i od mínus 16 až do plus 16. (Brewster, Broughton, *How To DJ Right*, str. 50-60)

<sup>224</sup> Poschardt, U, *DJ Culture*, str. 118

<sup>225</sup> Griot – je názov rozprávača v západnej Afrike, ktorý svojím rozprávaním šíri tzv. *oral culture* a históriu  
[/http://www.dictionary.com/](http://www.dictionary.com/)

<sup>226</sup> Miller, P. D, *Rhythm Science*, str. 21

*matching* z nich stali *auteurs* – brikoléri manipulujúci s cudzím materiálom. Produkovanie vlastných pesničiek sa u DJov rozšírilo až nástupom hip hopu a neskôr kulminovalo v tanečnej hudbe osemdesiatych a deväťdesiatych rokov.

Okrem vynájdenia revolučných DJských techník spopularizovalo disco i nové médiá DJ kultúry akými boli napríklad *remix* alebo *maxi-single*, ktoré sa stali neoddeliteľnou súčasťou *modus operandi* tanečnej hudby. V klubovom kontexte sa zvyrazňujú iné rytmické pasáže ako napríklad v rádiu a štandardná trojminútová pesnička nevyhovovala potrebám DJov. DJi zo začiatku predlžovali ich obľúbené zvukové segmenty manuálne pomocou DJských techník, neskôr si dopredu transformovali originály tak, aby spĺňali ich požiadavky. Pasáže nahrávali na pásku, ktorá im umožňovala manipulovať s originálom prostredníctvom strihania a zlepovania. Tieto rekonštruované nahrávky, ktoré obsahovali požadované rytmické pasáže, potom púšťali v klube.<sup>227</sup> Pionierom tejto praktiky bol Tom Moulton, ktorý si pri návšteve klubov všimol, že ľudia reagujú iba na určité pasáže. Preto sa prostredníctvom páskovej editácie pokúsil eliminovať tie časti, ktoré považoval za zbytočné. Verzie, ktoré editovaním vznikli sa nazývali *re-edits*: upravené segmenty originálnej pesničky, ktoré boli prostredníctvom manuálneho strihania a lepenia dané do nového kontextu. *Re-edit* bol prototypom *remixu*, v ktorom „viacstopová nahrávka originálnej pesničky je použitá na novú verziu postavenú z jej komponentov“.<sup>228</sup> Na rozdiel od *re-editu* pri *remixe* sa v oveľa väčšej miere zasahuje do originálu, oddeľujú sa jeho jednotlivé časti – napríklad vokálna časť od basovej, basová od bicích – a transponujú sa do *de facto* novej pesničky. Prvé *remixy* sa objavili začiatkom sedemdesiatych rokov a spočiatku boli pomerne vernou reinterpretáciou originálu. Postupne sa čoraz viac upúšťalo od mimetičnosti a začali sa produkovať autonómne verzie originálnych pesničiek, ktoré boli často populárnejšie ako skladby, z ktorých reinterpretácie vychádzali.<sup>229</sup> *Remix* sa stal kreatívnou platformou DJov a producentov. Zvuková koláž, ktorá bola najprv pomerne vernou rekonštrukciou originálu, sa postupne transformovala na autorský počín *remixéra* obsahujúci okrem segmentov z pôvodnej skladby i novú hudbu. *Remix* je autoreferenčným brikolérstvom *par excellence*. Populárni remixéri si vybudovali určitý „*sound*“, ktorý bol charakteristický pre ich reinterpretácie a tým sa *de facto* nelíšili od spevákov alebo producentov. Kompozičné postupy remixovania, ktoré prebiehalo v štúdiu, kopírovali produkčnú činnosť. *Remixér* sa tak postupne stal producentom.

---

<sup>227</sup> Brewster, B, Broughton, F. *Last Night a DJ Saved My Life*, str. 192

<sup>228</sup> *ibid.*, str. 192

<sup>229</sup> Napríklad remix pesničky *Hit and Run* Loleatty Holloway od Waltera Gibbonsa sa predalo vyše 100 000 kusov. Remix skladby *Even Better Than The Real Thing* od skupiny U2 bol úspešnejší ako jeho originál a ocitol sa na 8 priečke britskej hitparády. (Brewster, B Broughton, F. *Last Night a DJ Saved My Life*).

Prvé *remixy* – reinterpretácie originálu - vznikli v päťdesiatych a šesťdesiatych rokoch v Jamajke. „Bolo to práve v Jamajke, kde platňa prestala byť hotovou vecou. V štúdiu sa z nej stala živná pôda pre zvukové experimenty, bola surovým materiálom pre nekonečné ‘dubs’“.<sup>230</sup> *Dub*<sup>231</sup> sa stal prototypom tanečného *remixu*. V rukách jamajských producentov sa z dubu stal nástroj pre ich zvukovú brikoláž a tak vznikla „*rudie blues*“ – inštrumentálna verzia známych rhythm&blues pesničiek pochádzajúcich väčšinou z New Orleans.<sup>232</sup> Zvukovým nástrojom sa stali hotové objekty a ich manipuláciou vznikli nové hudobné žánre – reggae, ska a dub. Šedou eminenciou týchto štýlov sa stal DJ<sup>233</sup>, ktorý vytváral rekontextualizácie originálnych nahrávavok a púšťal platne v *soundsystémoch* – mobilných zvukových aparátoch, ktoré v Jamajke pôsobili. Zo začiatku *dub verzia* slúžila pre vlastné potreby DJov, od roku 1960 sa začala masove predávať. Medzi najznámejších predstaviteľov reggae a dubu patrili napríklad Duke Reid, Sir Coxson alebo Lee „Scratch“ Perry, ktorý začínal ako zberateľ raritných amerických rhythm&bluesových platní a neskôr sa stal jedným z najznámejších jamajských producentov.

Priamym nasledovníkom reggae je dnes ragga, dynamická tanečná verzia tejto jamajskej hudby. Ich spoločným znakom je, že „producenti, selectori a deejayovia stále plundrujú všetko, čo im príde pod ruky, aby tak ‘skrášlili tanec’...“<sup>234</sup>

Svojim *modus operandi* reggae do veľkej miery ovplyvnilo hip hop, ktorý vznikol koncom sedemdesiatych rokov v newyorskej štvrti Bronx. Podobne ako reggae aj hip hop bol (aspoň) v jeho začiatkoch založený na schopnostiach Dja, jednak čo sa týka výberu platní, a taktiež manipulácie s gramofónmi. „Podobne ako dub reggae, hip hop je predovšetkým hudba DJov“.<sup>235</sup>

Analogicky s reggae a jeho koreňov v americkom rhythm&blues, i hip hop čerpal z cudzích nahrávok. DJi si prispôbovali disco, funk a soulové platne pre svoje účely prostredníctvom dvoch gramofónov. Podobne ako ich predchodcovia v discu, i hiphopoví DJi vyhľadávali na platni určité segmenty, ktoré boli u publika najpopulárnejšie. Pri hraní selektovali tieto časti, rôzne ich transformovali a tým vlastne vytvárali skladby nové. „Hip hop ako hudba, ktorá bola vyrobená z cudzej hudby, so samplovaných časti existujúcich

---

<sup>230</sup> Brewster, B, Broughton, F. *Last Night a DJ Saved My Life*, str. 119

<sup>231</sup> Dub – vzniklo odvodením zo slova „double“ – kópia. Dub je kostra pesničky, bez basovej linky. Dub mix umožňuje rozdeliť skladbu na jej časti a reštrukturalizovať, eventuelne pridať ďalšie elementy ako napríklad predĺženie plôch a zosilnenie basu, až kým nevznikne nová kompozícia. (ibid., str. 130).

<sup>232</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 160

<sup>233</sup> V kontexte reggae sa DJ (*disc-jockey*) nazýval ‘selectorom’, operátorom soundsystému a termín ‘deejay’ označoval osobu – tzv. ceremoniára, ktorý komunikoval s publikom.

<sup>234</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 133

<sup>235</sup> ibid, str. 223

platní, mala dopad na koncept originality a radikálne zmenila hudobnú tvorbu a autorské práva.<sup>236</sup> Hip hop je žáner v ktorom sa do veľkej miery využil potenciál samplovania – zvukovej montáže<sup>237</sup>. Používanie samplov v hip hope je anti-iluzionistické. Elektro-citácie z cudzích nahrávok sú znateľné, a rozšírením digitálneho samplera sa rekontextualizačné možnosti hip hopu exponenciálne rozšírili. *Cut and mix* (vystrihni a mixuj) - technika hiphopových DJov sa stala „najprominentnejšou inováciou v pop music deväťdesiatych rokov“.<sup>238</sup> Pomerne jednoduchá dostupnosť DJskej techniky bola jedným z faktorov, ktorý prispieval k enormnému rozšíreniu hip hopu a DJingu ako takého. „Hip hop je vždy inovatívny; dokáže absorbovať takmer všetko.“<sup>239</sup>

Prvým hip-hopovým DJom bol Clive Campbell, ktorý vystupoval pod umeleckým pseudonymom Kool Herc. Pôvodom z Jamajky, Kool Herc sa v roku 1967 presťahoval do New Yorku a vďaka svojim koreňom transplantoval *soundsystem* do amerického veľkomesta. Ako DJ hrával eklektickú zmes platní od reggae, funku až po soul. „Poznávacou značkou“ jeho DJskeho setu bola pesnička *Apache* od skupiny The Incredible Bongo Band, ktorá sa stala jednou z najviac samplovaných skladieb v hip hope. Herc si vybudoval svoj charakteristický dídžejský štýl, vďaka ktorému získal početné publikum. Podobne ako DJi v discu, i Herc pri hraní selektoval určité segmenty pesničky, najmä ich perkusívnu časť a tým položil základy tzv. „*breakbeatu*“. Herc často pracoval s dvomi exemplármi tej istej platne, z ktorých eliminoval požadovanú perkusívnu pasáž – „*break*“. Vďaka gramofónu a platniam ako nástrojom sa DJ pretransformoval z pomerne pasívneho púšťača platní na autora a hudobníka. „Stará hudba sa stala materiálom pre hudbu novú...“<sup>240</sup>

Hercovým hudobným nástrojom sa stali dva gramofóny a rozsiahla zbierka platní, prostredníctvom ktorých časti nahrávok rekontextualizoval podľa svojho uváženia. „Zo soundsystemu sa stal nástroj, základ novej hudby.“<sup>241</sup> Gramofón ako hudobný nástroj bol jedným z najdôležitejších praktík, ktoré hip hop spopularizoval. Rozšírením DJskejších techník v hip hope vznikla jeho odnož – *turntablism*, v ktorom DJ vytvára zvuky jedine

---

<sup>236</sup> *ibid.*, str. 224

<sup>237</sup> Zvukové asembláže hip-hopových DJov pripomínajú vizuálne a literárne koláže dadaistov. Na rozdiel od dadaizmu hip hop považuje svoje rekontextualizačné techniky za konštruktívne nakladanie so zvukovým materiálom, zatiaľ čo dadaisti považovali svoje koláže za deštruktívny *modus operandi*. Preto je podľa Ulfa Poschardta vhodnejšie pri hip hope hovoriť o technikách pripomínajúcich montáže sovietskeho filmu zo začiatku dvadsiateho storočia.<sup>237</sup> Diederich Diedrichsen tvrdí, že /ranný/ hip hop na rozdiel od Benjaminovskej alebo sovietskej montáže nedekontextualizuje „hegemonické zvukové objekty“, ale rekonštruje afro-americké hudobné dejiny. (Diederichsen, D. *Montage/Sampling/Morphing*)

<sup>238</sup> Diederichsen. *Montage/Sampling/Morphing*

<sup>239</sup> Miller, P. D. *Rhythm Culture*, str. 65

<sup>240</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 166

<sup>241</sup> *ibid.*, str. 166

prostredníctvom gramofónov.<sup>242</sup> *Turntablism* ako live sampling využíva rôzne DJske techniky, ako napríklad *scratching*, pri ktorom sa vytvárajú rytmické pasáže prostredníctvom posúvania platne z jedného miesta na druhé a jej manipulácie s funkciou *fader*<sup>243</sup>, ktorá je súčasťou mixpultu.<sup>244</sup> Jednou z najznámejších pesničiek, v ktorej sa využila táto technika bola skladba *Rockit* od Herbieho Hancocka, v ktorej vytvoril DJ Grandmixer D.ST známu pasáž prostredníctvom *scratchingu*.

DJsú techniku v hip hope zdokonalil až Grandmaster Flash, vlastným menom Joseph Saddler. Vynašiel *punch-phasing*, ktorý označoval proces extrahovania *breakbeatu* z jednej platne a jeho rekontextualizovania do inštrumentálnej časti druhej platne; *back-spinning* pri ktorej posúval pasážou jednej platne, bez toho aby vznikla disharmónia. Tieto techniky mu umožňovali kompletne transformovať štruktúru pesničky a vytvoriť novú, ktorá vznikla spojením pasáží z dvoch simultánne hrajúcich platní.<sup>245</sup> „Toto manuálne samplovanie a vytváranie smyčiek (*looping*) platne...tvorí základ hip hopu (a tiež ostatných hudobných štýlov založených na *'breakbeate'*, ako napríklad jungle, big beat, trip hop, drum'n'bass...)“<sup>246</sup>. Neskôr tieto DJske techniky našli uplatnenie v ére digitálneho samplovania, ktoré uľahčovalo realizovať rekontextualizačné techniky *cut and paste* (vystrihni a vlep).

Na rozdiel od Kool Herca, Flash produkoval i svoje vlastné skladby, pri ktorých využíval kompozičné postupy získané počas jeho DJskej praxe. Jeho album *The Adventures of Grandmaster Flash On The Wheels of Steel* (1981) je montážou popových a disco skladieb, detskej pesničky a filmovej hudby *8th Wonder* od The Sugar Hill Gang, *Another One Bites*

---

<sup>242</sup> *Turntablism* má svoje nepriame korene v avantgardných experimentov konceptuálnych umelcov ako napríklad John Cage, ktorý manipuloval s gramofónmi. Člen hnutia Fluxus Milan Knížák v šesťdesiatych rokoch minulého storočia rôzne manipuloval s vinylovými platňami, ktoré následne púšťal na gramofóne. Ďalší konceptuálny umelec Christian Marclay používal gramofón a platne ako médium svojej tvorby. Jeho *Record Without a Cover* (1985) bola založená na fyzickej transformácii vinylovej platne, ktorá bola predávaná bez obalu a tým vznikli rôzne neočakávané zmeny v pôvodnom zvuku. Marclay je tiež turntablistom, a zvukovým rekontextualizátorom. Marclayove umelecké experimenty ovplyvnili britského hudobníka, skladateľa a turntablistu Phillipa Jecka. Jeho *opus magnum Vinyl Requiem* (1993) je kompozíciou pre 180 gramofónov. Pre svoje kompozície používa použité vinylové platne a gramofóny. „Gramofón byl mou cestou k hudbě, kterou považuji za nejsilnější a emocionálně nejpodmanivejší uměleckou formu...Nikdy jsem se neučil hrát na žádný hudební nástroj...“, hovorí Jeck. Jeho jediným hudobným nástrojom-prístrojom je gramofón. Okrem umeleckých experimentov sa turntablism rozšíril hlavne v hip hope, existujú skupiny ako napríklad sanfranciské turntablistické združenie The Invisibl Skratch Piklz, ktoré hudbu tvoria prostredníctvom manipulácie gramofónov. Každoročne sa konajú súťaže turntablismu, napríklad majstrovstvá DMC Championships alebo ITF, čo je skratka pre Medzinárodnú federáciu turntablismu, ktorá zastrešuje turntablism a aktivity s ním spojené. (*His Voice* 2/2006, str. 8, „Deck Wreckers: Turntable as an Instrument in *Undercurrents*, Deck Wreckers: Turntable as an Instrument“ In ed Young, R. *Undercurrents. The Hidden Wiring of Modern Music*, London – New York: Continuum, 2003 str. 165)

<sup>243</sup> Crossfader umožňuje prechádzať z jedného kanálu do druhého, resp. z jedného gramofónu do druhého.

<sup>244</sup> Brewster, B, Broughton, F. *How to DJ Right*, str. 282

<sup>245</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 171-173

<sup>246</sup> Brewster, B, Broughton, F. *Last Night a DJ Saved My Life*, str. 235

*The Dust* od skupiny Queen, *Rapture* od Blondie, *Good Times* od Chic, *Monster Jam* od The Sequence & Spoonie Gee, *Apache* od The Incredible Bongo Band, skladbu z filmu *Flash Gordon* a parodickú detskú pesničku *Singers, Talkers, Players, Swingers & Doers* od The Hellers. Flashova hudobná brikoláž bola bodom, v ktorom sa stretávali rozličné zvukové texty. Napriek tomu, že *The Adventures of Grandmaster Flash on The Wheels of Steel* je intertextuálnou sonickou asemblážou, je to autonómne dielo Grandmastera Flasha, ktoré predvediedol naživo prostredníctvom gramofónov.<sup>247</sup> Flash jednotlivé pasáže extrahoval, rôzne transformoval a následne rekontextualizoval a tým vytvoril precedens – “platňu, ktorá bola vytvorená z iných platní a ničoho iného, nahrávku, ktorú vytvoril DJ, postmodernú koláž z existujúcich textov...”<sup>248</sup>

Analogicky s proto-samplingom Grandmastera Flasha vznikli i ďalšie hip-hopové skladby, ktoré ako svoj materiál využívali segmenty z cudzích platní. Napríklad ďalší hip-hopový DJ Afrika Bambaataa vo svojej skladbe *Planet Rock* použil melódiu z dvoch pesničiek nemeckej elektronickej skupiny Kraftwerk. I keď melodické časti z pesničky *Trans Europe Express* a *Numbers* neboli priamym smplovaním, ale ich štúdiovou interpretáciou, *Planet Rock* spolu s *Rappers Delight* a *The Adventures on a Wheels of Steel* vytvorili novú paradigmu v hudobnej kompozícii – transpozíciu častí cudzích nahrávok do vlastných skladieb, ich prípadnú transformáciu alebo dekonštrukciu.<sup>249</sup>

Apropriačné techniky modernistov a *detournement* situacionistov vo svojich hip-hopových skladbách aplikoval britský absolvent dejín umenia a manažér punkových kapiel Sex Pistols a New York Dolls Malcolm McLaren. Na rozdiel od vyššie zmienených protagonistov hip hopu bol McLaren intelektuálom, ktorý transplantoval mnohé avantgardné idey do popkultúry. “Marcel Duchamp vytváral z bicyklových častí a záchodových mušlí readymades, Andy Warhol rozmnožoval obaly od polievok a pracích práškov a McLaren vykrádal rôzne hudobné štýly...”<sup>250</sup>

Jeho hit *Buffalo Gals* bol synekdochou hip-hopovej kultúry, ktorú sa McLaren snažil prezentovať širšiemu publiku. Obal tejto skladby obsahoval inštrukcie, ako si vytvoriť hip-hopovu skladbu. “Dva gramofóny a rhythm box je všetko, čo budete potrebovať. Zožeňte si

---

<sup>247</sup> Shapiro, S. „Deck Wreckers: Turntable as an Instrument“ In ed Young, R. *Undercurrents. The Hidden Wiring of Modern Music*, London – New York: Continuum, 2003 str. 165

<sup>248</sup> Brewster, B, Broughton, F. *Last Night a DJ Saved My Life*, str. 263

<sup>249</sup> *ibid.* str. 265

<sup>250</sup> *ibid.*, str. 216

veľa platní, vyberte na nej vašu obľúbenú časť....Teraz vytvárate hudbu z nahrávok iných ľudí.”<sup>251</sup>

Koncom osemdesiatych rokov popularita hip hopu enormne vzrástla. Duo Double Dee and Steinski vytvárali zvukové koláže prostredníctvom manipulácie platní v štúdiu. Ich *Lesson One* vznikla rekontextualizáciou segmentov z platní medzi inými od Jamesa Browna, Culture Club, alebo Grandmastera Flasha, ktoré si do štúdia doniesli (podľa vlastných slov šesť prepraviek platní). Kvôli veľkému množstvu nelegálnych samplov niektoré koláže Double Dee and Steinski nemohli byť komerčne šírené.

Double Dee and Steinski vytvárali hip hop bez toho, aby ovládali DJské techniky.<sup>252</sup> Ich jediným nástrojom boli cudzie nahrávky. Podobný, i keď relatívne aktívnejší *modus operandi*, využívala i ďalšia hip-hopová skupina The Beastie Boys, ktorí vo svojich skladbách samplovali i nahrávky z iných hudobných žánrov – napríklad z rocku od kapiel AC/DC alebo Led Zeppelin<sup>253</sup>. Tým vznikla eklektická polyfonická zmes zvukových samplov.

Koncom osemdesiatych rokov „samplingová horúčka“ kulminovala vo Veľkej Británii, kde rekontextualizačný *modus operandi* využívali skupiny ako M/A/R/R/S, Coldcut, Bomb the Bass, S-Express alebo KLF (Copyright Liberation Front). V tej dobe bol už pomerne dostupný digitálny sampler a možnosti hudobnej tvorby sa exponenciálne rozšírili.<sup>254</sup> Na rozdiel od hip hopu alebo houseu - post-discovej odnoži tanečnej hudby, ktorá vznikla v polovici osemdesiatych rokov v Chicagu – u ktorých bolo samplovanie podriadené kompozičnej technike hudby, vyššie uvedené projekty samplovali bez akýchkoľvek štylistických a kompozičných obmedzení. Vzniká neobmedzená hra reťazenia signifikantov. Extrahované zvuky manipulovali *ad absurdum*, prehlásenie skupiny Coldcut, že „Celá história zvukových nahrávok čaká na to, aby sme ju zavraždili.“ (The whole history of recorded sound is waiting for us to murder) je pre toto obdobie charakteristické.<sup>255</sup>

Projekt M/A/R/R/S svojou zvukovou kolážou *Pump Up The Volume* /1987/ „od základu zmenil populárnu hudbu“ a dostal sa i na prvé miesto britskej hitparády. Skladba bola intertextuálnym hudobným ohniskom, v ktorom sa stretávali zvukové segmenty z popových, funkových a hip-hopových pesničiek medzi inými vokál Ofry Hazy, text „Put the needle to the record“ od Criminal Element Orchestra, fragmenty od Jamesa Browna. I titul samotnej pesničky bol prevzatý zo skladby *I Know You Got Soul* od hip-hopového dua Eric B and

---

<sup>251</sup> citace in Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 215

<sup>252</sup> Brewster, B, Broughton, F. *Last Night a DJ Saved My Life*, 374-375

<sup>253</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 276

<sup>254</sup> V roku 1986 sa na trhu objavil digitálny sampler Ensoniq Mirage

<sup>255</sup> citace in Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 282

Rakim. „*Pump Up The Volume* bola výsledkom lásky k hudbe. Sample zahŕňali od 'klasického' materiálu ako bol soul a funk až po techno-zvuky a kázania Ayatollaha Chomeiního.“<sup>256</sup> Je symptomatické, že dvaja z členov M/A/R/R/S boli DJmi – CJ Mackintosh, víťaz súťaže DMC Mixing Championships a Dave Dorrel, ktorí v štúdiu *scratchovali* a rôzne manipulovali gramofóny. Ich referenčným bodom boli hudobné dejiny, ktorých rezervoár neobmedzene využívali pre svoje účely. Kompozičný proces projektu M/A/R/R/S viac pripomínal montáže ruských konštruktivistov a dadaistické koláže ako konvenčnú produkciu popových pesničiek, ktoré dovtedy obsadzovali prvé priečky hitparád. Podľa Ulfa Poschardta kombinovali M/A/R/R/S – i keď nevedome - „konštruktivistické elementy montáže“ s *detournamentom* situacionistov, podľa ktorých má každý znak implicitný rekontextualizačný potenciál.<sup>257</sup>

Ďalšou skupinou využívajúcou metódu *cut-up* ako svoj kompozičný proces bol britský projekt osemdesiatych rokov S-Express. Ich skladba *Theme from S'Express* bola zložená z viacerých samplov, napríklad od Rose Royce a jej pesničky *Is It Love You're After*. Na rozdiel od M/A/R/R/S sa S'Express snažili vytvárať svoje vlastné sample, resp. používať menšie samplované segmenty cudzích skladieb. „Na našom novom albume ešte stále samplujeme, ale nie takým spôsobom ako M/A/R/R/S. My samplujeme zvuky a malé fragmenty a potom ich opätovne usporiadame.“<sup>258</sup>

Tento trend naznačuje zmenu paradigmy v samplovaní. Od extrahovania pomerne veľkých zvukových segmentov a ich rekontextualizácie sa začiatkom deväťdesiatych rokov 20. storočia začína presadzovať „subtílnejšia a viac skrytá estetika“ samplovania.<sup>259</sup> V subžánroch tanečnej hudby ako house, techno, jungle alebo elektronika – ktoré Simon Reynolds zastrešuje termínom „*sampledelia*“ – samplovanie nie je hlavnou stavebnou jednotkou, ale jedným z nástrojov hudobnej kompozície. Extrahovali sa mikroskopické fragmenty skladieb – často sa jedná o inštrumentálne motívy, ako napríklad sláčiky, bicie, basa. Podľa Reynoldsa to bolo zapríčinené snahou hudobných producentov a DJov byť viac kreatívny a taktiež súdnymi spormi ohľadne porušovania autorských práv, ktoré sa začiatkom deväťdesiatych rokov exponenciálne rozšírili.<sup>260</sup> Využívanie samplov v hudbe malo na rozdiel od napríklad plundrofónie prozaickú príčinu – zníženie nákladov na produkciu. Samplovanie nahradilo živých inštrumentalistov, ktorí by museli požadovanú pasáž v štúdiu

---

<sup>256</sup> *ibid.*, str. 270

<sup>257</sup> Podľa Ulfa Poschardta DJi a producenti neboli oboznámení s avantgardnými praktikami modernistov. Ich východiskom a inšpiráciou bola pop kultúra. Str. 272

<sup>258</sup> Trask, S. „Shotgun Disco“. In ed. Kempster, C. *History of House*, London: Sanctuary, 1996, str. 111

<sup>259</sup> Reynolds, S. *Generation Ecstasy*, str. 42

<sup>260</sup> *ibid.*, str. 42



reprodukoval.<sup>261</sup> Britský producent Baby Ford svoje sample získava z rôznych zdrojov – napríklad jeho najznámejšia skladba *Oochy Koochy* obsahuje bicie nahraté z rádia Kiss FM. Svoj *modus operandi* vysvetľuje nasledovne. „Nemôžem si dovoliť zaplatiť orchester, aby zahral sláčiky Barryho Whitea, a tak si obstarám sample a hrám sa s ním...“<sup>262</sup>

Samplovanie čoraz menších zvukových fragmentov kulminovalo koncom deväťdesiatych rokov minulého storočia a hlavne začiatkom nového tisícročia v minimalistickej odnoži house-u a techna. Minimal house, resp. mikrohouse, techno a clicks'n'cuts<sup>263</sup> využívajú techniku tzv. mikrosamplingu, pri ktorom sa z pôvodného zvukového materiálu extrahujú miniatúrne hudobné úryvky, ktoré sa následne transponujú do vlastných skladieb. Mikrosampling je iluzionistický v tom, že jeho používanie je takmer nebadateľné. Predchodcom mikrosamplingu je napríklad britský producent a DJ Matthew Herbert, ktorý vo svojich kompozíciách využíva heterogénne zvukové zdroje vrátane *found sounds*.<sup>264</sup> Medzi predstaviteľov súčasného mikrosamplingu patrí napríklad kanadský mikrohouseový producent Akufen a protagonisti jeho domovského hudobného vydavateľstva Force Inc, ale i český rodák Jan Jelinek, ktorý tvorí okrem svojho občianskeho mena i pod pseudonymom Farben. „S *La Nouvelle Pauvreté* jsem se snažil vytvořit desku zaměřující se na dějiny hudby, jakousi houštinu odkazů, jejichž autorství ovšem zůstává nerozpoznatelné. Všechno jsou samplý - zvuk, názvy skladeb i slova – avšak tyto reference jsou orámovány mým vlastním 'výrobním podpisem'...“<sup>265</sup>

Veľká časť predstaviteľov súčasnej elektronickej hudby sa nesnaží používanie častí cudzích nahrávok vo svojich vlastných zakrývať. Samplovanie, brikoláž, intertextualita býva často podstatným znakom ich diela.

Pôvodom brazílsky producent a DJ elektronickej hudby Amon Tobin svoj *modus operandi* pri skladaní pesničiek na svojom albume z roku 1997 skomprimoval do jedného slova *Bricolage*. Tento auto-referenčný názov poukazuje na jeho kompozičné postupy pri produkování tohto albumu, ktoré sa z väčšej časti skladá iba zo samplov. Termín brikoláž Tobin podľa vlastných slov nepoužil ako „*cultural statement*“ v nadväznosti na teoretický diskurz Clauda Levi-Straussa, ale ako vyjadrenie svojich kompozičných postupov. „Termín brikoláž som použil na opísanie vecí, ktoré fungujú v určitom prostredí, a nie sú primárne

---

<sup>261</sup> *ibid.*, str. 49

<sup>262</sup> Trask, S, „Shotgun Disco“. In ed. Kempster, C. *History of House*, str. 119

<sup>263</sup> Minimalistický subžáner elektronickej hudby, ktorý využíva techniky náhody a digitálnej poruchy /glitch/.

<sup>264</sup> Na svojom poslednom albume *Scale* (2006) Herbert použil vysamplované *found sounds* medzi inými zvuk zaklapajúcej rakvy, zvierat v zoo, atď. (Richardson, M. *Interview: Matthew Herbert*.

[www.pitchforkmedia.com/article/feature/36970/Interview\\_Matthew\\_Herbert](http://www.pitchforkmedia.com/article/feature/36970/Interview_Matthew_Herbert), 14. 8. 2006)

<sup>265</sup> Dedecius, H. „NeČeši Jirku, Jelinek, Suchy“ in *His Voice*, 2/2004, str. 27

používané na účely, pre ktoré boli zamýšľané.“<sup>266</sup> Jeho jeho najdôležitejším „hudobným nástrojom“ bol sampler, prostredníctvom ktorého rekonxtualizoval rôzne latinské hudobné motívy. „Hlavnou myšlienkou je zobrať niečo, čo existuje v inom kontexte a naložiť s tým tak, aby to fungovalo v odlišnom kontexte, spolu so širokou škálou ostatných zvukov, ktoré by sa inak neocitli vedľa seba.“<sup>267</sup>

Na albume *Bricolage* Tobin demonštroval, že je umelcom postprodukcie - prozumentom *par excellence*. Na to, aby mohol vytvárať svoje zvukové koláže potrebuje byť v prvom rade konzumentom veľkého množstva hudby, ktorá mu následne slúžil ako stavebný materiál pre jeho hudobné domáce majstrovanie. „90 percent svojho času strávim počúvaním hudby, a 10 percent jej vytváraním.“<sup>268</sup>

DJ Shadow – vlastným menom Josh Davis – je ďalším zvukovým brikolérom v súčasnej elektronickej hudbe. Davis produkuje svoju hudbu výhradne zo samplov, získaných z ťažko dostupných vinylov, ktoré potom manipuluje vo svojom sampleri. Je zberateľom, ktorý svoje raritné platne vyhľadáva v *secondhandových* obchodoch s hudbou. Jeho tvorivý proces sa skladá s neustáleho hľadania vhodného motívu, basy, bicích, ktoré by mohol zo svojej vinylovej zbierky vyselektovať. „Som plný nadšenia, keď mám večer všade porozhadzované platne bez obalov a hľadám ten pravý *groove*,“ hovorí Davis, ktorý o sebe tvrdí, že je „*collage artist*“ (umelcom koláže).<sup>269</sup> Svoju záľubu v obskúrnych, polozabudnutých platniach vysvetľuje prozaicky. Ak sample nikto nespozná je väčšia šanca, že mu nebude hroziť právny postih za porušenie autorských práv. „Taktiež pravdepodobnosť, že sample použije niekto iný sa znižuje....Čierno-biela, súkromne vydaná heavy-metalová platňa z roku 1985 je pre mňa tak hodnotná ako platňa poézie z roku 1965...“<sup>270</sup> Na obale jeho debutového albumu *Entroducing* z roku 1996 je venovanie: „This album reflects a lifetime of vinyl culture.“<sup>271</sup> Analogicky s rekontextualizačnými praktikami DJ Shadowa tvorí aj britský project Herbaliser. Veľká časť ich hudobnej produkcie je založená na extrahovaní samplov zo starých nahrávok, ich transformácii a následnej transpozícii do ich vlastných skladieb. Často sa jedná len o určitý krátky segment, hudobný motív, ktorý je predmetom samplovania.. „Nestačí nám jenom nahrát sample, rozsekáme ho na kusy a přetvoříme k nepoznání. Chceme být co nejvíc kreativní,“ tvrdí člen Herbaliser Ollie Teeba.<sup>272</sup>

---

<sup>266</sup> Weidenbaum, M. *Bric House* <http://www.disquiet.com/amon97.html> 19. 8. 2006

<sup>267</sup> *ibid.*

<sup>268</sup> *ibid.*

<sup>269</sup> <http://www.djtimes.com> 23. 3. 2005

<sup>270</sup> *ibid.*

<sup>271</sup> DJ Shadow. *Entroducing* liner notes, 1996 Mowax Recordings/ACM Records Ltd. London

<sup>272</sup> Udvardyová, L, „Herbaliser“, *Street*, 2/2005

Podobné postupy využíva i predstaviteľ populárnej hudobnej scény Beck Hansen využívajúci samplovanie ako primárny zdroj svojej kreativity. „[Jeho nové album „Guero“] by ste mohli nazvať albumom, ktorý sa vracia k Beckovým základom. Aj keď on sám nemá žiadne okrem brikoláže.“<sup>273</sup> Kanadský umelec Mitchell Akiyamae sa so svojimi sound-artovými experimentmi zaraďuje skôr do experimentálnej elektronickej scény, ale i napriek tomu v jeho tvorbe zohráva významnú rolu technika samplingu. Pri svojich „živých“ vystúpeniach kombinuje akustické nástroje s moderným softwarom, a vytvára tak takzvaný „live sampling“.<sup>274</sup>

Hudobná brikoláž vyvrcholila v špecifickom subžánri tanečnej hudby, ktorý sa nazýva *bootleg*, *mash-up* resp. *bastard pop*. „Mash-upy je možné považovať za logické rozšírenie samplingu, ako ďalší krok v kultúre, v ktorej sa všetko spolu kombinuje a efekt toho je čoraz menší.“<sup>275</sup> Predchádzajúci hudobní protagonisti používali sampling ako viac či menej dominantnú súčasť svojej vlastnej tvorby. *Bootleg* je hudobná syntéza, ktorá vzniká *de facto* makrosamplinom dvoch populárnych pesničiek. Z jednej pesničky sa extrahuje jej vokálna časť, ktorá je vrstvená na inštrumentálnu časť druhej skladby. Tak vzniká hudobná koláž, ktorá „neobsahuje žiadny počutelný element originality“, keďže jediným znakom autorskej intervencie osoby, ktorá bootleg produkuje, je rekontextualizácia.<sup>276</sup>

Medzi producentov tvoriacich *bootleg* a *mash-up* patrí napríklad belgický projekt 2ManyDJs, Freelance Hellraiser, ktorý spojil popový hit *Genie in the Bottle* od Christiny Aguilery s indie-rockovou skladbou od skupiny The Strokes a pomenoval ju *A Stroke of a Genius*. Symptomatické v kontexte kultúry *bootlegov* a *mash-upov* sú aj textové brikoláže názvov pesničiek, viď vyššie. *Bootleg* sú kakofonické koláže popových pesničiek s punkovými, hip-hopovými s rockovými. Hudobné juxtapozície sú často vyjadrené i termínom *versus*, napríklad *Kylie Minogue vs. New Order*, *Tat Team vs. Marilyn Manson*, alebo *The Ramones vs. Abba*. „Mash-upy môžeme považovať za vrcholný prejav kultúry remixu, ktorá vznikla z veľkého množstva rôznych vplyvov: rozšírenia samplingu, DJov ako umelcov, digitálnych technológií a spleti rôznorodých hudobných štýlov od jungle, house, garage až po techno.“<sup>277</sup>

---

<sup>273</sup> Beck: *Guero* The Village Voice, <http://www.villagevoice.com/music/0513,bruno,62475,22.html> 29. 3. 2005

<sup>274</sup> Mitchell Akiyamae [http://www.muteme.cz/press/les4/muteme\\_les4\\_TZ.doc](http://www.muteme.cz/press/les4/muteme_les4_TZ.doc) , 30. 3. 2005

<sup>275</sup> Taylor, C. *A Love song to bastard pop* [http://dir.salon.com/story/ent/music/feature/2003/08/09/mashup\\_taylor/index.html?pn=2](http://dir.salon.com/story/ent/music/feature/2003/08/09/mashup_taylor/index.html?pn=2) 19. 8. 2006

<sup>276</sup> Rojas, P.. *Bootleg Culture*, <http://dir.salon.com/story/tech/feature/2002/08/01/bootlegs/index.html?pn=2> 19. 8. 2006

<sup>277</sup> Cruger, R. *The Mash-Up Revolution* <http://www.reason.com/0305/cr.jw.monster.shtml> 19.8.2006

Podľa Sivy Vaidhyanthan, autorky knihy *Copyrights and Copywrongs* je remixová kultúra *bootlegov* a *mash-upov* výsledkom demokratizácie kreatívneho prostredia, ktoré umožňuje tvoriť relatívne širokej vrstve potencionálnych producentov. Mýtus o „jedinenčnej triede tvorcov“ je v ére *remixu*, *mash-upu* a *samplingu* prekonaný.<sup>278</sup>

Pandemické rozšírenie produkovania *bootlegov* je jedným zo znakov demokratizácie hudobnej produkcie. Relatívne ľahká dostupnosť hudobných softwarov transformovala konzumentov na zvukových brikolérov 21. storočia, ktorí v súkromí svojho domova rekontextualizujú pop-kultúru bez akýchkoľvek štylistických obmedzení. Z robenia *bootlegov* sa stalo hobby „desktopových producentov“, ktorí svoj voľný čas vyplňajú remixovaním pop-kultúry.<sup>279</sup> „V kultúre DIY (kutilství) sú konzumenti producentami, ktorí vlastnia nástroje svojej produkcie – laptop namiesto gitary, basy alebo bicích.“<sup>280</sup>

Producent *bootlegov* – domáci majster digitálnej doby – eklekticky spája heterogénne zdroje popkultúry, jeho kreatívnym rezervoárom je hitparáda. Svojím arbitrárnym nakladaním s väčšinou autorsky chránenými nahrávkami bootlegy vyexponovali otázky autorstva, originality a autorských práv.

#### 4. 1. 7. Autor, originalita a autorské práva a sampling

Konštrukt autora ako poloboha a geniálneho tvorca<sup>281</sup> sa nástupom *samplingu* a DJ-kultúry transformuje. Autor ako kreatívna entita, ktorá tvorí zvrchované dielo ale v *samplingu* a DJ-kultúre nebola odstránená, len „*up-gradovaná*“ pre potreby remixového *modus operandi*, ktorý neoperuje s *creatio ex nihilo*, ale s rekontextualizáciou už existujúceho artefaktu. „DJ-kultúra dekonštruovala funkciu autora.“<sup>282</sup> Koncepcia autorstva je v DJ kultúre komplexnou otázkou, ktorá často vyvoláva protichodné postuláty. Na jednej strane sú DJi a samplujúci producenti predstaviteľmi post-autorského diskurzu, na strane druhej zostáva konštrukt autorstva zachovaný, i keď v modifikovanej podobe. „V DJ kultúre nejde tak o smrť autora/umelca, ako o predĺženie jeho štruktúry, v rámci ktorej sa produkuje

---

<sup>278</sup> citace in Rojas, P. *Bootleg Culture*

<sup>279</sup> ibid,

<sup>280</sup> Cruger, R. *The Mash-up Revolution*

<sup>281</sup> Podľa Barthesa je koncept autora produktom modernej spoločnosti, dovedty predstava autora ako génia neexistovala. (Barthes, R. *Smrť autora*)

<sup>282</sup> Poschardt. *DJ Culture.*, str. 385

hudba.<sup>283</sup> Ďalšie komplikácie vznikajú pri *modus operandi* DJ-kultúry, v ktorej sa zmazávajú hranice medzi umením a remeslom, DJ-om a producentom/hudobníkom, ktorý je často jedna a tá istá osoba. Podľa Reynoldsa je nesprávne aplikovať romantické predstavy o autorstve v kontexte DJ-kultúry, DJ je podľa neho kurátorom (“*curator*“) a nie tvorcom (“*creator*“).<sup>284</sup>

DJ alebo samplujúci producent tvoria so subjektivitou iných autorov, ktorí sú *ad hoc* juxtaponovaní v mixe. Smrťou autora v klasickom zmysle slova nastáva podľa Barthesa zrod čitateľa. „Čitateľ je práve tým priestorom, kam sa bez toho, aby sa stratili, zapisujú všetky citácie, z ktorých je text vytvorený: jednota textu tak nespočíva vo svojom pôvode, ale vo svojej destinácii, tá však už nemôže byť osobná: čitateľ je človek bez histórie, bez biografie, bez psychológie; je iba tým *niekým*, kto na jednom mieste udžiava pohromade všetky stopy, ktoré konštituuju text.“<sup>285</sup>

Analogicky so zrodom čitateľa získava v DJ-kultúre na význame postava poslucháča. DJ, resp. producent využívajúci sampling je predovšetkým poslucháč/recipient, ktorý na to, aby sa mohol zúčastňovať na produkcii, musí konzumovať artefakty iných. Posluch ako druh kultúrnej konzumpcie sa v DJ kultúre modifikuje na súčasť produkčného procesu. *Z a priori* pasívneho konzumenta symbolických zdelení sa tak stáva aktívny prozument. DJ považuje výtvary iných autorov za materiál pre svoju vlastnú kreatívnu „produkcii“, čo sa najviditeľnejšie prejavilo v tvorbe *remixov* a v *samplingu*.<sup>286</sup>

Koncom deväťdesiatych rokov DJ dosiahol status porovnateľný s hviezdami populárnej hudby. „Zrazu sa jeho postavenie zvýšilo tisíckrát, a jednalo sa s ním ako s rockovým bohom alebo idolom popu.“<sup>287</sup> DJi získavali angažmán na základe svojho charakteristického DJského štýlu, vďaka ktorému získali svoje renomé. Podľa Michela Foucaulta sa autor prejavuje určitou jednotou písania, svojráznym osobným prejavom, ktorý sa vyvíja a je pre autora charakteristický.<sup>288</sup> Táto premisa by sa dala aplikovať i na postavu DJa – novodobú superstar.<sup>289</sup> Heroizovanie DJov znovunastolilo koncept autora ako

---

<sup>283</sup> *ibid.*, str. 389

<sup>284</sup> Reynolds, S. *Generation Ecstasy*, str. 52

<sup>285</sup> Barthes, R. *Smrť autora*, str. , zvýraznenie u autora

<sup>286</sup> Poschardt, U, *DJ Culture*, str. 388

<sup>287</sup> Brewster, B, Broughton, F. *Last Night a DJ Saved My Life*, str. 415

<sup>288</sup> citace in Herrman, B. D. *Scratching Out Authorship: Representations of the Electronic Music DJ at the Turn of the 21st Century*“ *Popular Communication*, Vol. 4, No. 1, 2006, s. 21-38

[http://www.leaonline.com/doi/abs/10.1207/s15405710pc0401\\_3?cookieSet=1&journalCode=pc](http://www.leaonline.com/doi/abs/10.1207/s15405710pc0401_3?cookieSet=1&journalCode=pc), 13.2. 2006

<sup>289</sup> Od roku 1995 cca do roku 2000 dosahovali DJské honoráre za dvoj až troj-hodiné sety často štyri až päťmiestne sumy. DJ Paul Oakenfold bol napríklad zaradený medzi najlepšie zarábajúcich umelcov v Británii. Titulné stránky hudobných magazínov obsadzovali DJi, vznikli špecializované médiá venované DJ-kultúre a jej „hviezdam“. Fenomén DJingu zatienil producentov elektronickej hudby, ktorí sú ale často i DJmi. V súčasnosti

poloboha.<sup>290</sup> „Väčšina fanúšikov elektronickej hudby považuje DJa za autora hudby, osobnosť ktorá stojí mimo hudby a slúži ako jej kauzálne vysvetlenie, tvorca ku ktorému smeruje zvuk.“<sup>291</sup> Na druhej strane v kultúre *bootlegov*, *mash-upov* a *white labelov*<sup>292</sup> je otázka autorstva bezpredmetná, autor sublimoval prevedením do binárneho kódu digitálneho sampleru.

S otázkami autorstva a originality súvisí i čoraz aktuálnejšia problematika autorských práv. Praktiky samplingu a DJingu a používanie nových technológií ako takých je často nekompatibilné so stávajúcim právnym systémom.<sup>293</sup> „Jak je vidět, autorské právo současným tvůrčím tendencím příliš nepřeje.“<sup>294</sup>

Ak hudobník vo svojej tvorbe používa sample - úryvky z diel iných, musí od každého pôvodného autora získať na toto povolenie. Postihnuteľné je až zverejnenie diela obsahujúce časti cudzích nahrávok, manipulovanie v súkromí nie je trestné. Z právneho hľadiska existuje i v hudbe inštitúcia citácie, ktorá dovoľuje citovať bez povolenia autora „pouze výňatky ze zverejneného diela, lze je užít pouze v odůvodněné míře a je třeba vždy uvést nositele práv, název díla a pramen.“<sup>295</sup> Keďže hranice medzi citáciou a neoprávneným užitím cudzej nahrávky sú pomerne nejasné, využíva sa inštitúcia citácie v hudbe málo.<sup>296</sup>

Z horeuvedených dôvodov existujú snahy o vytvorenie alternatívnych právnych inštitútov, ktoré by umožnili využívať diela iných autorov. Jednou z nich je iniciatíva Creative Commons, ktorá bola založená na pôde Michigan Institute of Technology (MIT) pod vedením Lawrence Lessiga v roku 2001.<sup>297</sup> „Creative Commons má za cieľ poskytnúť umelcom a autorom možnosť dať dielu také povolenie na užívanie, aké si sami vyberú a vyzvať ľudí, aby dané diela používali v rámci daných slobôd a práv.“<sup>298</sup> Ďalšou podobnou inštitúciou je nezisková organizácia *Musicians Against Copyrighting of Samples* (MACOS), ktorá

---

je trend opačný a aj vďaka rapídne mu vývoju digitálnych technológií a v elektronickej hudbe opäť rastie popularita producentov, ktorých rady sa enormne rozšírili.

<sup>290</sup> Bill D. Herrman analyzoval rôzne médiá zaoberajúce sa tanečnou kultúrou /letáky, časopisy/ a zistil, že „DJ je prezentovaný ako hudobný autor – boh, zvukový majster...“ *Scratching Out Authorship: Representations of the Electronic Music DJ at the Turn of the 21st Century*

<sup>291</sup> Herrman., B. D. *Scratching Out Authorship: Representations of the Electronic Music DJ at the Turn of the 21st Century*

<sup>292</sup> *white label* – vinylová platňa bez akýchkoľvek údajov o autorovi, názve nahrávky, roku a mieste vydania. Často sa jedná o kópie, ktoré obsahujú nelegálne samплы a sú určené na propagačné účely.

<sup>293</sup> Herrman, B. D. *Scratching Out Authorship: Representations of the Electronic Music DJ at the Turn of the 21st Century*

<sup>294</sup> Ostrouchov, P. „Hudba jako předmět autorského práva“ in *His Voice* 2/2004, str. 22

<sup>295</sup> *ibid.*, str. 22, zvýraznenie u autora

<sup>296</sup> *ibid.*, 22-25

<sup>297</sup> existuje šesť typov licencií Creative Commons, ktoré umelec môže využívať na označenie svojho diela, napríklad „Attribution“, „Attribution Share Alike“, „Attribution No Derivatives.“ atď. Williams „Made For Sharing“ , *Creative Review*, June 2006

<sup>298</sup> Sutherland, J. „Lawrence Lessig“ in *The Guardian*, 16. 1. 2006, str. 24

poskytuje hudobníkom možnosť používať sample z ich databázy bez hrozby právneho postihu.<sup>299</sup>

Prvé medializované prípady ohľadom autorských práv v hudbe sa objavili až začiatkom deväťdesiatych rokov. Dovtedy bol sampling relatívne tolerovaný. Príkladom môže byť napríklad americká hip-hopová skupina Public Enemy, ktorá napríklad na svojom albume *It Takes a Nation of Millions to Hold Us Back* z roku 1988 použila veľké množstvo samplov, na ktoré získala povolenie až *ex post*. V texte ich pesničky z tohto albumu *Caught, Can I Get a Witness* sa vyjadrujú k etike samplingu: „Caught, now in court/Cause I stole a beat/This is a sampling sport“.<sup>300</sup>

Prvý prípad týkajúci sa samplingu a autorských práv *Acuff-Rose Music Inc. v Campbell* sa konal v roku 1991.<sup>301</sup> Rappová skupina 2 Live Crew bola obvinená majiteľmi autorských práv Roya Orbisona kvôli použitiu samplu z jeho pesničky *Oh, Pretty Woman*. Zástupci 2 Live Crew sa hájili klauzulou „fair use“, ktorá povoľuje použitie samplingu ak sa jedná o paródiu. Najviac medializovaný prípad a určitý právny precedens v oblasti porušovania autorských práv bol prípad *Grand Upright Music v Warner Bros Records* z rovnakého obdobia, v ktorom zástupci Gilberta O'Sullivanu obvinili rappera Biz Markieho z toho, že neoprávnene použil sample zo skladby, na ktorú vlastní autorské práva.<sup>302</sup> Jednalo sa o pomerne dlhý úryvok z originálnej nahrávky (osem taktov), a v tomto prípade sa nejednalo o paródiu a sudca prehlásil, že išlo o „použitie rovnajúce sa krádeži“<sup>303</sup>. Nahrávacia spoločnosť, ktorá Biz Markieho inkriminovanú platňu vydala, bola nútená všetky nahrávky stiahnuť z obehu. Biz Markieho nasledujúci album mal názov *All Samples Cleared*.

Pri použití samplu – segmentu cudzej nahrávky vo vlastnej, musí hudobník získať povolenie od majiteľa autorských práv pôvodnej skladby a zaplatiť mu za jej použitie. Britská skupina The Verve koncom deväťdesiatych rokov vo svojej úspešnej skladbe *Bittersweet Symphony* použila sample z orchestrálnej verzie pesničky *The Last Time* od skupiny Rolling Stones bez toho, aby získala od nich povolenie, a následne im bola nútená zaplatiť 100 % zo svojho honoráru.<sup>304</sup>

---

<sup>299</sup> *Copyright Law & the Ethics of Sampling*, <http://www.low-life.fsnet.co.uk/copyright/index.html>, 19.8.2006

<sup>300</sup> citace in McLeod, K „How Copyright Law Changed Hip Hop“, *Stay Free! Magazine* <http://www.alternet.org/story/18830>, 20. 7. 2006

<sup>301</sup> Schumacher, T. „This is a Sampling Sport“ in ed. Frith, S. *Popular Music Volume II, The Rock Era*, 2004 London Routledge, 169 -190

<sup>302</sup> *ibid*, 169-170

<sup>303</sup> *Copyright Law & the Ethics of Sampling* <http://www.low-life.fsnet.co.uk/copyright/index.html> 19. 8. 2006

<sup>304</sup> [http://anoca.org/samples/sample/audio\\_sampling.html](http://anoca.org/samples/sample/audio_sampling.html) 19. 8. 2006

Práve kvôli hrozbe právneho postihu sú určité subžánre tanečnej hudby nútené zostať *de facto* v ilegalite. Napríklad spomínané *bootlegy*, *mash-upy* a *bastard pop* sú vo veľkej väčšine *undergroundovou* záležitosťou a preto sú zvukové montáže šírené prostredníctvom internetu. Belgické DJské duo 2ManyDJs ako jeden z mála *mash-upových* projektov si pre svoje album bootlegov pokúsili získať povolenie na každú pesničku, ktorú na svojom albume použili. 2ManyDJs, ktorí sa ale na rozdiel od zaužívaného *statusu quo* v praktike bootlegu, pokúsili získať povolenie od všetkých autorov skladieb, ktoré plánovali použiť. Ironické bolo, že práve projekty ako napríklad M/A/R/R/S, the Beastie Boys alebo Beck, ktorí sami využívajú sampling, im povolenie na využitie svojich skladieb nedali.<sup>305</sup> Podľa niektorých autorov existuje v kultúre samplingu istá hierarchizácia, kde „legitímni“ sampligoví umelci zabraňujú tým menej známym, aby používali ich skladby.<sup>306</sup>

Zástanci samplingu tvrdia, že hudobník pri samplovaní využíva svoj kreatívny potenciál a manipuluje s daným samplom, a teda nie je zvukovým zlodejom.<sup>307</sup> Ako vyplýva z horeuvedených príkladov, majitelia autorských práv – väčšinou hudobné vydavateľstvá – majú názor opačný. Pri niektorých štýloch hudby, ako napríklad v hip-hope, je sampling jedným z najsignifikatnejších prostriedkov hudobnej kompozície. „Sampling je veľmi dôležitý, práve na ňom sú postavené základy hip hopu a rapu,“ tvrdí manažér hip-hopovej skupiny The Roots. Sampling a DJské techniky transformovali koncept autorstva pochádzajúci z 19. storočia a urobili ho redundantným.

#### 4. 1. 8. Sampling a technológie

*„Technologická vylepšení, at’ už jsou to jednoduché efekty v dubu, technologická zařízení ve studiu, sampling, scratching, sekvencery a syntetizátory, to vše jsou přídavná zařízení k našemu rytmostroji myšlení.“<sup>308</sup>*

Dejiny samplingu sú úzko spojené s dejinami technológie. Keď v roku 1877 Thomas Alva Edison vynášiel fonograf, podoba hudby sa radikálne zmenila, čo malo ďalekosiahly

---

<sup>305</sup> Rojas, P. *Bootleg culture*, <http://dir.salon.com/story/tech/feature/2002/08/01/bootlegs/index.html?pn=1>

<sup>306</sup> *ibid.*

<sup>307</sup> *Copyright Law & the Ethics of Sampling* <http://www.low-life.fsnet.co.uk/copyright/index.html>, 19.8.2006

<sup>308</sup> Eshun, K. „Jasnější než slunce“ in *His Voice* 1/2006 str. 11



vplyv na jej recepciu i produkciu. Dovtedy bola hudba efemérna, prístupná len v jej improvizovanej podobe na živých koncertoch. Reprodukcia zvuku umožnila exponenciálne rozšírenie hudobných nosičov medzi publikum a taktiež „decentralizáciu hudobnej tvorby a posluchu.“<sup>309</sup>

Kultúra samplingu a DJingu si technológie prispôbovala pre svoje vlastné potreby, často v protiklade so zámermi výrobcov technologických prístrojov. V DJ-kultúre je teda vhodnejšie hovoriť nie o technologickom determinizme, z ktorého je DJ kultúra často obviňovaná, ale skôr o subverzívnej apropriácii technológií. „Hudobníci neustále podkopávajú požiadavky výrobcov.“<sup>310</sup> Preto sa v DJ-kultúre a samplingu často hovorí o „používaní a zneužívaní“ technológií. Napríklad hip hop ako jeden celý hudobný žáner je založený na subverzívnom nakladaní s technológiami, ich apropriácií pre svoje vlastné potreby. „Hip hop – ako žáner vytvorený na zatuchnutých mestských ihriskách – transformuje nechcené technologické objekty, kultúrne a priemyselné odpadky, na zdroje potešenia a moci.“<sup>311</sup> Hip-hopový DJ a producent Grandmaster Flash bol vyučeným elektrikárom, a svoje technické zručnosti mohol využiť i v DJingu. DJské vybavenie si prispôboval svojim potrebám. Svoj mixpult modifikoval tak, aby mu umožnil realizovať nové DJské techniky, ako napríklad *punch-phasing* alebo *back-spinning*. Vďaka kreatívnemu „zneužívaniu“ moderných technológií vznikol i špecifický sub-žáner tanečnej hudby, ktorý bol pomenovaný podľa jeho charakteristického zvuku. *Acid*, resp. *acid house* vznikol experimentovaním so syntetizátorom (*bassline*) Roland TB-303, ktorý bol pôvodne určený pre barových hudobníkov ako náhrada živej kapely. Vďaka svojmu škripavému a tenkému zvuku tento syntetizátor nebol komerčne úspešný, ale napriek tomu našiel koncom osemdesiatych rokov svoje uplatnenie v radoch chicagskych a britských producentov *house music*.<sup>312</sup> Tí ho využili, resp. zneužili, pre svoje účely a tým *de facto* vytvorili nový sub-žáner elektronickej hudby. „Je to práve zneužívanie technológií,...ktoré posúva pop dopredu.“<sup>313</sup> Predstavitel' experimentálnej tanečnej hudby Richard D. James, ktorý vystupuje pod prezývkou Aphex Twin, si pre svoje potreby zhotovil svoj vlastný sampler. Novodobí brikoléri konca 20.

---

<sup>309</sup> Frith, S. „Art vs Technology: The Strange Case of Popular Music“ In ed. Frith, S. *Popular Music Volume II: The Rock Era*, str. 116

<sup>310</sup> Goodwin, A. „Rationalization and Democratization in the New Technologies of Popular Music“. In ed. Frith, S. *Popular Music Volume II: The Rock Era*, str. 163

<sup>311</sup> citace in Joseph Auner. „*Making Old Machines Speak: Images of Technology in Recent Music*“ <http://www.humnet.ucla.edu/echo> 14. 4. 2006, str. 9

<sup>312</sup> ed. Kempster, C. „*History of House*“, str. 155-158

<sup>313</sup> *ibid*, str. 164

storočia využívajú nielen zvukové ale i technologické nástroje, aby z nich prostredníctvom apropriačných a rekontextualizačných techník vytvorili svoju sonickú loď Argo.

Rozšírením a hlavne zlacnením nahrávacích ale i informačných technológií sa výrazne zväčšili rady „semiprofesionálov“, amatérskych producentov, ktorí hudbu tvorili doma vo svojich miništúdiách, ktoré si väčšinou postavili sami. Prvá vlna tzv. „*bedroom producers*“ sa v hudbe – a v prípade skupiny M/A/R/R/S i v hitparádach - prejavila koncom osemdesiatych rokov vo Veľkej Británii. Projekt Bomb the Bass 20-ročného Tima Simeona bol jedným z prvých prominentných príkladov tohto *modus operandi*. Jeho hudobnými nástrojmi boli počítač a sampler.<sup>314</sup> Podľa Andrewa Goodwina sa zmazanie rozdielov medzi profesionálnymi a semiprofesionálnymi technológiami často považuje za „nový spôsob *demokratizácie* produkcie populárnej hudby“.<sup>315</sup>

Revolúciou v recyklácii zvuku bol digitálny sampling, ktorý vďaka technologickému pokroku výrazne uľahčil manipuláciu s nahrávkami. Vynájdenie sampleru<sup>316</sup>, prístroja umožňujúceho zvukovú recykláciu, odstránilo zdĺhavé, väčšinou manuálne spracovanie cudzích nahrávok. V polovici osemdesiatych rokov dvadsiateho storočia sa na trhu objavil sampler Ensoniq Mirage<sup>317</sup>, ktorý umožnil producentom manipulovať kopírované zvuky vo virtuálnom prostredí technologického prístroja.<sup>318</sup> Prostredníctvom techniky MIDI (Musical Instrument Digital Interface) získala postprodukcia novú dimenziu, keď mohli byť samplované zvuky modifikované k nepoznaniu prevedením do binárneho kódu.

Vďaka sampleru mohla byť štvorminútová Cageova nahrávka *Williams Mix* z roku 1952, ktorej zhotovenie trvalo jeden rok, dokončená oveľa rýchlejšie použitím domáceho počítača. Sampler zvuky nielen reprodukoval, ale ich aj rekontextualizoval, bez toho aby manipuloval s originálnou analógovou nahrávkou. Sampler je nahrávajúcim a zároveň aj produkujúcim aparátom. Digitálny sampling otvoril dvere novej generácii producentov, ktorí hudbu tvorili na relatívne lacnom technickom vybavení. Klasické hudobné nástroje nahradil sampler, počítač a syntetizátory. Hudbu mohol tvoriť ktokoľvek bez toho, aby ovládal čo len jeden hudobný nástroj. Keď sa Ralfa Steinbruchela, švajčiarskeho hudobníka a držiteľa ceny Maxa Branda za rok 2000 v kategórii elektronická hudba pýtali, ktorý je podľa neho

---

<sup>314</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 279-282

<sup>315</sup> Goodwin, A.. „Rationalization and Democratization in the New Technologies of Popular Music“ in ed. Frith, S. *Popular Music Volume II: The Rock Era*, str. 159

<sup>316</sup> Sampler konvertuje analógové dáta na digitálne, a tým umožňuje transformovať zvukové nahrávky, ktoré sa následne môžu použiť v novej nahrávke.

<sup>317</sup> Ensoniq Mirage nebol prvým samplerom, ale oproti svojim predchodcom, ako napríklad Fairlight CMI, Synclavier alebo Emulator, bol praktickejšia a cenovo dostupnejšia. (Wiffen, P. „Ensoniq Mirage“. In ed Kempster, C. *History of House*, str. 180-183)

<sup>318</sup> *ibid.*

najzásadnejší technologický míľnik za posledných dvadsať rokov, odpovedal takto: „Určite sampler a následně 'harddiskové nahrávání'. Za svůj první sampler jsem zaplatil dvakrát tolik, co bych dnes dal za počítač ze softwarovým vybavením.“<sup>319</sup>

Sampler je non-lineárnym zvukovým archívom hudobnej i nehudobnej histórie<sup>320</sup>. „Sampler narušuje kontinuitu dejin hudby. Produkuje skladby, ktoré vznikajú z fragmentů jiných bez ohledu na jejich historickou hodnotu. Sampler rozbíjí hudbu na DNA, demokratizuje zvuky.“<sup>321</sup> Ako prvý použil sampler DJ Afrika Bambaataa na začiatku osemdesiatych rokov. Bambaataa bol známy ako DJ, ktorý predtým „sampleroval“ prostredníctvom gramofónu, mixpultu a platní.<sup>322</sup> Gramofón – väčšinou značky Technics MK 1200 - pred nástupom samplerov umožňoval DJom „naživo“ extrahovať požadované zvuky z jednej platne a prostredníctvom mixpultu ich transponovať do ďalšej simultánne hrajúcej platne prostredníctvom rôznych funkcií mixpultu (prechod z jedného kanálu do druhého umožňuje *crossfader*).

Sampler kopíruje DJské techniky *cut'n'paste* a DJing bol *de facto* predchodcom digitálneho samplingu. Nie je preto prekvapujúce, že prvým hudobníkom, ktorý využil sampler vo svojej produkcii, bol DJom. Rozšírením samplerov sa z DJov stali producenti, ktorí boli zároveň i konzumentami hudobného archívu. Hranice medzi konzumentom, producentom, zvukovým inžinierom a DJom sa tak čoraz viac zmazávali.

---

<sup>319</sup> Dedecius, H. „Technologie vs. hudba“, *His Voice*, 1/2006

<sup>320</sup> Sampler umožňuje rekontextualizovať i nehudobné zvuky, tzv. *found sounds*.

<sup>321</sup> *ibid*, str. 11

<sup>322</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*.

## 5. Záver

Adornova a Benjaminova polemika ohľadne reifikujúcich vs. demokratizujúcich účinkov nových medií na kultúrnu oblasť je stále aktuálna. Na jednej strane sú technooptimisti, ktorí v duchu Benjamina tvrdia, že technológie majú pozitívny vplyv na percepciu umenia. „Bez technológií bych nemohl dělat to, co dělám a měl bych proto být vděčný a plný pokory. Jde o to vědět, jak s nimi zacházet,“<sup>323</sup> hovorí producent elektronickej hudby Vladislav Delay. „A co je ještě důležitější, hudební tvorba se stává demokratičtější,“<sup>324</sup> dodáva jeho žánrový súputník Frank Bretschneider. Hudobný teoretik Simon Frith tvrdí, že nové technológie poskytujú „nové príležitosti pre individuálne a kolektívne prejavy“.<sup>325</sup> Podľa Andrewa Goodwina je sampler prístrojom, ktorý umožňuje transformáciu čitateľa na spisovateľa, poslucháča na hudobníka a zmazáva rozdiely medzi originálom a kópiou a preto je vhodné ho analyzovať Benjaminovským prizmatom.<sup>326</sup>

DJ nepotrebuje originál, jeho *modus operandi* je založený na práci s reprodukciami, tvrdí Ulf Poschardt. Hudba je druh umenia, ktoré je *a priori* založené na reprodukčných možnostiach. Pre DJa sú originály nepodstatné, keďže originálom je v hudbe *de facto* živé vystupenie. „Reprodukovateľnosť je základom demokratického a pokrokového umenia, umenia pre masu, pop.“<sup>327</sup> Aura originálu je taktiež bezpredmetná, DJ ju k svojej práci nepotrebuje.<sup>328</sup> Nové technológie (hi-fi, čiže *high fidelity* – doslova vysoká vernosť) umožňujú čo najväčšiu podobnosť s „originálom“. Nové technológie v rukách DJov a *bedroom producers* nemali reifikujúci účinok. Predstavitelia elektronickej hudby technológie využívali vo svoj prospech, často proti inštrukciám výrobcov. Dištancovali sa voči kultúrnemu priemyslu, stáli mimo neho.<sup>329</sup>

Nadväzujúc na Adornov technopesimizmus niektorí autori (Goodwin) tvrdia, že technológie homogenizujú hudobnú produkciu, vytvárajú formulkovité hudobné motívy, ktoré sa neustále opakujú, vid' používanie samplov Jamesa Browna *ad absurdum*. Racionalizáciou

---

<sup>323</sup> Dedecius, H.. *Technologie vs. hudba*, str. 21

<sup>324</sup> *ibid*, str. 21

<sup>325</sup> Frith, S. „Art vs Technology: The Strange Case of Popular Music“. In ed. Frith, S. *Popular Music Volume II: The Rock Era.*, str. 121, 140

<sup>326</sup> *ibid*, str. 160

<sup>327</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 226

<sup>328</sup> *ibid*, str. 227

<sup>329</sup> *ibid*, str. 336

hudobnej produkcie (čoraz lacnejšie technológie nahrádzajú „živých“ instrumentalistov) sa nivelizujú hudobné nahrávky. Inovácie v hudbe nastanú len vtedy, keď ich výrobcovia zabudujú do technológií. Hudobnú produkciu v jej technokratickej ére ovplyvňujú aj externé faktory, napríklad kto vlastní technológie, kto si ich môže dovoliť, atď.<sup>330</sup> Fetišizácia technológií ma za následok dehumanizáciu, štandardizáciu a nivelizáciu hudby. „S nástupem technologií dochází k radikálnímu pádu úrovně muzikantství a skladatelských schopností a dostali jsme se dokonce do fáze, kdy mnohým stačí jen ta technologická dokonalost, což je podle mě opravdu směšný přístup,“<sup>331</sup> tvrdí producent Vladislav Delay. Podľa Reynoldsa, i keď sampler poskytuje „nekonečné možnosti“ manipulácie so zvukom, producenti sú obmedzení „funcionalistickými kritériami žánru, v ktorom tvoria.“<sup>332</sup>

Ďalším bodom teoretických polemík je zaradenie samplingu a DJ-kultúry do moderny alebo postmoderny. Modernistické snahy o dosiahnutie originality a teleologickej inovácie, ktoré charakterizovali modernu sa stali v období hlasajúcom, že „všetko tu už bolo“ bezpredmetné. Postmoderna v umení sa prejavuje polyštýlovosťou a abundantnosťou informácií, ktoré i zo spacio-temporálnych dôvodov recyklujú. „Jak uvnitř skladby samotné, tak inklinace k menším útvarům..., k opuštění závazné stylovosti systémem koláží, náznakových citací, směšováním žánrů a forem.“<sup>333</sup> Mottom postmoderny by mohlo byť „*aus alt macht neu*“<sup>334</sup> – resp. dvojité kódovanie (*double coding*): staré je východným bodom nového, a tiež jeho predpokladom. Tvorba ako proces *ex nihilo* v postmoderne ustúpila recyklácii a rekontextualizácii. V hudobnej praxi je nositeľom postmoderny medzi inými hlavne sampling ako kompozičný proces. „Sampling je nový spôsob ako robiť niečo, čo tu s nami bolo už dlhú dobu: tvorenie s nájdenými objektmi.“<sup>335</sup>

Svojou otvorenosťou voči heterogénnym zdrojom, ktoré sa v DJskom *mixe* arbitrárne stretávajú je *mix* postmodernou technikou. Na druhej strane strih je praktikou, ktorá sa spája hlavne s avantgardným umením.<sup>336</sup> Podľa Poschardta DJing patrí do tzv. „vysokej moderny“ (*hochmoderne*), a tým nadväzuje na teleologický charakter avantgardných praktík zo začiatku 20. storočia a je dedičom umelcov ako napríklad Duchamp, Warhol alebo Malevič. „Táto estetika vôbec nie je postmoderná – je modernistická s tanečným *beatom*...“ tvrdí

---

<sup>330</sup> Goodwin, A. „Rationalization and Democratization in The New Technologies of Popular Music“ . In ed. Frith S. *Popular Music Volume II: The Rock Era*, str. 147-167

<sup>331</sup> Dedecius, H. „Technologie vs. hudba“, *His Voice*, 1/2006, str. 21

<sup>332</sup> Reynolds, S. *Generation Ecstasy*, str. 48

<sup>333</sup> Schnierer, M. *Hudba 20. století*, str. 167

<sup>334</sup> Zouhar, V: *Hudební postmoderna? Německá debata na konci 20. století*, Olomouc, Univerzita Palackého v Olomouci, 2004. str. 33

<sup>335</sup> Miller, P. D. *Rhythm Science*, str. 25

<sup>336</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*

Goodwin.<sup>337</sup> Poschardt tvrdí, že DJing svojou „láskou k vlastnej produkcii, ktorá uľahčuje ťažký život v gete“ kontrastuje s cynizmom a určitou negativitou postmodernity.<sup>338</sup> Disco DJi alebo hip-hopoví DJi z Bronxu sa *a priori* neriadili avantgardistickými manifestami a postmodernistickými teóriami, ani ich nepotrebovali. Boli v prvom rade praktikmi, ktorí tvorili. Poschardt priznáva, že jednoznačná kategorizácia DJingu buď do moderny alebo postmodernity je kvôli komplexite oboch termínov a žánrovej otvorenosti DJ-kultúry pomerne zložitá. Podľa Reynoldsa tanečná hudba, v ktorej sa využíva sampling – ktorú nazýva “sampledelia” – obsahuje elementy postmodernity i rekontextualizačných praktík *musiqe conrete*.<sup>339</sup>

Je zrejmé, že jednoznačné zaradenie kultúry DJingu a samplingu buď do moderny alebo postmodernity je nemožné. Z formálnej stránky nadväzujú na avantgardu a jej techniky montáže a koláže, ktorú modifikovali na *cut 'n' paste* a z ideologického na postmodernu a jej eklekticismus, žánrovú otvorenosť a rekontextualizačné praktiky. DJing a sampling bez akýchkoľvek obmedzení v sebe implicitne kombinuje prístupy moderny i postmodernity a zároveň svojvoľne plundruje z rezervoáru popkultúry.

Zvukoví pytliači pytliačia na majetkoch iných, prisvojujú si svoju „korist“ bez hrozby právnych postihov, modulujú ju k nepoznaniu prostredníctvom zneužívania nových technológií, resp. kreatívneho využívania starých, vyradených technológií, a následne ju použijú vo svojich artefaktoch. Sampling je intertextuálnym nástrojom otvorených diel. Brikoléri 21. storočia vytvorili autonómnú hudobnú paradigmu, ktorá favorizuje kreatívnu recykláciu. Napriek tomu, že transformácia existujúceho objektu *a priori* nemení *status quo* mediálneho diskurzu, aj vďaka týmto rekontextualizačným metódam sa „recipient oslobodil z pasivity“.<sup>340</sup>

---

<sup>337</sup> citace in Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 287

<sup>338</sup> *ibid*, str. 405

<sup>339</sup> Reynolds, S. *Generation Ecstasy*, str. 42-43

<sup>340</sup> Poschardt, U. *DJ Culture*, str. 360

