

NĚKOLIK ÚVAH O VZTAHU TEORIE A PRAXE V OBOU ANIMAČNÍCH STUDIÍ

Paul Ward

Zabývat se vztahem teorie a praxe je v oboru animačních studií zvláště naléhavé. Animace bývá totiž pojímána jako řemeslo spojené s uměleckou dovedností a navíc představuje velmi různorodou oblast. Je to bohatá mnohohrstevnatá aktivita, zdánlivě přítomná v mnoha různých projevech, a současně intuitivní magický proces. Proto je nesmírně obtížné animaci teoreticky popsat – pochopit, o co v ní jde a proč. V následujícím textu se pokusím podrobněji zaměřit na vztah teorie a praxe v této bohaté a živé oblasti. Zamyslím se nad ní z hlediska jejího vztahu k některým pojmům z oborů vzdělávání a pedagogiky. V oboru animačních studií se často předpokládá, že nejdůležitější je naučit se řemeslu. Způsob, jakým se o animaci mluví a teoretizuje, tedy utváří určitá řemeslná (mohli bychom říci profesní) mentalita. V tom není problém – nakonec co by byla animace bez lidí, kteří ji dělají? Uzavírají se tím však některé zajímavé oblasti bádání. Animace jako řemeslo se velmi snadno „připisuje“ tomu, kdo ji platí nebo komu slouží. Pokud je opravdu tak rozmanitým a vzrušujícím polem, jak se o ní tvrdí, pak musíme zajistit, aby mohla co nejlépe vzkvétat. Vyžaduje to otevřenost vůči všem možným teoretickým (i praktickým) možnostem a ochotu vnímat provázanost teorie a praxe.

S tímto vědomím uchopím animaci jako křižovatku různých diskursů, a budu přitom vycházet ze tří hlavních pojmů. V první řadě se zaměřím na pojem „legitimní periferní účasti“ (*legitimate peripheral participation*), jak ho vymezili Jean Lave a Etienne Wenger ve své práci o „sociálně situovaném učení“.¹⁾ Zadruhé budu mluvit o „kritické tvorbě“ (*critical practice*), přičemž budu vycházet zejména z nedávné práce Mikea Waynea na toto téma.²⁾ Prostřednictvím pojmu „rekontextualizace“³⁾ v pojetí sociologa vzdělávání Basila Bernsteina následně propojím diskursy o animaci – chápané a vyučované jako řemeslo – se širšími a velmi důležitými debatami o pedagogice. Tyto debaty jsou klíčové, chceme-li porozumět tomu, jak animační tvorba funguje v praxi.

1) Jean L a v e – Etienne W e n g e r, *Situated Learning. Legitimate Peripheral Participation*. Cambridge: Cambridge University Press 1991, s. 29.

2) Mike W a y n e, Problems and Possibilities in Developing Critical Practice. *Journal of Media Practice* 2, 2001, č. 1, s. 30–36.

3) Basil B e r n s t e i n, *Pedagogy, Symbolic Control and Identity. Theory, Research, Critique*. Rev. edition. London: Taylor and Francis 2000.

Animace jako „legitimní periferní účast“

Každý, kdo se pokouší postihnout animaci – jako způsob praxe, vzdělávání a oblast poznání – musí vzít v úvahu mnohost oblastí jejího projevu: jak můžeme pojednat o různých lidech, kteří se věnují různorodým činnostem, jako kdyby tvořili koherentní skupinu? Kategorie animace zahrnuje animované filmy vytvořené v době klasické hollywoodské éry studii typu Warner Brothers, MGM, Disney a Fleischer, dále formální experimenty Normana McLarena i surrealistické světy Jana Švankmajera a bratrů Quayových. Patří sem i ti, kteří využívají animační techniky k zachycení, analýze nebo jinému způsobu vyjádření pohybu nebo prostoru – například instruktoři fitness mohou využít software ke snímání pohybu (*motion capture*) jako nástroj pro analýzu pohybů běžce, architekti zase mohou vytvořit virtuální verzi plánované budovy. Měli bychom tedy mít na paměti, že oblast animace je rozmanitá, a zároveň se soustředit na to, jak se činnosti různých tvůrců v konkrétních materiálních kontextech střetávají a jak vstupují do vzájemné interakce. Při určitých příležitostech se lidé z různých oblastí animace setkávají. To může vést k jednorázové diskuzi, sporu a spolupráci nebo k dlouhodobějšímu či stálému propojení jejich aktivit. Podstatné je, že interakce a spolupráce nejsou statické a nejde ani o jednoduchou výměnu. Jsou v neustálém pohybu a každá výuka a komunikace je „sociálně situovaná“.⁴⁾ Tento termín používám v návaznosti na již zmíněnou práci Lavea a Wegnera. Související pojem „legitimní periferní účasti“ vysvětlují tito autoři následovně:

Legitimní periferní účast představuje způsob, jímž je možno vyjádřit jednak vztahy mezi nováčky a zkušenými pracovníky, jednak různé aktivity, identity, artefakty a komunity vědění a praxe. Týká se procesu, jímž se nováčci stávají součástí profesní komunity.

Proces, během něhož se nováček stává plnohodnotným účastníkem sociokulturní praxe, probouzí jeho snahu učit se a určuje význam tohoto učení.⁵⁾

Lidé se v tomto smyslu situují do vztahu ke komunitám vědění tím, že promýšlejí *své vlastní* jednání a způsob myšlení ve vztahu k jednání a způsobu myšlení *ostatních*, kteří již součástí dané komunity vědění jsou. Argumentace Lavea a Wengera vychází z myšlenky, že veškeré učení (nejen výuka ve škole) je společenskou aktivitou, a proto mu nelze porozumět, aniž bychom zohlednili společenský kontext. Lave a Wegner soudí, že každá aktivita zahrnuje (přinejmenším potenciálně) učení. S tímto předpokladem souhlasím, aby však mohlo k učení dojít, musí být výuková činnost i fakt, že se dotyčný něco učí, nějak *kriticky reflektovaný*. V oblasti animace jsou pojmy Lavea a Wengera užitečné ze zřejmých důvodů. Určitá aktivita může být v jednom typu bádání ústřední a v jiném pouze periferní. Jak je na ni pohlíženo, závisí na relativní pozici osoby, která ji pozoruje, a na činnostech, do nichž se tato osoba zapojuje.⁶⁾ Z hlediska tématu, které nás

4) J. L a v e – E. W e n g e r, c. d.

5) Tamtéž, s. 29.

6) Paul W a r d, Animation Studies, Disciplinarity and Discursivity. *Reconstruction* 3, 2003, č. 2. Online: <reconstruction.eserver.org/032/ward.htm>, [cit. 24. 11. 2009].

zde zajímá, to můžeme přeformulovat následovně: zapojení určitého aktéra do animace může být některými pozorovateli považováno za periferní, dokud nenastane doba (díky specifickým společensko-historickým podmínkám), kdy se přesune blíže centru. Pojmy „periferní“ a „centrální“ jsou, jak vysvětlují Lave a Wenger, samozřejmě relativní, nikoliv pevně dané. Jejich význam utváří dialektický vztah mezi participanty a kontexty. Jak autoři poznamenávají: „aktér, aktivita a svět se vzájemně konstituují“.⁷⁾ Animátoři vyučení klasické pookénkové animaci ultrafánů budou mít blízké vztahy s jinými animátory pracujícími ve stejné oblasti. Na určitém projektu ale mohou spolupracovat s animátory z jiné oblasti animace: počítačově generované, animace přímo na filmovou surovinu nebo v kameře, nebo animace plastelíny. Když se dostanou za hranice své vlastní komunity a vstoupí do kontaktu s jinou komunitou, dojde ke zpochybnění, zproblematizování, nebo naopak upevnění jejich pracovních postupů.⁸⁾ Zajímavý příklad nabízí v tomto ohledu režisér filmů *ŽELEZNÝ OBR* (1999) a *ÚŽASŇÁKOVÍ* (2004) Brad Bird. Během jednoho rozhovoru byl dotázán na dobu, kdy pracoval jako konzultant na televizním seriálu *SIMPSONOVI*. Ve své odpovědi ukazuje, jak se různé způsoby práce mohou zpochybňovat a měnit:

Když jsem se poprvé dostal k vizuálnímu jazyku televizní animace, byl ještě v úplných počátcích. Problémy se řešily podle zavedeného standardu [...] Autoři storyboardů přistupovali k věcem určitým způsobem jednoduše proto, že se to tak učili. Řekl jsem jim: „Ale no tak! Chceme tady napodobit *OSVÍCENÍ*, tak se zamysleme nad tím, jak Kubrick používá kameru. Často natáčí širokoúhlým objektivem. Kompozice jsou často symetrické. Pojďme zkusit kresbu, která simuluje širokoúhlý objektiv.“ Nejdřív byli naprosto zmatení, ale pak se jim to začalo líbit. Řekl jsem jim: „Podívejte se, nemůžeme vynaložit moc peněz na propracovanou animaci, ale můžeme aspoň sofistikovaně filmovat.“⁹⁾

V tomto případě narazily zavedené pracovní postupy v televizní animaci na někoho, kdo uvažuje odlišně a přemýšlí o tom, jak lze animaci smysluplně vztáhnout k jiným formám vyjadřování. Bird ve své vzpomínce užitečným způsobem srovnává specifika dvou různých komunit animátorské praxe. Vybízí animátory k tomu, aby pečlivě promýšleli širší souvislosti, které jsou ve hře. Doposud neuplatňovaný postup se stává jednou z možností, z periferie se dostal do centra. V případě animačních studií a jejich vztahu k dalším oblastem vědění lze rozpoznat obdobný proces. Když badatel zkoumá určité oblasti, vstoupí do kontaktu s jinými komunitami a centry výzkumu animace. Výuka a výzkum klasické hollywoodské animace kupříkladu zdánlivě vyžadují radikálně odlišný přístup a okruh spolupracovníků než uplatnění animace při vývoji nových technik ve sportovních studiích nebo veterinární medicíně. I když tyto dvě skupiny reprezentují velmi odlišné pracovní komunity ve smyslu, který tomuto pojmu přisuzují Lave a Wenger, obě se

7) J. L a v e – E. W e n g e r, c. d., pozn. č. 1, s. 33.

8) Komunity mohou být samozřejmě negativní silou, v tom smyslu, že se do nich mohou lidé uzavřít, cítili se ohroženi.

9) Citováno v Tasha R o b i n s o n, Rozhovor s Bradem Birdem. Odvysíláno v pořadu *THE A. V. CLUB*, 3. listopadu. Dostupné online: <<http://avclub.com/content/node/23273>>, [cit. 23. 11. 2009].

zabývají animací v určité formě nebo podobě. Různorodý charakter animace je potřeba zkoumat s ohledem na to, jak propojuje různé, zdánlivě nesouvisející pracovní komunity. Tradiční přístup k animaci vycházející z pozic filmových studií a přístup vycházející ze sportovních studií a veterinární medicíny mají na první pohled velmi málo společného (s výjimkou využití animace nebo zájmu o ni). Podle mě však tyto přístupy spojují hlubší podobnosti, než by se zdálo, a navíc právě ony představují společný základ, na kterém bychom měli stavět. Debaty o realismu a reprezentaci v hollywoodské animované tvorbě nás takto mohou přivést k analýze stylů naturalistické kresby, k využití pohybů živého herce, které napomáhá umělci navodit dojem „přirozeného“ pohybu, nebo k aplikaci zařízení, jako je rotoskop. Animátoři v klasické éře studia Disney například často využívali různé techniky a technologie k co nejrealističtějšímu vyobrazení pohybu postav.¹⁰⁾ Zařazení rotoskopu mezi animační techniky je trochu problematičtější, přesto se pravidelně využívá k zachycení specifičnosti lidského pohybu v animovaném prostředí. Výsledná animace často vypadá podivně, přízračně nebo nevhodně, což svědčí o tom, jak je obtížné animací zachytit přirozený pohyb, i o významu rotoskopie a dalších technologií motion capture pro obor animačních studií.¹¹⁾ Právě hraniční vlastnosti animace, která závisí na předchozím záznamu nebo přípravné vizualizaci pohybu, z ní dělají tak zajímavý předmět zájmu – ať už mluvíme o vůbec prvním využití rotoskopu Maxem Fleischerem při animaci seriálu OUT OF THE INKWELL nebo o nedávném využití technologie motion capture k zachycení pohybů Toma Hankse pro animaci několika postav filmu POLÁRNÍ EXPRES (2004). Naproti tomu badatelé v oborech sportovních studií a veterinární medicíny mohou testovat, jaké možnosti nabízí motion capture a digitální vizualizace v rámci jejich vlastního výzkumu. Ve sportovních studiích lze samozřejmě využít různé techniky sběru dat o pohybech sportovců v konkrétních prostředích. Aplikace těchto dat za použití animační technologie však může být potenciálně užitečná pro každého, kdo se zajímá o kineziologii (studium lidských pohybů). Animace může být zajímavá pro fyzioterapeuty, lékaře, pracovníky v oblasti robotiky – a mohli bychom ve výčtu dále pokračovat. Veterinární studie pohybu zvířat, často využívající stejné technologie jako sportovní studia, počítačová animace a design počítačových her – například systém pro analýzu pohybu Qualisys ProReflex 3D –, mají nepochybný význam pro chov nebo výcvik zvířat. Informace získané v podobném kontextu mohou mít širší uplatnění. Zdánlivě odlišné pracovní komunity (filmová studia, sportovní studia, veterinární medicína) si ve skutečnosti kladou velmi podobné otázky. Zabývají se názorným a přesným zachycením pohybu prostřednictvím určitých animačních technik a z analytického dialogu mezi nimi se můžeme – přes jejich rozdílnost (já ve skutečnosti tvrdím, že díky ní) – mnohé dozvědět. V tomto ohledu může animace příhodně zbořit některé hranice, které dosud existují mezi široce chápanými perspektivami umění a vědy. Musíme mít na paměti, že o zdánlivě stabilních oblastech vědění nebo disciplín by se mělo uvažovat spíše jako o *interagujících pracovních komunitách*: mohou se překrývat do velké míry nebo vůbec.

10) Viz Frank Thomas – Ollie Johnston, The Uses of Live Action in Drawing Humans and Animals. In: Tíž, *Disney Animation. The Illusion of Life*. New York: Disney Editions 1981, s. 319–366.

11) Viz John Boldin, Cadaver of the Real. Animation, Rotoscoping and the Politics of the Body. *Animation Journal* 12, 2004, s. 7–31; Paul Ward, Rotoshop in Context. Computer Rotoscoping and Animation Aesthetics. *Animation Journal* 12, 2004, s. 32–52.

Jejich účastníci mohou spolupracovat hodně či vůbec. Člověk se v každém případě něco naučí tehdy, když se aktivně zapojí do kontaktu s odlišnými kontexty. Z toho tedy vyplývá, že každé vědění se utváří neustálým kritickým hodnocením a přehodnocováním jeho objektu a vztahu k jeho (mnoha) kontextům.

Animace a kritická tvorba

Mike Wayne nedávno v jedné práci zaměřené na praxi mediální produkce sestavil užitečnou typologii pracovníků v oblasti kulturní tvorby. I když nepíše konkrétně o animaci, jeho typologie na ni může být bezpochyby aplikována. Wayne se podle svých slov pokusil prozkoumat „způsoby, jak se lidé snaží uvědomit si, co to znamená rozumět kulturní produkci“. ¹²⁾ Chtěl tím říci, že z hlediska své práce si jedinec může sám sebe uvědomovat na mnoha vzájemně se prostupujících úrovních, které se ovšem vyznačují zaměřením na specifické oblasti „procesu produkce, samotného textu nebo kontextu produkce a konzumpce“. ¹³⁾ Jedná se zde tedy o určitou škálu úrovní, do níž můžeme situovat perspektivu lidí pracujících v oblasti animace. Nejprve na této škále musíme vymezit hlavní body. Na jednom jejím konci se nachází *reflexivní* tvůrce schopný reflektovat svůj výrobní proces, ale inklinující k přílišnému důrazu na jednotlivosti, což často vede k vyčerpávajícímu zaměření na technologii na úkor jiných faktorů. *Teoretický* tvůrce má zase tendenci vyzdvihovat *text* jako místo, kde se nachází význam. Jak ale upozorňuje Wayne, „schopnost debatovat o tom, jak stříh určité sekvence konstruuje význam, je něco jiného než schopnost situovat text do širšího mocenského kontextu“. ¹⁴⁾ To nás přivádí ke *kritickému* tvůrci, tedy k nejkýženější formě, která se nejhůře vytváří a udržuje. Kritičtí tvůrce jsou „schopni zkoumat politiku reprezentace, což vyžaduje přechod od textu [...] ke kontextu“. ¹⁵⁾

Skutečně kritický tvůrce je tedy ochotný a schopný promýšlet důsledky své práce a situovat je do společenského, historického a politického kontextu. Mnohé podněty, které mi zaslali e-mailem kolegové z oboru animačních studií i z animační praxe, jasně ukazují, že je Wayneova typologie opravdu užitečná. ¹⁶⁾ Je to zřejmě způsobeno jednak tím, že animace bývá často začleňována do jiných teoretických nebo oborových struktur, jednak tím, že se diskuze o animaci ve velké míře soustřeďují na roli technologie. Animace se překrývá s filmem a dalšími médii, a proto na ni byla mnohdy aplikována stejná teoretická paradigmatata. Nepřemýšlelo se však o tom, jak může teorie a praxe animace tato paradigmatata obohatit.

Racionalizující a instrumentální směřování technologických diskursů způsobuje, že se význam animované tvorby často situuje do problematického vztahu právě k těmto tech-

12) M. W a y n e, c. d., pozn. 2, s. 30.

13) Tamtéž.

14) Tamtéž.

15) M. W a y n e, c. d., pozn. 2, s. 31.

16) E-maily pocházejí zejména z internetového diskuzního fóra časopisu *Animation Journal* dostupného online: <<http://groups.yahoo.com/group/animationjournal/>>, [cit. 23. 11. 2009] (archiv zpráv je přístupný po přihlášení do příslušné diskuzní skupiny). Dalším zdrojem byla osobní e-mailová korespondence autora.

nologiím. Hodnota kritické tvorby spočívá v tom, že potenciálně problematické vztahy spíše *prozkoumává*, než že by je považovala za jednoznačně dané. Pojem kritické tvorby je nesmírně hodnotný také proto, že zapadá do teorie legitimní periferní účasti. Aktivita lidí závisí na specifickém materiálním kontextu, v němž momentálně pracují. Proto je třeba vzít v úvahu rámec, který zdůrazňuje schopnost tvůrců *kriticky* zhodnotit proměny tvorby. Kritický tvůrce v oblasti počítačové animace by byl například v ideálním případě schopný reflektovat možnosti uplatnění své práce v širokém spektru umění a věd, na něž jsem odkazoval výše. Wayne navrhované kategorie se jistě mohou překrývat. Lépe řečeno, člověk může současně zaujímat *různé* pozice dle svých okamžitých pracovních podmínek. Abychom se vrátili k bodu, o němž byla řeč výše: myslím, že Wayneovu typologii můžeme rozvést a říci, že existuje velká míra *mobility* v tom, jak mohou být lidé pracující v oblasti animace definováni a jak definují sami sebe. Existuje například velká skupina lidí, jejichž způsob výuky animace z toho či onoho důvodu spadá do kategorie reflexivního tvůrce. Jinými slovy, zaměřují se na výrobní proces a zejména na „*technologii* kulturní produkce“. ¹⁷⁾ Chtěl bych na tomto místě zdůraznit, že diskurs mnoha kurzů inklinuje k instrumentalistickému pojetí. Nebo jinak: tyto kurzy jsou zaměřené více či méně řemeslně – na zvládnutí postupů a techniky.

Technika je skutečně často chápána jako jejich *hlavní* náplň. Přestože učitel animace může z hlediska každodenní výuky často spadat do kategorie reflexivního tvůrce, je zřejmé (ze skupinové e-mailové korespondence), že si mnozí z nich vážně uvědomují existenci debat a problémů, které by zdánlivě měly zajímat jen teoretické a kritické tvůrce. Jeden e-mailový respondent poznamenává: „konceptuálně cítím, že obor animačních studií zahrnuje studium teorie i praxe. Já sám se odborně zabývám výukou praxe.“ To je příklad napětí, o kterém již byla řeč, totiž, že někdo může mít o něčem soubor představ („konceptuálně...“), ale v rámci jeho (vzdělávací) profese se po něm požaduje jen jedna *součást* toho něčeho. Z uvedené citace také zaznívá „profesní“ diskurs: existují určité povinnosti a závazky, které musí člověk na dané pozici splňovat. Někdo tedy sice může mít svou soukromou představu o tom, z čeho se skládá animace, tuto představu však nemusí v reálné výuce uplatnit (nebo ji uplatnit nesmí). Někdo může být vysoce sofistikovaným a ve Wayneově smyslu kritickým tvůrcem. Protože však chápe pragmatickou dimenzi výuky, bude vyučovat jako více či méně reflexivní tvůrce (opět ve Wayneově smyslu, tzn. reflektující převážně proces výroby a příslušné technologické aspekty a debaty). V kurzech animace je orientace reflexivního tvůrce jistě běžná. Takto profilovaní jedinci ale často bojují s impulzem posunout se směrem ke kritickému tvůrci. Důkaz o tom lze nalézt v nedávné rozsáhlé debatě diskuzní skupiny časopisu *Animation Journal* o roli počítačových technologií v kurzech animace. V těch kurzech, které jsou převážně reflexivní, bude vždy převládat tendence k fetišizaci techniky – jednoduše proto, že se zde reflektuje výrobní proces (spíše než širší teoretické a kontextuální dimenze). Otázka jednoho člena skupiny (vlastně pracovní název dizertace) spustila diskuzi o roli počítačové techniky. Otázka zněla „Nehrozí v případě počítačové techniky to, že se při výuce tvůrců v průmyslu animovaného filmu postaví ‚vůz před koně?‘“ Následovala živá diskuze, při níž se účastníci shodli na tom, že znalost „základů“ je důležitější a měla by

17) M. W a y n e, c. d., pozn. 2, s. 30.

být chápána jako předpoklad pro využívání jakékoliv formy počítačové techniky. Jeden z příspěvů prohlásil:

Myslím, že analogie s „koněm a vozem“ je přesná, protože v mnoha kurzech animace se uctívá technika a cokoliv „uměleckého“ je podezřelé [...]. Naštěstí se najdou studenti, kteří jsou si vědomi přílišného důrazu na techniku a zdokonalují se v „tradičních“ dovednostech.

Obecně se předpokládá, že „kůň“ (kreativita) musí jít před „vozem“ (počítačovou technikou) a řídit jej. Pak je třeba opatrně a rozvážně reflektovat, jak nová technologie dopadá na tradiční způsoby práce. Ve velké míře zde však chybí něco, co by posunulo debatu nad čistě reflexivní rovinu. Většina příspěvů jednoduše pojímá diskuzi o nových technologiích jako otázku „je to lepší než to, co tu bylo před tím?“ (většina z nich dochází k závěru že „ne tak docela“ nebo spíše „ne, nová technologie *nenahrazuje* starší postupy, ale *staví na nich*“). O širších kontextuálních otázkách se zde příliš neteoretizuje. Jeden příspěvek se přibližuje k této podstatné problematice:

Je zde velký tlak (ze strany studentů a institucí) na to, aby se školní osnovy zaměřovaly především na techniku. Částečně za to, myslím, může fakt, že 3D technologie je pro většinu studentů náročná. Umělecká stránka animace se také hodnotí a kvantifikuje mnohem hůře než technické aspekty. Osobně odmítám analogii s „koněm a vozem“, vyplývá z ní totiž, že něco nezbytně předchází nebo dominuje něčemu jinému. Myslím, že v nejlepších školách vždy obojí existuje vedle sebe. Architekti také nediskutují o tom, jestli by se jejich studenti měli naučit vytvářet budovy, které budou stát, nebo které něco vyjadřují – obojí je v jejich oboru základním předpokladem.

Uvedený příspěvek je jistě v některých ohledech zajímavý. Mimo jiné upozorňuje na to, že v analogii s koněm a vozem jedna část rovnice řídí druhou. Půjdeme-li v analogii dál, můžeme říci, že je kreativita koněm, který táhne vůz reprezentující techniku (ať už jde o počítačovou techniku, o níž je zde řeč, nebo o papír a tužku, které jsou také technikou, byť na to zapomínáme), dodejme ale, že tvůrce obvykle sedí na voze a řídí ho. A nejen to, řídí techniku prostřednictvím aktivního využití kreativity. Tato nová formulace navrácí zpět do schématu *lidského činitele*, kterému hrozí, že bude kompletně vyloučen (lidmi, kteří chápou techniku jako hlavní hnací sílu), nebo nedostatečně pojmově uchopen, například omezením debaty na kreativitu a uměleckou zručnost, které předpokládají existenci transcendentální říše, v níž mohou věci komentovat pouze lidé s vybranými uměleckými dispozicemi. Vůz je v této analogii *dopravním prostředkem*, takže ho samozřejmě musí někdo někam řídit. Hodně účastníků debaty se však pouze snažilo umístit koně a vůz do vzájemně správné pozice, aniž by brali v úvahu, že kůň a vůz nemají smysl bez lidského činitele, který bude aktivně řídit kreativitu a technologii v rámci *tvorby* (v konkrétních podmínkách). Jinými slovy, vztah kreativity a techniky, která umožňuje tuto kreativitu vyjádřit, musí být chápán dialekticky. Díky tomu není ani jeden aspekt v dominantní nebo přednostní pozici (čímž bychom spadli buď do pastí technického deter-

minismu, nebo chápání umělecké zručnosti jako něčeho, co transcenduje materiální podmínky), ale vzájemně ze sebe těží. Vývoj počítačové techniky například zřejmě vedl k mnoha špatným animacím,¹⁸⁾ přičemž se doufalo, že „laciný efekt“ nové technologie odvede pozornost od kvality. Taková situace však nastává pokaždé, když se objeví nová technologie. Chvilí totiž trvá, než se plně prozkoumají její možnosti a limity. Negativní dopad má i to, že se s objevem nové technologie nezbytně objevují přehnaná tvrzení. Nedávný vývoj v oblasti digitálního videa – extrémně levného způsobu výroby obrazů ve vysoké kvalitě, které lze velmi snadno upravovat – například vedl některé autory k výrokům o „konci Hollywoodu“. Taková prohlášení jsou absurdní a stačí letmý pohled na fakta, aby člověk pochopil, že každý nový technický vývoj v dané oblasti sice *bude* mít určitý dopad, obvykle však dojde k jeho přizpůsobení nebo začlenění do existujících mocenských struktur.¹⁹⁾ Vrátime-li se k analogii koně a vozu, jeden z respondentů nabízí následující postřeh o mistrech v oblasti speciálních efektů, společnosti Industrial Light and Magic (ILM):

ILM kdysi využívala příklad špatné animace od fiktivního „studenta inženýrství“, slučující v sobě všechno špatné, hloupé a ošklivé, co do ILM poslali studenti, kteří si mysleli, že k přijetí do velké 3D společnosti stačí naučit se (trochu) ovládat software. Z fiktivní „cívky“ bylo zřejmé, že se dobří lidé v ILM musí dívat na spoustu odpadu a jsou z toho otráveni. V informačním balíčku, který si lze stáhnout z webových stránek společnosti ILM, se dočteme o pozici animátora postav následující: „Animátoři postav mají obecně základ v tradiční ruční pookénkové animaci a nyní využívají počítač k tomu, aby oživilí počítačově modelovanou postavu nebo objekt.“

Překlad: nejdřív kůň, potom vůz.

Perspektiva nejpokročilejších trikových a animačních studií ukazuje, že chápou technologii jako prostředek vedoucí k výsledku, a ne výsledek sám o sobě. Základem je pro ně kvalitní tvorba (jak vyplývá z odkazu na „tradiční ruční pookénkovou animaci“), která se uplatňuje v kontextu nejnovější počítačové techniky. Takováto mobilizace určitého diskursu v novém kontextu je příkladem „rekontextualizace“, jak ji vymezil teoretik vzdělávání Basil Bernstein. Názorný příklad rekontextualizace v oblasti animace nabízí nedávná práce Boba Sabistona a způsob, jímž aktualizoval principy rotoskopie prostřednictvím softwaru „Rotoshop“ (například *WAKING LIFE*, 2001). Tradice a základy rotoskopové animace, při níž se obkreslí záznam živé akce a animuje se okénko po okénku, vyžaduje určité pracovní postupy a trénink: aby v tomto prostředí mohl pracovat, musí být personál vyškolen v klasické pookénkové animaci. Systém Rotoshop byl navržen tak, aby jej mohli využívat i pracovníci bez speciální počítačové expertízy a na Sabistono-

18) Pojem „špatná“ animace je pochopitelně hodnotový soud, který vyžaduje objasnění a uvedení do kontextu. Diskuze o „špatné“ animaci v souvislosti s debatami o technice se obvykle odvolávají na nedostatek „tradičních“ animačních dovedností (tzn. umění kresby nebo schopnosti zapůsobit na diváky vyprávěním příběhů a konstrukcí postav) a naznačují, že je tento nedostatek nahrazován fetišizací techniky.

19) Jay David Bolter – Richard Grusin, *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press 1999.

vých filmech skutečně pracovali i lidé z jiných animačních a obecně uměleckých oblastí. V některých případech byli schopni úspěšně používat Rotoshop i lidé, kteří nemají žádné vzdělání v oblasti animace. To ukazuje, jak mohou být principy jedné animační tradice mobilizovány v tradici jiné prostřednictvím nové technologie; vyvolalo to však také debatu (a určitou kontroverzi) nad tím, jak vlastně animaci definovat a kdo může být legitimně považován za „animátora“.²⁰⁾

Důsledky technologie pro animaci a způsob, jakým se animace musela změnit kvůli komerčním tlakům, je tudíž jednou z klíčových oblastí, které je třeba analyzovat. K tomuto problému se vyjádřil Keith Bradbury, profesor animace na Queensland College of Art (jež je součástí Griffithovy Univerzity v Austrálii), když komentoval roli tvůrců a badatelů v oblasti animace.²¹⁾ Bradbury položil otázku, zda „je animace nová, nebo stará dovednost“. A pokračoval:

V podstatě si myslím [...] že se identita animace rozpadla kvůli potřebě přidružit se k dalším komerčním odvětvím [a] situovat v nich animovanou tvorbu. Výuka animace byla zanedbávána, což způsobilo, že byla stále více chápána buďto jako Disney, nebo jako triková a reklamní tvorba. Reklama potřebuje animaci, a kontroluje proto její využívání. Speciální kurzy tradiční animace jsou vzácné a pro celou generaci je animace dovedností, která musí být znovu objevena, nikoliv jednoduše oživena.

Uvedený komentář je užitečný, protože poukazuje na to, jaký mohou mít společenské či materiální síly dopad na oblast vědění a přidruženou praxi. Bradbury implicitně tvrdí, že určité kurzy nyní stavějí do popředí nácvik určitých dovedností proto, že se změnilo vnímání funkce a využití animace (jakožto souboru textuálních artefaktů). Můžeme to charakterizovat jako přístup „potřebujeme více lidí, kteří umí...“ – to znamená určitou formu instrumentalismu. V důsledku tak dochází k podkopání pedagogického a epistemologického základu, protože jde o pouhý „trénink“ předem vymezeného souboru možností – v Bradburyho případě „Disney, nebo triková a reklamní tvorba“. Zajímavé je také tvrzení, že v reklamě hraje animace určitou roli, a reklama má proto snahu animaci v této roli udržet. Sama se tak přitom ocitá v roli, z níž může animaci definovat. Thompsonová²²⁾ a Ward²³⁾ využili podobný argument pro situování animace v institucionální struktuře, jako je Hollywood – to znamená, dělá dobře X, proto by měla dělat jen X. Klíčové je u Bradburyho tvrzení, že „se identita animace rozpadla kvůli potřebě přidružit se k dalším komerčním odvětvím“.²⁴⁾ To skutečně otevírá cestu k zajímavé myšlence – že se kulturní tvorba může podobným způsobem rozpadnout. Tento bod v jisté míře vysvět-

20) P. Ward, c. d., pozn. 11, s. 41–44.

21) Komentář zaslaný e-mailem autorovi článku.

22) Kristin Thompson, Implications of the Cel Animation Technique. In: Stephen Heath – Teresa de Lauretis (eds.), *The Cinematic Apparatus*. London: Macmillan 1980, s. 106–120.

23) Paul Ward, Defining „Animation“. *The Animated Film and the Emergence of the Film Bill*. *Scope: An Online Journal of Film Studies*, December 2000. Online: <www.scope.nottingham.ac.uk/article.php?issue=dec2000&id=289§ion=article>, [cit. 23. 11. 2009].

24) Viz pozn. 20.

luje, proč někteří pedagogové nebo umělci pracující v oblasti animace mohou mít osobní pohled, který je zařazuje do kategorie kritického tvůrce, rozpoznávají však realitu materiálních podmínek tvorby, takže hrají roli reflexivního tvůrce. Jak jsem se snažil ukázat v celém článku, reflexivní tvůrce je někdo, kdo dlouze a pečlivě promýšlí technologii a nástroje, které má k dispozici, ale nejde v tom myšlení o krok (či dva) dále, aby skutečně *podrobil kritice* podmínky tvorby a širší mocenské struktury, v nichž pracuje. Z tohoto důvodu je pojetí kritického tvůrce pro animaci zásadní: animace musí být kritická, aby mohla sama sebe definovat, ale také proto, aby si vyjednala své místo ve vztahu k měnícím se digitálním technologiím a estetice. Jak objasňuje Bradbury, animace se jako obor a soubor tvůrčích postupů snadno rozpadá, a přispívá k tomu rychlé rozšíření nových mediálních technologií, v nichž hraje animace významnou roli. Protože je obor animačních studií jakožto předpokládaná disciplína (nebo interdisciplinární oblast) relativně nový, je zvláště důležité, aby si zainteresovaní jedinci uchovávali analytický přehled o všech oblastech, v nichž hraje animace podstatnou roli. Nové zařízení na Brunell University označované BitLab²⁵⁾ bylo vyvinuto původně jako Elektronické a výpočetní technické pracoviště, které mělo pomáhat při výuce a výzkumu médií. Poslední výzkumy sledovaly způsoby, jimiž může být zařízení využito k propojení výuky zaměřené na umělecké a technické aspekty. V současnosti se BitLab hojně využívá k animaci, většinou však jde o práci v oblasti vědy, tzn. o vědecké aplikace, které využívají animaci (v oblasti inženýrství, analýzy systémů, počítačového modelování atd.). Nepochybně však existuje uplatnění i v dalších oblastech vědění, ať už v *performance studies* (studiích performačních umění), ve filmových a mediálních studiích, v robotice nebo dokonce biologii, sportovních studiích apod. Tyto různorodé oblasti vědění spojuje právě animace. Uvedené pracovní komunity se na určité úrovni zabývají animací, což pro nás představuje přínos z hlediska kritického posuzování těchto komunit i animace jakožto společenských fenoménů.

Na jiném místě jsem popsal způsoby, jimiž můžeme chápat animaci jako diskursivní pole fungující v mnoha oblastech.²⁶⁾ V zařízení jako BitLab se animace stává potenciálním *katalyzátorem* kritické tvorby, o níž jsem mluvil dříve. Nacházíme se v situaci, kdy se různé oblasti disciplinárního vědění spojují v kontextu, v němž byly tradičně odloučené: umělecko-vědecko-technologické rozhraní na Brunelu se teprve ustanovuje. Učitelé, badatelé a tvůrci se setkávají na poli animace: ať už jde o problematiku digitální performance, 3D vizualizaci, otázku, jak nová technologie dopadá na narativní a tradičnější temporální média, predikce prostřednictvím modelovacích programů, využívání motion capture zařízení k nejrůznějším účelům – všechny tyto aplikace nějak pracují s animací. Tím se zdůrazňuje význam kritické tvorby, zároveň bychom se však měli zabývat také pojmy „uznání“ a „komunita“ a tím, jak se tyto formují v debatách o jednotlivých oborech.²⁷⁾ Když se překračují zavedené hranice oborů, potřebujeme nějak kriticky zhodno-

25) BitLab je zkratka pro Brunel University Information Technology Laboratory, nejmodernější zařízení obsahující široké spektrum technologií a softwaru souvisejících s animací, včetně obleku pro motion capture, nástroje render farm a trojrozměrného skeneru.

26) P. W a r d, c. d., pozn. 6.

27) K pojmu „uznání“ (recognition) ve smyslu, ke kterému zde odkazuji, viz Charles T a y l o r, *The Politics of Recognition*. In: Ch. T a y l o r, *Philosophical Arguments*. Cambridge, MA: Harvard University Press

tit, co se děje a jak je tvorba společensky využívána (odtud tedy potřeba *kritické* tvorby). Musíme být také schopni zmapovat a předvídat situace, v nichž dochází ke kontaktu (když totiž čelíme takové různorodosti, potřebujeme teorii akademické komunity). Opět se nám zde hodí konceptuální rámec Lavea a Wengera,²⁸⁾ protože nastiňuje otázky týkající se komunity, přesněji řečeno se zaměřuje na pojetí centralnosti, perifernosti a toho, co se děje, když se nové setkává se starým.

Animace jako rekontextualizovaný diskurs

Jak již bylo poznamenáno výše, různé tendence a dovednosti v oblasti animace se spolu mohou dostat do konfliktu (například pojetí tzv. tradičních animačních dovedností a nejnovější technologie, která je má nahradit). Jde také o to, jak upozorňuje Bradbury, že se animace jako oblast tvorby nebo soubor různých praktik musela přidružit k dalším kontextům a situovat se v nich. To nás přivádí k pojmu „rekontextualizace“ v pojetí Basila Bernsteina: mění se tím způsob, jak a kde jsou určité pedagogické diskursy přemístěny a transformovány použitím v jiných kontextech.²⁹⁾ Výuka určitých filmařských nebo animačních dovedností bude v různých kurzech definována jinak: „stejně“ dovednosti budou rekontextualizovány podle toho, jestli se vyučují v kurzu zaměřeném na řemeslnou práci, teoreticky orientovaném, filmovém nebo multimediálním kurzu. Rekontextualizace jistě může působit banálně a klamat svou jednoduchostí. Je však třeba brát na vědomí, že takto jednoduché termíny jsou často špatně chápány nebo jsou jejich složitosti zakryty, a v tak bohaté a různorodé oblasti, jakou je animace, je zvláště důležité, abychom tyto termíny pečlivě analyzovali. Jednou z Bernsteinových klíčových teoretických inovací je předpoklad, že způsob, jakým jsou společenské praxe (jako například výuka a formy kulturní produkce) *klasifikovány a rámovány*, má ideologické implikace.³⁰⁾ V případě silné klasifikace a rámování by argumentace mohla vypadat asi následovně. Silná klasifikace funguje na principu rigidního oddělení různých typů určité sociální praxe, které jsou jasně rozlišeny jedna od druhé. Pro animaci by z toho vyplývalo, že má svou vlastní logiku a metody a měla by se vyučovat a zkoumat jako samostatná disciplína. Animace by narážela na jednoznačně rozpoznatelné animační problémy a využívala by k jejich řešení animačních metod a procedur. Z toho vyplývá, že by zde měla být dokonalá shoda mezi problémy, na které můžeme narazit, a metodami a praktikami, kterými je můžeme řešit. Taková shoda samozřejmě také znamená, že dané problémy vědění nelze vyřešit jinými metodami a postupy. Platí to i opačně: určité metody a postupy mohou

1995, s. 225–256; k pojmu „komunita“ a jak ovlivňuje chování v rámci akademického prostředí a akademických disciplín viz Tony B e c h e r – Paul T r o w l e r, *Academic Tribes and Territories: Intellectual Enquiry and the Cultures of Disciplines*. Milton Keynes: Society for Research into Higher Education & Open University Press 2003. Dále též J. L a v e – E. W e n g e r, c. d. pozn. 1.

28) J. L a v e – E. W e n g e r, c. d. pozn. 1.

29) B. B e r n s t e i n, c. d. pozn. 3, s. 41–63.

30) B. B e r n s t e i n, On the Classification and Framing of Educational Knowledge. In: Richard B r o w n (ed.), *Knowledge, Education and Cultural Change*. London: Tavistock Publications 1973, s. 363–392; B. Bernstein, *Class, Codes and Control: Towards a Theory of Educational Transmissions*. 2nd Edition. London: RKP 1977.

být aplikovány jen na určitou oblast vědění, nikoliv na různé další problémy. Slabá klasifikace na druhou stranu přistupuje k problému odlišně. Vychází z předpokladu, že nevyhnutelně dochází k průnikům a že jednoznačná klasifikace je pouhou fantazií. Tento přístup bude řešit určité výzkumné problémy a otázky, ale vezme v potaz kohokoliv, kdo k nim má co říci, místo toho, aby byl někdo předem vyloučen, protože není součástí uznávané komunity. V rámci zkoumání problémů v oblasti animace tedy můžeme naslouchat badatelům a studentům z různých oborů. Skutečným epistemologickým problémem se tak stává zaměření (například co se v daném kontextu chápe jako platné a zajímavé vědění?), nikoliv oborový purismus. To jsou jistě náročné problémy, chápeme-li je v úplném kontextu vysokoškolského vzdělávání, tedy v neuspořádaném prostoru, v němž se soutěží o výzkumné granty, uznání od kolegů atd., což může vést ke snaze zaškatulkovat se co nejpohodlněji. Pro animační studia (stejně jako pro mnoho dalších oblastí včetně filmových a mediálních studií) se nicméně cesta slabé klasifikace zdá být nejpłodnější. Musíme se zaměřit na ústřední dilema: jak tendence k silné klasifikaci reprodukuje určité vládnoucí diskursy a praktiky. Pokud zde existuje obecná tendence situovat oblasti vědění do silně klasifikovaných vztahů – kde jsou od sebe jednotlivé obory oddělené – pak budou velmi často hledány a legitimizovány jen určité odpovědi (nebo druhy odpovědí). A to kvůli předpokladu, že jen určití lidé jsou *schopni* dané otázky zodpovědět. Mark Langer se v polemické esaji „The End of Animation History“³¹⁾ zaměřil na některé z těchto otázek ve vztahu k animaci. Esej se soustřeďuje na to, jak se distinkce mezi animací a živou akcí rozplynula do takové míry, že musíme znovu promyslet způsoby, jimiž k nim oběma přistupujeme jako k předmětům výzkumu (říkáme-li „oběma“, naznačujeme tím, že se jedná o různé předměty, což je samo o sobě také součástí řešeného problému). Langer ani tak netvrdí, že by animace přestala být užitečnou kritickou kategorií, spíše říká, že ti, kdo o animaci přemýšlejí, musejí vést v patrnosti širší soubor debat, než je obvyklé. Poznamenává, že:

Technologie nově vyjednává vztah mezi animovaným obrazem a živým divákem ve skutečném světě, ale badatelé konkrétně v oboru animačních studií a obecně v oboru filmových studií tuto skutečnost ignorují. To [však] neznámá, že by ji ignorovali i ostatní badatelé.

Langer tedy naznačuje, že *silná klasifikace* problémů vědění v oblasti animačních studií pravděpodobně znamená, že některým příhodným odpovědím není věnována pozornost. Už si nemůžeme dovolit pohlížet na dějiny animace (včetně teorie animace a všech dalších souvisejících problémů) jako na vysoce konkrétní (tzn. *silně klasifikovanou*) oblast vědění. Lidé, kteří zkoumají animaci, se mohou a musejí učit od filozofů, inženýrů, od těch, kteří se zabývají performancí, výpočetní technikou atd. Jinými slovy, měli by se vydat cestou slabé klasifikace. Nejdůležitějším kritériem nakonec vždycky bude spíše dotaz: „je argumentace daného člověka koherentní a zajímavá?“ než „patří to do animačních studií?“ Soudím, že by tento přístup měl být rozveden způsobem, který staví do

31) Mark L a n g e r, The End of Animation History. Příspěvek přednesený na 13. konferenci Society for Animation Studies 2001, Concordia University, Montreal, Kanada.

popředí *kritický* potenciál animace: můžeme rozpoznat různé materiální kontexty, v nichž animaci nacházíme, ale současně s tím musíme rozvíjet i kritickou perspektivu, která s touto různorodostí koresponduje. Pojem rekontextualizace nastíněný Bernsteinem můžeme příhodně porovnat s pojmem „remediate“.³²⁾ Druhý termín byl navržen, aby ozřejmil, co se děje, když vznikají nová média. Jay David Bolter a Richard Grusin tvrdí, že nová média jednoduše nenahrazují stará, ale že je přetvářejí. Různá média vstupují do vztahu koexistence, v níž se propojuje logika imediace (nezprostředkovanosti) a logika hypermediace:

Každé médium slibuje vylepšit své předchůdce tím, že nabídne bezprostřednější (immediate) a autentičtější zkušenost, v níž nebude přítomnost média vnímána. Příslib zlepšení však nevyhnutelně způsobuje právě to, že jsme si vědomi nového média jakožto média. Navození dojmu nezprostředkovanosti tudíž vede k hypermediaci.³³⁾

Tento impuls jednoznačně nacházíme u některých počítačových animací z nedávné doby, v nichž snaha vytvořit počítačově generované obrazy fotorealistického člověka vede k tomu, že si divák *více* uvědomuje skutečnost mediace. Ve filmu FINAL FANTASY: ESENCE ŽIVOTA (Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001) je například paradox vytvořených lidských postav zřetelný – jsou zároveň příliš reálné a nedostatečně reálné; divák si uvědomuje, že sleduje animovaný film, ale neurčitost ve vztahu k lidským postavám vede ke zvýšenému vnímání mediace. Co se jeví jako pokus o *imediaci* (tj. zvýšenou transparentnost a realismus) vede k *hypermediaci* (to znamená k menší transparentnosti a k větší rozpoznatelnosti samotného média). I když Bolter a Grusin mluví o médiích (a nevyhnutelně i o technice), myslím, že je užitečné uvažovat v podobném smyslu i o diskurzech a myšlenkách. Pokud se máme dostat k opravdu interdisciplinárnímu způsobu konceptualizace animace, musíme zajistit, abychom byli tak kritičtí, jak to jen jde, ale zároveň otevření velmi široké paletě hlasů z různých disciplín, které se spojují ve jménu animace. Logika slabé klasifikace to vyžaduje a rekontextualizace diskursů souvisejících s animací v různých kontextech naznačuje, že potřebujeme spíše hypermediované vědomí potenciálu animačních studií jako oboru než víru v její nezprostředkovanou a transparentní podobu.

Závěr

Protože animátoři a badatelé v oblasti animace pracují v určitých materiálních kontextech, vytvářejí určité artefakty, používají určité technologie atd., utvářejí specifická strategická spojení. Animace je příliš různorodá na to, aby mohla být jednoduše kategorizována jako jediná entita, a její charakter se vyjevuje, zaměříme-li pozornost na

32) J. D. Bolter – R. Grusin, c. d.

33) J. D. Bolter – R. Grusin, c. d., pozn. 31, s. 19.

specifická pracovní prostředí, spojenectví a vzájemné uznávání mezi různě situovanými lidmi. Z tohoto důvodu jsem v předkládaném článku upozornil na tři konceptuální rámce: legitimní periferní účast, kritickou tvorbu a rekontextualizaci. Každý z těchto konceptů se zaměřuje na složité způsoby, jimiž se diskursy a soubory vědění překrývají a reagují na sebe. Otevřeně připouštějí, že různí lidé mohou používat stejné diskursy v evidentně odlišných kontextech. Jak objasňuje Waynova typologie tvůrců, kritický tvůrce je někdo, kdo je schopný rozpoznat a reflektovat situace, v nichž k podobné rekontextualizaci diskursů dochází. Dodal bych, že takovýto kritický myslitel bude také vnímat způsoby, jimiž sám participuje v profesní komunitě (abych použil tyto termíny ve smyslu, který jim připisují Lave a Wenger). Animace existuje na křižovatce širokého spektra diskursů – mezi jinými o filmu, výtvarném umění, filozofii, technice, estetice, individuálním sebevyjádření –, a to znamená, že tyto diskursy *uchopuje a rekontextualizuje*, ale současně je jimi *uchopována a rekontextualizována*. Kritická reflexe toho, co animace je a čím by mohla být – podmínky tvorby a mnoho dalších kontextů, v nichž je realizována – proto vyžaduje, abychom porozuměli způsobu, jak jsou určitá vědění situována jinými diskursy a ve vztahu k nim a jak jsou tyto diskursy zpětně situovány v animaci. V centru animace je právě tato dialektika a všechna vědění, která spoluvytváří.

Přeložil Jan Hanzlík

Přeloženo z anglického originálu: Paul Ward, Some Thoughts on Theory–Practice Relationships in Animation Studies. *Animation: An Interdisciplinary Journal* 1, 2006, č. 2, s. 229–245.

Poznámka o autorovi

Paul Ward přednáší animaci na Arts Institute v Bournemouthu, kde se zaměřuje na teorii a dějiny animace. Je autorem knihy *Documentary: The Margins of Reality* (2005) a mnoha dalších antologií a článků k tématu animace a dokumentárního filmu. Je členem rady Society for Animation Studies a redaktorem recenzní sekce časopisu *Animation: An Interdisciplinary Journal*.

Citované filmy:

Železný obr (The Iron Giant; Brad Bird, 1999), *Úžasňákovi* (The Incredibles; Brad Bird, 2004), seriál *Simpsonovi* (The Simpsons; Matt Groening, od roku 1989), *Osvícení* (The Shining; Stanley Kubrick, 1980), seriál *Out of the Inkwell* (Dave Fleischer, 1918–1938), *Polární Express* (The Polar Express; Robert Zemeckis, 2004), *Waking Life* (Richard Linklater, 2001), *Final Fantasy: Esence života* (Final Fantasy; Hironobu Sakaguchi, Moto Sakakibara, 2001).