

SOUČASNÉ MYŠLENÍ O ANIMOVANÉM FILMU

Následující monotematický blok vznikl z popudu zachytit tendence současného myšlení o animaci a prostřednictvím animace. Zařazené texty spojuje interdisciplinární zaměření a především snaha prozkoumávat a překračovat zažité historické modely a stereotypní uvažování o animaci jako o kresleném nebo dětském filmu.

Paul Ward ve své teoretické stati obhájí interdisciplinární přístup v animačních studiích, který je příznakem tzv. slabé klasifikace. Animaci promýšlí vzhledem k teorii mediality a zajímá ho jako pohyblivá kategorie, kterou je třeba nahlížet v dialektickém vztahu s různými kontexty, s vědomím rekontextualizace, kterou fenomén animace v různých diskurzech prochází. Podle Warda by náplň pojmu animace měla vyplynout ze styčných ploch a odlišností mezi různými typy použití a různými praktikujícími skupinami (v umění, reklamě, vědě atp.). Odmítá, aby na prvním místě stála teorie, podle níž by se řídila praxe, a zároveň odmítá i praxi, která by plně nadefinovala teorii vyvozováním, protože oboje by mělo inhibiční účinky na danou oblast; mezi teorií a praxí musí panoval již zmiňovaná dialektická dynamika. Wardův text v tematickém bloku slouží jako výchozí bod, protože vysvětluje důležitost interdisciplinaritu a zároveň i pojmenovává uzlové body současného praktického badatelského zájmu o animaci.

Inés Jerrayová zkoumá animaci z hlediska divácké recepce a response. Zajímá se o procesy, jimiž animace zpracovává a oslovuje tělesnost diváka a znázorňuje tělesnost animovaného objektu. Oboje je pojímáno jako předmět animace, podléhá podobným manipulacím. Jerrayová pojmenovává oblast zkoumání mezi kinematografií a animací, která v současné době prochází živým rozvojem: zájem o tělo a tělesnost jako stěžejní charakteristiku média. Skrze zdůrazňování tělesnosti se střetávají animační studia s antropologickými zájmy a ohledávají oblast z hlediska ritualizovaného chování. Je-li senzomotorický zážitek příznačný pro recepci animace, vyvstává tím paradox, kdy animovaná nápodoba života dosahuje výraznější taktilní a tělesné response než fotorealistické znázornění.

Ještě dál tento koncept rozvádí Birgitta Hoseaová, která animaci konfrontuje s pojmem a oblastí performance. Klade si otázku, kdo je nositelem performance, kdo předvádí – animátor, nebo animovaná postava? Svoje teoretické postuláty staví kromě této interdisciplinaritu i na praktickém testování, kdy prostřednictvím uměleckých arteprocesů zkoumá vztah mezi animovaným a animujícím, mezi jevem a pozorovatelem, přičemž tuto hranici narušuje a překračuje a dokazuje postuláty na svém vlastním těle (je současně animujícím i animovaným).

Text Martina Mazance se zamýšlí nad povahou definice animace a animovaného filmu v linii kubelkovského diskursu, který uvažuje animaci buď jako svrchovanou filmovou technologii, tj. vytváření dojmu pohybu mezi sérií statických fotogramů, nebo ji ze stejného důvodu odsuzuje jako prázdný pojem – protože kinematografie funguje na principu zanimování série fotogramů, je označení animace redundantní. Mazanec rozšiřuje diskursivní pole animace o intermediální průniky a specifické kontexty použití, pojímá ji jako posuvný znak, nabývající významu až v kontextu konkrétního sdělení, čímž termín současně kultivuje i rozmlžuje, a dokládá tak velký teoreticko- i prakticko-metodologický potenciál, který médium/technologie animace nabízí. K tomu se ve funkci ilustrace váže rubrika „Příběh fotografie“, poskytující příklady intermediálního využití animace v rámci olomoucké Přehlídky animovaného filmu.

Specifické vlastnosti animace jako marginalizovaného diskursu vzhledem k oblasti kinematografie využívá studie Elišky Děcké. K zmíněné okrajové perspektivě přidává perspektivu ženských autorek, čímž dociluje dialogu mezi genderovými a animačními studií. V tomto případě může animace sloužit jako nástroj pro určení širších společenských procesů, jako synekdochický obraz celku; naopak genderová problematika umožňuje detailněji poznat institucionální fungování animace jako řemeslného a obchodního odvětví.

Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim, významným historikem animovaného filmu, dokládá, s jakým úskalím se přehodnocování historického výkladového modelu o povaze animace setkává v praxi. Formálně Bendazzi náleží k linii tradičnějšího chápání animace, kterou definuje jako rozpohybování statických kreseb nebo neživých objektů. Za součást fenoménu ale považuje i nástěnné malby přírodních národů, které ve své serialitě upomínají na koncept komiksu, jenž může být chápán jako mediální předstupeň nebo alternativní možnost animovaného filmu. Rozhovor se soustředí především na současné postavení animovaného filmu v kontextu filmové výroby, recepce a filmových studií.

V zahrnutých textech se rýsují základní body současného myšlení o animaci, ale nebylo možné zahrnout všechny aspekty a možnosti bádání, jímž animace slouží jako nástroj, objekt nebo subjekt (v případě zanimování sebe sama, jako to dělá Hoseaová). Na závěr zmiňme jen několik okruhů, které se nabízejí k dalšímu zkoumání:

- vztah mezi animací a hraným filmem s ohledem na fotorealistický diktát autenticity;
- sociální funkce animace vzhledem k jejímu podílu na vytváření a přetváření historické reality;
- fenomén „adult animation“ jako projev emancipace animace;
- využití názornosti animace vědou, marketingem a jinými neuměleckými oblastmi (výukové programy, animics, bannery, animace na internetu, real-time);
- taneční notace jako animace lidského těla, styčné plochy s experimentálním, popř. metrickým filmem, interakce tance a animace (např. labanotation);
- animace v interakci s televizním médiem, styly a techniky animace v televizních seriálech.

KS