

PERFORMATIVITA, POST-ANIMACE A JAK JSEM SE STALA ANIMOVANOU POSTAVOU

Birgitta Hoseaová

Tento text se zabývá výzkumem, který si klade za cíl zpochybnit tradiční chápání animace. Nejprve shrnuje ontologické debaty o povaze animace. Tyto debaty byly iniciovány potřebou nově vymezit hranice animace v souvislosti s technologickými změnami a s kulturní touhou legitimizovat animaci jako uměleckou formu. Předkládaná studie odmítá redukující definici animace coby kresleného filmu a navrhuje přistupovat k ní jako k performanci.

Výzkum založený na praxi je prezentován ve formě „post-animace“ – práce, která využívá nástrojů animace, ale nebere na sebe formu animovaného filmu. Místo toho konvenční pojetí animace dekonstruuje. Činí tak skrze umělecká díla, která se snaží problematizovat binární opozici toho, co je „živé“, a toho, co je „animované“. Zaměříme se na to, kde v animaci dochází k performanci, a následně se zamyslíme nad pojetím animátora jako herce a animace jako performativní praxe. Jak vlastně vnímáme animovanou postavu? Jako něco, co performuje, nebo jako něco, prostřednictvím čeho se performuje?

Úvod – co je animace?

Tradiční animační postupy a základní představy o animaci se rozpadají vlivem technických inovací, které rozšířily možnosti výroby a distribuce pohyblivých obrazů. Období technických změn způsobilo v oblasti animace ontologickou nejistotu. Animace se vymezovala jako mediální forma na základě specifické techniky nebo používaných technologií. V současnosti se stává složitým souborem postupů, jehož hranice se neustále posunují.

Mnozí považovali a považují animaci v rámci filmového průmyslu za oblast zacílenou „na děti“. S příchodem radikálních technických změn se badatelé a umělci snažili dosáhnout toho, aby se opět stala předmětem seriózního vědeckého bádání. Veškeré kriticko-teoretické zkoumání animace bylo dlouho bržděno zavedeným předpokladem o nadvládě americké tradice, zejména Disneyho studia a jeho produkce pro děti.¹⁾ Alan

1) Srov. Paul Wells, *Animation Genre and Authorship*. London – New York: Wallflower 2002, s. 2.

Cholodenko v knize *The Illusion of Life? Essays on Animation* vášnivě dokazuje, že obor filmových studií oblast animace po dlouhou dobu zanedbával. Nejen proto, že je chápána jako „mladší bratr hraného filmu pro dospělé“, ale i proto, že skutečné problémy animace „problematizují a dokonce vylučují jisté axiomy filmové teorie a filmových studií“. ²⁾ V poslední době se díky novému oboru animačních studií a díky organizacím typu Společnost pro animační studia (Society for Animation Studies) začala objevovat řada akademických prací o animaci.

Jedním z přístupů, které legitimizují animaci jako předmět hodný vědeckého bádání, je tvrzení, že jde o určitý typ filmu. Donald Crafton například v úvodu ke knize *Before Mickey: The Animated Film 1898–1923* poznamenává: „Kniha vychází mimo jiné z předpokladu, že animovaný film je jedním z druhů filmu.“ ³⁾

Pojem filmu se využívá také proto, že ve věku digitální techniky je obtížné oblast animace definovat. Ta se totiž neustále mění a inovuje. Paul Wells v knize *Understanding Animation* připouští, že jde o oblast komplexní a navrhuje následující pracovní definici animace: je to „Film vytvořený ručně, okénko po okénku, poskytující iluzi pohybu, jenž nebyl natočen přímo, v konvenčním fotografickém smyslu.“ ⁴⁾ Tato definice konceptualizuje animaci jako jeden z druhů kinematografie, který se od ostatních liší použitým technickým procesem.

Maureen Furnissová tvrdí, že animace je určitým filmově-výrobním postupem, nicméně nejde o pouhou „podmnožinu“, ale spíše o součást širšího spektra aktivit v oblasti pohyblivých obrazů, jež sahají od nápodoby skutečnosti až po abstrakci. ⁵⁾ Na jednom konci takového spektra, v oblasti nápodoby, stojí neupravovaná živá akce, např. *SLEEP* (1963) Andyho Warhola, jediný záběr na spící osobu natočený v reálném čase. Na druhé straně spektra, v oblasti abstrakce, se nacházejí filmy typu *KREISE* (1933) Oskara Fischingera, které sestávají z abstraktních tvarů a nepokoušejí se reprodukovat lidské tvary. Uvedené pojetí animace může obsáhnout široké spektrum různých činností s různou úrovní nápodoby a abstrakce, od konvenční živé akce ve filmech s animovanými triky přes *motion capture*, ⁶⁾ animaci kombinovanou s živou akcí, naturalistickou animaci odvozenou ze studia živých forem až po animaci abstrahovaných postav. Takový model je využitelný pro popis komplexního pole současných digitálních filmařských technologií. Filmy jako trilogie *PÁN PRSTENŮ* (Peter Jackson, 2001, 2002, 2003), v nichž byl každý záběr počítačově upraven, problematizují zjednodušující pojetí animace jako „podmnožiny“ filmu nebo dokonce binární opozici mezi animací a filmem. Simon Pummel dále poznamenává:

Masivní rozšíření „kombinovaného filmu“, ať už za použití počítačové animace nebo v podobě klasické pookénkové manipulace záznamu, vytváří možný para-

2) Alan Cholodenko, Introduction. In: Alan Cholodenko (ed.), *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney: Power Publications 1991, s. 9–10.

3) Donald Crafton, *Before Mickey: The Animated Film 1898–1928*. Chicago – London: University of Chicago Press 1993, s. 6.

4) Paul Wells, *Understanding Animation*. London: Routledge 2000.

5) Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: John Libbey 1998, s. 5–6.

6) Digitální zaznamenávání pohybu lidí, zvířat nebo věcí a následné využití tohoto záznamu pro potřeby animace (pozn. překl.).

dox: animace požírá klasický film a nejspíš současně vytváří podmínky, v nichž sama zaniká jako distinktivní kategorie.⁷⁾

Zároveň s legitimizací animace v akademickém prostředí je médium znovuobjevováno jako seriózní umělecká forma. Svět „uměleckého filmu“ a současného umění donedávna animaci zanedbával, a to přes existenci animovaných filmů, které byly akceptovány jako okrajové součásti kunsthistorického kánonu, například ty, jež ovlivnila moderní malba – snímky Viktora Eggelinga, Hanse Richtera a Waltera Ruttmanna.⁸⁾

Velká Británie se díky podpoře televizního kanálu Channel 4 stala od osmdesátých do poloviny devadesátých let centrem tvorby krátkých animovaných filmů zaměřených na dospělé diváky. I když bylo oddělení animace v Channel 4 zavřeno, Umělecká rada Velké Británie vytvořila s podporou této televizní stanice v roce 1990 program „Animate!“, který nadále rozdmýchal debatu a umožňoval přehodnocovat stávající pojetí animace. Kniha *The Animate! Book: Rethinking Animation* se snaží rozšiřovat chápání animace a prosadit ji jako seriózní uměleckou formu, upozorňuje také na běžné předsudky týkající se animace. Obsahuje rozhovory s různými účastníky programu „Animate!“. Pouze jeden z osmi byl spokojený s nálepkou „animátor“ a většina ostatních měla ve vztahu k pojmu animace předsudky – chápali ji jako technologicky vyspělou, průmyslovou, populární kulturu zaměřenou na děti. Anne Courseová, jedna ze zpovídaných umělců a umělkyně, si s tímto pojmem spojovala natolik negativní asociace, že se zdráhala do programu „Animate!“ zapojit, aby nebyla její práce v oblasti pohyblivých kreseb spojována s animací: „Lidé mi říkali, abych to nedělala, jestli se chci v uměleckém světě prosadit.“⁹⁾

Práce, kterou podporuje program „Animate!“, je „riskantní a překračuje hranice“, „není primárně motivována zájmem o postavy a zápletku“.¹⁰⁾ Program definuje animaci volně: jedná se o „manipulaci s pohyblivým obrazem“. Pro přijetí do programu je třeba splňovat následující kritéria:

Pro přihlášení do programu nemusíte být animátor. Animace neznamená a nikdy neznamenala práci s jednotlivými filmovými okénky, nýbrž syntézu. Animace může být obrazovou reprezentací vytvořenou manipulací s prostorovou nebo časovou osou – nebo čímkoliv, co nemůže být přímo zaznamenáno kamerou v podobě živé akce.¹¹⁾

7) Simon P u m m e l, Will the Monster Eat the Film? or The Redefinition of Animation 1980–94. In: Michael O' P r a y (ed.), *The British Avant-Garde Film 1926–1995: An Anthology of Writings*. Luton: University of Luton Press 1996, s. 299.

8) Užitečný přehled propojení animace, avantgardního umění a modernistické kritiky v meziválečném období nabízí publikace Esther L e s l i e, *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*. London – New York: Verso 2002.

9) Rozhovor s Anne Course in Benjamin C o o k – Gary T h o m a s (eds.), *The Animate! Book: Rethinking Animation*. London: LUX ve spolupráci s Arts Council England 2006, s. 52.

10) Gareth E v a n s – Dick A r n a l l, Build It and They Will Come: Animate! and the Extended Imagination. In: B. C o o k – G. T h o m a s (eds.), c. d., s. 101.

11) Dick Arnall, Death to Animation. Dostupné online: <<http://www.animateonline.org/editorial/2005/08/death-to-animation>>, [cit. 29. 5. 2008].

Chápání animace, jak vyplývá z předchozího úryvku, se v současnosti rozšířilo tak, že obsahuje vše, co může být zachyceno fotografickou technikou: „Animace nyní zahrnuje ‚normální‘ filmy, které byly výrazně přepracovány rychlými střihy, opakováním a zpětným pohybem, zrychlením a zpomalením, kolážovými efekty nebo digitální manipulací.“¹²⁾ Snaha překlasifikovat animaci na aktivitu, v jejímž rámci se manipuluje s fotografickým materiálem, vedla k tomu, že se práce s pohyblivými obrazy, dříve považovaná za filmovou tvorbu výtvarníků nebo expanded cinema, znovu začlenila do kanonické oblasti animace. Navrácení abstraktního filmu do této oblasti situuje animaci do tradice výtvarného umění, která se vzpírá stereotypní představě Disneyho studia a animovaných filmů pro děti. Konference Pervasive Animation v londýnské galerii Tate Modern v roce 2007 představila tvorbu Anthonyho McCalla, George Griffina, Michaela Snowa, Stana Brakhage a dalších autorů tradičně spojovaných se strukturálním filmem, expanded cinema, direct cinema nebo experimentálním filmem. Zařazení do festivalového programu situovalo tyto filmy do kontextu manipulovaných pohyblivých obrazů, tedy do kontextu animace. Jeden z příspěvkatelů konference, Erwin Carels, šel dokonce tak daleko, že přemýšlel o animaci i v souvislosti s uměleckou instalací Martina Creedu *The Lights Go On and Off* (2001), která vyhrála cenu Turner Prize a sestává ze sekvence zhasínání a rozsvěcení světel v prázdné galerii.¹³⁾

V souvislosti s obecným oživením zájmu o kresbu začínají galerie zaměřené na současné umění vystavovat animaci kresby takových umělců, jako jsou třeba Robin Rhode, Francis Alÿs, Julian Opie a William Kentridge. Ve světě, který se neustále pídí po „něčem velkém“, zůstává animace nedostatečně probádanou oblastí vybízející k objevování. Slovy jednoho z kurátorů londýnské výstavy *Momentary Momentum: Animated Drawings*, konané v roce 2007:

Současné umění neustále vytváří nová média, jejichž studium vede k radikálnímu přehodnocení zavedených uměleckých kategorií. Animace je v tomto smyslu jednou z nejméně probádaných forem, snad kvůli tradičnímu výrobnímu procesu, který klade velký důraz na kresbu, tedy na disciplínu dlouhodobě ignorovanou ve prospěch malby a sochařství. Kresba a animace znovu oživují filmařství. Tato oblast se vrací na scénu a animovaná díla nyní získávají plnohodnotný umělecký status.¹⁴⁾

Dalším důvodem, proč si současný umělecký svět všímá animace, je počet umělců, kteří experimentují s kresbou a novými technologiemi.¹⁵⁾ Animace se vyznačuje prostorem, v němž se může tradiční kresba kombinovat s nejnovější digitální technologií.

12) Angela Kingston, Curating the Animators. In: B. Cook – G. Thomas (eds.), c. d., s. 136.

13) Edwin Carels, Animation = A Multiplication of Artforms? In: B. Cook – G. Thomas (eds.), c. d., s. 21.

14) Lawrence Reyfus, Panorama of Contemporary Animation. In: *Momentary Momentum: Animated Drawings*, katalog výstavy v Parasol Unit – Foundation for Contemporary Art v Londýně, 3. 3. 2007 – 15. 4. 2007, s. 30.

15) Simon Faithfull např. vytváří tradiční skicu v plenéru, kreslí ovšem na PDA a kresby zpřístupňuje online nebo je posílá e-mailem z různých končin světa. *Lea Navigation* (2006) je kontinuální kresbou chůze podél řeky Lea, vytvořené během jednoho týdne. Interaktivní webové stránky umožňují posun různými rychlostmi, čímž se zpřístupňuje dvousměrná jízda „kamery“ po břehu řeky. Srov. Simon Faithfull,

Uvedení digitální technologie do oblasti animace zásadně ovlivnilo způsoby, jimiž je vytvářena, recipována a distribuována.¹⁶⁾ Zmíněné proměny metod produkce, distribuce a předvádění se odehrály v extrémně rychlém čase. Nejrychlejší počítač měl v roce 1970 úložnou kapacitou menší než 500 MB, což je méně, než má můj současný mobilní telefon.¹⁷⁾ Dnešní výkonné počítače podporují rozvoj nejrůznějších nových animačních technik jako např. digitální compositing, rotoskopii, postprodukční úpravy obrazu, motion capture a herní technologie, digitální kresbu a malbu nebo trojrozměrnou počítačovou animaci.

Digitální technika přinesla nové postupy, ale také materiál velmi odlišný od filmu a videa.¹⁸⁾ Nejmenší jednotka digitálního obrazu – pixel – se skládá z jedniček a nul, které může člověk svým zásahem změnit nebo zaměňovat s jinými pixely. Lev Manovich poukazuje v knize *Language of New Media* na změnu, kterou digitální technologie vnesla do oblasti filmu.¹⁹⁾ O filmu se vyjadřuje jako o „umění indexu“ a upozorňuje na to, že jeden důležitý aspekt tradiční kinematografie bývá považován za samozřejmý: „Fikční filmy jsou filmy s živou akcí. To znamená, že obsahují z větší části nemodifikované fotografické záznamy předkamerových událostí, které se odehrály ve skutečném fyzickém světě.“²⁰⁾ Zdá se, že filmový obraz ukazuje „skutečný život“ bez umělých manipulací. Tato ideologie realismu ovšem nemění nic na tom, že film předkládá silně upravenou verzi „reality: různé časy a prostory jsou dohromady poskládány tak, aby utvářely iluzi souvislého času a prostoru. Režiséři aranžují a do detailu propracovávají scénu, kostýmy a výpravu. Green screen, zrcadla a dokreslovačky zmnožují zobrazovaný prostor. Filmová surovina je chemicky barvena a modifikována na optické kopírce.“²¹⁾

S digitálním filmem se proces manipulace ještě dále rozšířil, protože už není závislý na „záznamu reality prostřednictvím optických čoček“.²²⁾ Počítačové triky mohou být používány k vytvoření fotorealistických scén, které působí dojmem, že je zachytil fotoaparát, ale přitom byly kompletně sestaveny v digitálním prostředí. Zatímco kamera vytváří mechanický záznam obrazů, postupy digitálního zpracování obrazu zahrnují ruční práci. To znamená návrat k proto-filmovým technologiím z éry počátků kinematografie.²³⁾ Rané technologie využívaly procesů, o nichž se později uvažovalo jako o animaci: skládka pro-

Lea Navigation. Dostupné online <http://www.simonfaithfull.org/lee_navigation/drawing.html>, [cit. 11. 6. 2009].

16) Birgitta H o s e a, TV 2.0: Animation Readership / Authorship on the Internet. *Animation Studies* 3, 2008. Dostupné online: <<http://journal.animationstudies.org/download/volume3/ASVol3Art4BHosea.pdf>>, [cit. 15. 10. 2009].

17) Gene Y o u n g b l o o d, *Expanded Cinema*. London: Studio Vista 1970, s. 183.

18) Birgitta H o s e a, Photosonic Synthesis: Hearing Colour, Seeing Sound, Visualising Gesture. Příspěvek byl přednesen na konferenci Seeing ... Vision and Perception in a Digital Culture, Computers and the History of Art (CHArt) 24th Annual Conference, University of London 2008. Jiné verze tohoto textu byly předneseny také na Moves08: Movement on Screen v britském Manchesteru v roce 2008; na konferenci Technarte 2006 ve španělském Bilbau a na Mindplay, London Metropolitan University, 2006.

19) Lev M a n o v i c h, *The Language Of New Media*. Cambridge, Mass. – London: MIT Press 2002, s. 293–306.

20) Tamtéž, s. 293–294.

21) Tamtéž, s. 303.

22) Tamtéž, s. 294.

23) Tamtéž, s. 295.

mítaná laternou magikou byla ručně malována a ručně se také posouvala, aby byl navozen dojem pohybu; optické hračky založené na otáčení vytvářely iluzi pohybu prostřednictvím opakování smyček nebo rozfázovaného pohybu. Tento směr argumentace pojmá digitální film jako důkaz, že animace není podmnožinou filmu. Naopak, film je podmnožinou animace: „Digitální film je zvláštním případem animace, který využívá záznam živé akce jako jeden z mnoha prvků [...] Film se zrodil z animace a odsunul ji na okraj, aby se nakonec stal jedním konkrétním případem animace.“²⁴⁾ Manovich cituje Williama J. Mitchella, který v knize *The Reconfigured Eye*²⁵⁾ tvrdí, že poddajnost pixelu implikuje erozi hranic mezi fotografickým obrazem a malbou. „Manuální konstrukce obrazů“ prostřednictvím digitální technologie podle Manoviche naznačuje, že animace a film jsou vlastně druhy malby: „Film se stává zvláštním druhem malby – malbou v čase. Už ne kino-oko, ale kino-štětec.“²⁶⁾

Alan Cholodenko také tvrdí, že „animovaný film nejenže předcházet zrodu kinematografie, ale dokonce film zplodil.“²⁷⁾ Pro něj vztah mezi filmem a animací vyostřuje složitou problematiku rozlišování mezi reprezentací a simulací.²⁸⁾ Nejranější animované filmy, které vznikly vývojem kouzelnického divadla a varietních čísel, se od počátku vzpírají zjednodušujícímu oddělování filmového záznamu živé akce od animace. Cholodenko se staví za teoretické pojetí animace jako „ideje, konceptu nebo procesu“ překračujícího technickou definici. Animace se

[...] neomezuje na animovaný film (ani na jeho konvenční pojetí) a není jím ani omezena. Jde o pojetí transdisciplinární, transinstitucionální, implikující nejhlubší, nejkomplexnější a nejpodnětnější otázky naší kultury, otázky bytí a stávání se, času, prostoru, pohybu, změny – ba i samotného života.²⁹⁾

Cholodenko soudí, že základem animace je proces, v němž se neživé transformuje v živé tím, že je „obdařeno pohybem“ nebo dokonce „obdařeno životem“.³⁰⁾

Pojem animace rozšiřuje a jeho technické pojetí překonává také slavná McLarenova definice animace jako meziprostorů:

Animace není uměním rozpohybovaných kreseb, ale uměním pohybů, které jsou nakresleny. To, co se odehraje mezi jednotlivými okénky, je mnohem podstatnější, než co je v jednotlivých okénkách. Animace je tedy uměním manipulace neviditelnými meziprostory, které leží mezi okénky.³¹⁾

24) Tamtéž, s. 302.

25) William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post Photographic Era*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press 1994.

26) L. Manovich, c. d., s. 308.

27) A. Cholodenko, c. d., s. 9.

28) Tamtéž, s. 29.

29) Tamtéž, s. 15.

30) Tamtéž, s. 15–16.

31) Norman McLaren citovaný in Georges Sifianos, *The Definition of Animation: A Letter from Norman McLaren*. *Animation Journal* 3, 1995, č. 2 (jaro). Citováno in Maureen Furniss, *Art in Motion: Animation Aesthetics*. London: John Libbey 1998, s. 5.

Tento návrh odkazuje k teorii doznívání obrazu na sítnici, díky němuž mozek interpretuje jako pohyblivý obraz sérii nehybných okének promítaných rychlostí 15, 24, 25, 30 nebo 60 okének za sekundu (v závislosti na použité technologii). Animace je z tohoto hlediska kognitivním procesem, který se dokončuje v mysli diváka. To však není specifický rys animace – je to také obecná vlastnost filmu, sestávajícího ze série po sobě následujících nehybných obrazů. Roland Barthes dokonce píše o filmu jako o animované fotografii.³²⁾

Možná, že animace ani nemůže být definována. Cholodenko naznačuje, že je to komplexní rébus, který nemůže být vysvětlen a vzpírá se zjednodušující definici. Možná je

[...] iritující podobně jako zvuk mouchy, jež létá a bzučí kolem hlavy, mouchy, jejíž ďábelské tajemství spočívá v nevyhnutelné frustraci doprovázející snahu teoretizovat pohyb, život, animaci a animovaný film. A moucha není o nic více uchopitelná než pohyb, život, animace a animovaný film.³³⁾

Suzanne Buchanová v úvodním proslovu na konferenci Pervasive Animation přišla s myšlenkou, že se animace coby pojem stala nepoužitelná a jako princip je všudypřítomná.³⁴⁾ Nalézáme ji na rozhraní tolika dalších forem – filmu, performance, ilustrace, vyprávění, výtvarného umění, digitální manipulace, loutkoherectví – že nemůže být nikdy pevně definována.³⁵⁾ Podle Buchanové nemá smysl hledat velkou, všezahrnující a syntetizující teorii animace, jako mnohem přínosnější vidí „mikroanalýzy“: hlubší zkoumání jednotlivých projevů.

Můj vlastní výzkum se zabývá Cholodenkovým pojetím animace jako konceptu obdařování životem a pohybem. V duchu teze Buchanové se však nechci pokoušet o novou teorii animace.

Nebudu vysvětlovat animaci jako takovou ani ji vměštnávat do konceptu umění, filmu nebo malby, ale zaměřím se detailně na performanci v animaci a animaci jako performanci: jak ve smyslu performance animovaných postav, tak performance animátora.

Metodologie tohoto výzkumu vychází z praxe a je interdisciplinární. Můj v praxi zakotvený přístup dovoluje myslet skrze tvůrčí realizaci, interaktivním způsobem – soudím totiž, že teorie a praxe jsou nerozlučně spjaté. Mým cílem je vytvořit práci, která problematizuje reduktivní definice a chápání animace: je to mezní praxe pronikající za hranice definic. Je interdisciplinární a zabývá se hybridními formami, které zahrnují animaci, ale nebere na sebe formu konvenční animace. Je s animací v dialogu, ale chce ji prozkoumat a dekonstruovat. Z tohoto důvodů zavádím k jejímu popisu pojem post-animace.

32) Srov. Roland B a r t h e s, *Camera Lucida*. London: Vintage Classics 2000, s. 78; česky Roland B a r t h e s, *Světla komora: poznámka k fotografii*. Praha: Fra 2005, s. 76.

33) A. C h o l o d e n k o, c. d., s. 27–28.

34) Suzanne B u c h a n, Pervasive Animation. Příspěvek z konference Pervasive Animation, Tate Modern, London 2.–4. 3. 2007.

35) Sama jsem se občas zamýšlela nad tím, zda by tkalcovství nemohlo být považováno za jistou formu animace, vzhledem k tomu, že jde o opakující se proces vytváření po jednotlivých okénkách v průběhu času, a zda tkalcovský stav není předchůdcem počítačů.

Animace jako performance

Teoretik performance Richard Schechner rozšířil všechna dosavadní pojetí toho, co je to performance. Podobně jako v případě animace může jít o velmi široký pojem, překračující pole uměleckého projevu na jevišti a přesahující do všech aspektů života:

„Performovat“ při obchodování, sportu a sexu znamená dělat něco podle určitého standardu – uspět, vyniknout. „Performovat“ v umění znamená inscenovat show, hru, tanec nebo koncert. „Performovat“ v každodenním životě znamená předvádět se, jít do extrémů, podniknout akci pro ty, kdo jí přihlížejí. [...] Vychází se zde z představy, že jakákoliv ohraničená, předváděná, zdůrazněná a vystavená akce je performancí.³⁶⁾

Chápání performance jako součásti každodenního života má historickou tradici. Abychom parafrázovali Shakespearovu hru *Jak se vám líbí*, renesanční myšlenka *theatrum mundi* odvozená z antické filozofie říká, že celý svět je divadlo a lidé v něm jsou jen herci, co hrají role ve svých každodenních životech. Schechner vlastně navazuje na pojetí Normana McLarena, který definoval animaci jako nepostižitelný meziprostor, a tvrdí, že „performance se odehrává v akci, interakci a ve vztahu. [...] Performance není ‚uvnitř‘, ale ‚mezi‘“. ³⁷⁾ Rozlišuje dva přístupy ke studiu performance: *je* performance (*is performance*) a *jako* performance (*as performance*): „Jakákoliv událost, akce nebo chování mohou být zkoumány ‚jako‘ performance. [...] Je‘ performance odkazuje k určitější, ohraničené události poznačené kontextem, konvencí, užíváním a tradicí.“³⁸⁾

V tomto smyslu tedy zkoumám animaci *jako* performanci: chci postihnout, kdy se v animaci performance projevuje. Zajímá mě především dílo, jež problematizuje opozici mezi tím, co je „animované“, a tím, co je „živé“.

Animace jako performativní akt

Když animátor vytváří určitou postavu, můžeme říci, že prostřednictvím této postavy performuje? Animátoři si často zkoušejí přehrávat pohyby animovaných postav, studují se v zrcadle nebo se nahrávají na video, a tyto pohyby pak analyzují. Donald Crafton tvrdí, že současná výtvarná animace je sama o sobě performancí. Animátoři používají například písek, manipulují s objekty a zaznamenávají je po jednotlivých okénkách nebo „pixilují“ pohyby živých herců, čímž vytvářejí performance. Animace v tomto smyslu performanci dokumentuje.³⁹⁾ Mohli bychom toto opakované, kompulzivní hraní považovat nejen za performanci, ale také za *performativní* akt?

36) Richard S c h e c h n e r, *Performance Studies: An Introduction*. 2nd Edition. New York – London: Routledge 2006 s. 28.

37) Tamtéž, s. 30.

38) Tamtéž, s. 49.

39) Donald C r a f t o n, Performance in and of Animation. *SAS Newsletter* 16, 2003 (1. 7.). Glendale, California: Society for Animation Studies 2002.



Obr. č. 1. Záběry ze série městských intervencí *DOG BETTY* (2007)

Foto Birgitta Hoseaová

Procesem performování, tj. předvádění identity dané sociální rolí se ve své teorii performativity zabývá Judith Butlerová.⁴⁰⁾ Ta tvrdí, že performance je aktem, který definuje naši bytostnou podstatu. Teorie performativity vychází z lingvistické teorie. Performativní řečový akt je podle lingvisty J. L. Austina promluva, která má nějaké publikum a uskutečňuje akt, jenž současně popisuje, například „omlouvám se“, „sázím se, že“, „beru si tě za ženu“.⁴¹⁾ Performativní akt je tedy existenciálním aktem, v němž se člověk snaží

40) Judith B u t l e r, *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York – London: Routledge 1999, s. 171–180.

41) Citováno v Judith B u t l e r, *Burning Acts, Injurious Speech*. In: Andrew P a r k e r – Eve K o s o f - s k y S e d g w i c k (eds.), *Performativity and Performance*. New York – London: Routledge 1995 s. 197.

Obr. č. 2. Záběry z filmu *HEAD LINES* (2009)

Foto Birgitta Hoseová

stát tím, co hraje. Butlerová dále tvrdí, že naše představa o nás samých je křehkým konstruktem, který musí být neustále performován jako role, a tím udržován.

Abych prozkoumala performativní proces animace prostřednictvím zúčastněného pozorování, vytvořila jsem postavu fenky Betty, odvozené od rané podoby klasické animované postavy Betty Boop, kdy vystupovala jako pudlík. Kostým Betty tvořila papírová socha. Z koncepčního hlediska bylo velmi důležité vyrobit hlavu z papíru, protože jsem chtěla mít na sobě papírovou kůži animované postavy. Obrovská papírová hlava byla nepohodlná a záměrně odlišná od typu postav v Disneylandu.

Cílenou distribuční platformou byl YouTube a animace představovala intervenci anarchistické, nespoutané animace do světa každodenního života v Holbornu.⁴²⁾ Moji performanci zaznamenávali přátelé na video. Protože šlo o práci pro YouTube, chtěla jsem spontánní, okamžitou dokumentaci a zajímala mě estetika spojená se serverem YouTube: neprofesionální video je totiž autentičtější a živější než profesionálně dokonalá práce s kamerou.

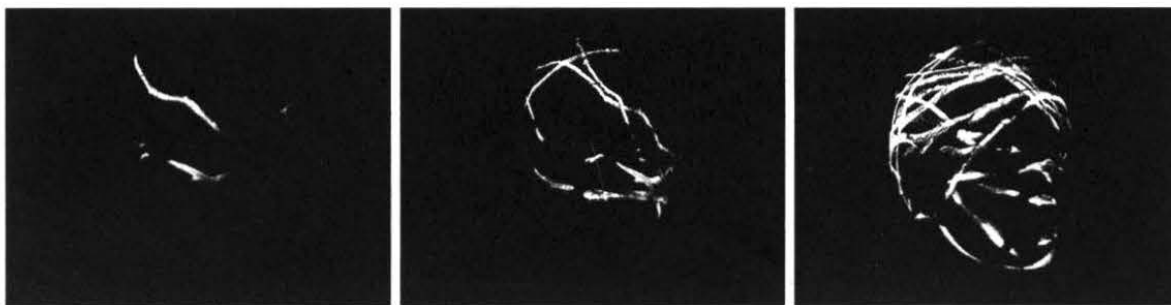
Je tedy animace postavy performativním aktem? Součástí každé slovníkové definice animace je uvádění v život a akt animace vštěpuje život neživému: když kreslím, sochařím nebo digitálně manipuluji, dávám život. Jane Tormeyová soudí, že aby se kreslení stalo performativním, musí se „deklarovat ve svém vlastním činu“, performovat se a spontánně (přímo) se stávat.⁴³⁾ Je to nutková, ritualizovaná aktivita, která stvrzuje identitu umělce. Příkladem z oblasti animace je *IK BEWEEG, DUS IK BESTA* Gerrita van Dijka, v němž autor animuje nakreslený obraz v aktu kreslení *prostřednictvím* aktu kreslení.⁴⁴⁾

Nedávno jsem natočila sérii krátkých filmů, v nichž manipuluji videozáznamem sebe sama při procesu kreslení, takže se zdá, že animuji svou vlastní existenci. Tyto filmy patří do souboru děl kombinujících performanci, video a animaci, v nichž hledám a mažu svou přítomnost prostřednictvím práce s linií. V krátkém filmu *HEAD LINES* (2009) kreslím na papírový pytlík, který zakrývá mou hlavu, a čáry odhalují její tvar pod pytlíkem. Video *WHITE LINES* (2009) bylo navrženo pro holografickou projekci na jevišti v systému

42) Birgitta H o s e a, *Dog Betty*. Online video dokumentace. 2007. Dostupné online: <<http://www.youtube.com/birgittahosea>>, [cit. 15. 10. 2009].

43) Jane T o r m e y, Editorial. *Tracey*. 2005. Dostupné online: <<http://www.lboro.ac.uk/departments/ac/tracey/perfl.html>>, [cit. 11. 6. 2009].

44) Paul W e l l s – Joanna Q u i n n – Les M i l l s, *Drawing for Animation*. Lausanne: AVA Publishing 2009, s. 172–5.



Obr. č. 3. Záběry z filmu *WHITE LINES* (2009)

Musion Eyeliner 3D.⁴⁵⁾ Jevišťe je ponořeno ve tmě a není nic vidět. Náhle se objeví pár očí a pohoupává se nad jevištěm. Pod nimi se začne objevovat bílá čára. Divák si postupně uvědomuje, že čára utváří hlavu, a ta zaplňuje jevištní prostor. Zatímco se kreslí čáry, hlava se točí a zdá se, že poletuje v třírozměrném prostoru. Myšlenka hlavy poletující na jevišti byla inspirovaná filmem Georgese Mélièse *L'HOMME A LA TÊTE EN CAOUTCHOUC* (1901).

Místo performance

Až doposud jsem se zabývala vztahem mezi animátorem, postavou a aktem animace. Animovaná postava budí dojem umělosti, protože její pohyby a reprezentovaná osobnost jsou odděleny od těla animátora, který je vytvořil. Otázkou je, zda osoba performeru vyžaduje skutečné tělo. Pokud postava nevytváří své vlastní pohyby, znamená to, že nejde o performanci?

Populární představa, že animátor performuje zprostředkovaně, je komplikována skutečným charakterem výroby animovaných filmů. I když animovaná postava jedná s určitým záměrem, jde o záměr vytvořený týmem lidí. Animaci může vytvořit jediný člověk, častěji se však jedná o tovární typ výroby realizované celým týmem. Paul Wells identifikoval v animaci tři úrovně autorství:

- „supra“ animátor je součástí továrního výrobního týmu, jeho individuální příspěvek se ztrácí v kolektivní výrobě produktu;
- „intra“ auteur, jehož řemeslná práce v rámci kolektivu je uznávána jako známka kvality – například Ray Harryhausen, Richard Williams;
- umělec pracující jako individuální auteur.⁴⁶⁾

Nevytváří-li tedy performanci jediné vědomí, proč výsledek interpretujeme jako koherentní postavu? Kdo performuje: autor postavy, režisér, animátor? Ve filmovém průmyslu za postavou není jediné jednotící vědomí. Na animované postavě pracují týmy animátorů, někdy používají videonahrávku herce, někdy používají data zaznamenaná technologií motion capture. V posledním uvedeném případě může herec své pohyby za-

45) Musion Systems Inc. Dostupné online: <<http://www.musion.co.uk>>, [cit. 30. 6. 2009].

46) Paul Wells, *Animation Genre and Authorship*. London – New York: Wallflower 2002.

znamenat a vepsat do animované postavy. Takový proces však vyžaduje „vyčištění“ dat a mnohdy i jejich novou animaci. Dabéři jsou často ztotožňováni s postavou, zejména v celovečerních animovaných filmech, kde z marketingových důvodů vystupují jako hvězdy, postavě však dodávají jen svůj hlas. Tým se v této performativní situaci snaží dosáhnout konzistence a používá k tomu předem sestavená schémata stylu postav a produkční manuály.

Jiří Veltruský zpochybnil představu, že za performancí musí existovat jedno sjednocující vědomí. V divadelním kontextu rozlišuje dvě složky každé dramatické akce: 1) záměr a 2) performanci záměru.⁴⁷⁾ Tyto dva aspekty performance mohou být ztvárněny jednou osobou nebo více osobami. Herec nemusí zcela ovládat všechny probíhající aktivity. Režisér může vytvořit přesnou choreografii pohybů a motivaci herce, a ten pak jedná podle instrukcí. Performance záměru navíc nemusí být provedena lidským hercem: může být ztvárněna předmětem, který diváci budou vnímat jako performátora. Objevuje se zde

[...] dvojitý „subjekt“ dramatické akce – jeden „subjekt, od něhož záměr vychází,“ a jeden, který performuje, „subjekt zjevně jednající, který může být s tím základním identický, ale může též být jen jeho nástrojem, subjektem jen částečným“. Tento druhý performující subjekt nemusí být lidský, jak se často předpokládá (i když ten první, původce, pravděpodobně ano). Jakákoliv složka, která se „účastní jednání“, ať už člověk, zvíře nebo předmět, může být diváky konstruována jako „performující subjekt“.⁴⁸⁾

Určité animační techniky, například rotoskopie nebo motion capture, zdůrazňují problematiku několikanásobné intencionality performance vytvořené více autory. V procesu rotoskopie animátor pracuje s filmovým záznamem nebo videozáznamem herce a používá ho jako základ pro animaci. Režisérový záměr v animované performanci sdílí i herec. Animace se kombinuje s obrazy bytší herecké přítomnosti.

Performerská kreslířská skupina Drawn Together vytváří týmové performance, využívající mnohonásobné formy spontánní animace (markmaking).⁴⁹⁾ Jejich performance z roku 2009 nazvaná *Line process echo repeat* v londýnském Center for Drawing spojovala různá média a různé přístupy ke kresbě. Zahrnovala opakovanou tvorbu značek tuhou, promítanou animaci obrysů a zvuk. Každá z těchto mediálních forem zachycovala stopu fyzické přítomnosti umělce v tvůrčím aktu.

Pro tento projekt jsem vytvořila animaci kreslených obrysů Jane Grisewoodové a Carali McCallové, založenou na videozáznamu, v němž obě kreslí čáry po celé délce zdi. Bílé

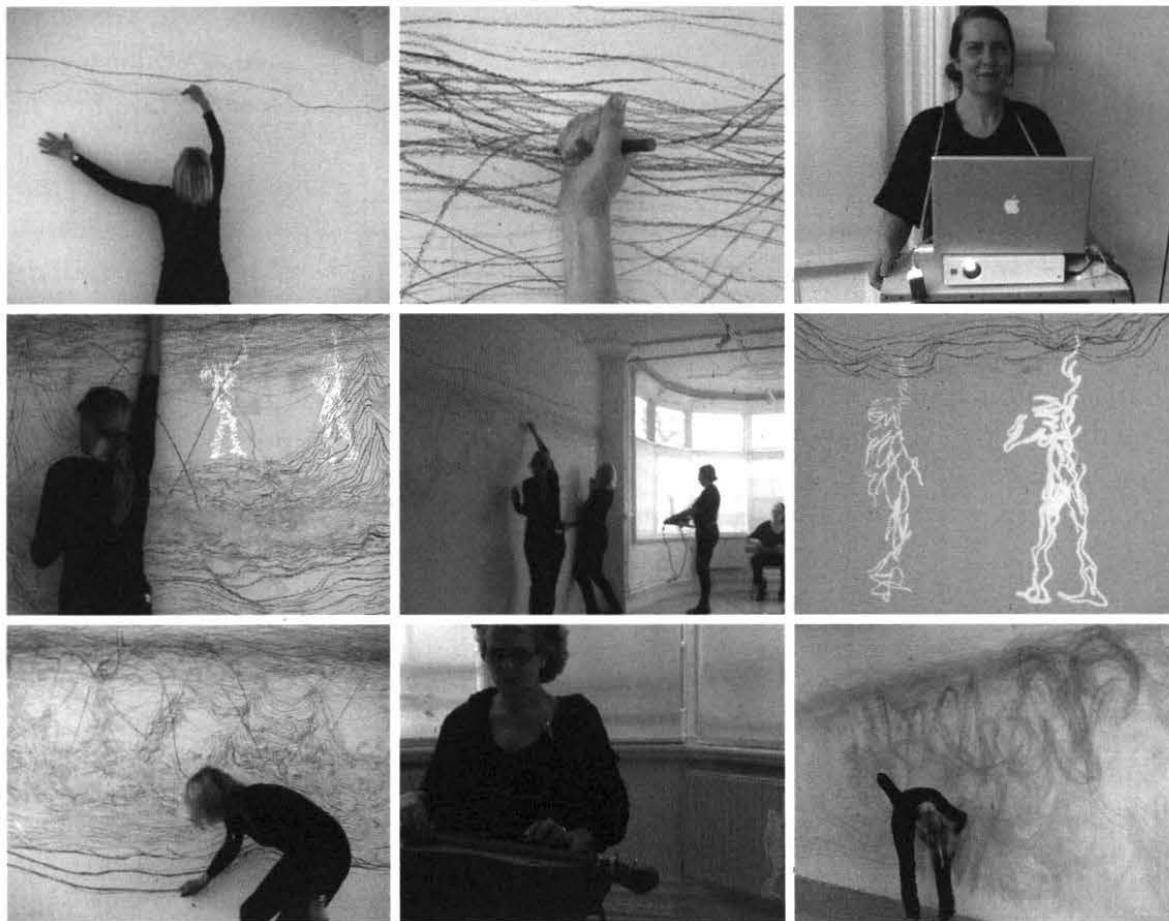
47) Jiří V e l t r u s k ý, *Man and Object in the Theatre*. In: Paul L. G a r v i n (ed.), *A Prague School Reader on Esthetics, Literary Structure and Style*. Washington: Georgetown University Press 1964. Citováno v Edward B u r n s, *Character Acting and Being on the Pre-Modern Stage*. London: MacMillan 1990, s. 211–212; česky Jiří V e l t r u s k ý, *Člověk a předmět na divadle*. In: Týž, *Příspěvky k teorii divadla*. Praha: Divadelní ústav 1994.

48) Tamtéž, s. 211–212.

49) Blog Drawn Together. Dostupné online: <<http://drawntogether.wordpress.com>>, [cit. 11. 6. 2009]. Pozn. ed.: jedná se o nanášení různých materiálů na jiné materiály tak, že vznikají mnohotvárné obrazce a textury, přičemž řídicím principem je zde spontánní kreativita.

ILUMINACE

Birgitta Hoseová: Performativita, post-animace a jak jsem se stala animovanou postavou



Obr. č. 4. *Drawn Together*, line process echo repeat, Centre for Drawing, London (2009) © Maryclare Foa – Jane Grisewood – Birgitta Hosea – Carali McCall

čáry použité v animaci byly inspirovány kresbou McCallové bílou křídou na bílou stěnu. Načrtnuté animované kresby vycházely z rotoskopového procesu, při němž se obkreslil videozáznam: každá obkreslená pozice se zakládala na „realitě“, byla ale pouhým fragmentem celkového pohybu, fragmentem pózy, v níž se „herci“ nacházeli.

Potom jsem promítla animované kresby Grisewoodové a McCallové na ně samotné, zatímco kreslily. Během performance jsem nosila projektor na postroji, takže se stal rozšířením mého těla a kopíroval jeho pohyby. Byla jsem tedy schopna pohybovat projekcemi v prostoru ve spolupráci s pohyby vytvářenými McCallovou a Grisewoodovou: animovala jsem animace a odhalovala přitom strašidelnou ozvěnu aktivit, které dělaly o čtyři dny dříve, přízračnou emanaci jejich vlastní byvší přítomnosti.

V jiné performanci nazvané *Out There in the Dark* (2008) jsem se pokusila stát hybridem mezi animátorem a animovaným, abych prozkoumala různé typy performance a zachytila rozdíly mezi živou přítomností, mediovanou verzí této přítomnosti a animovanou přítomností. *Out There in the Dark* kombinuje animaci s živým tělem: tvář umělce je nahrazena animovanou panenkou, která „přeříkává“ v playbacku části dialogu z filmu *SUNSET BOULEVARD* (1950) s Glorií Swansonovou v roli Normy Desmondové, která se právě zamýšlí nad aktem performance pro kameru. Dialog je dekonstruován, rozčleněn na malé

fragmenty a opakován tak, že vytváří frenetickou zvukovou stopu. Dvě televizní obrazovky ukazují přednahráné verze akcí performovaných v časovém souladu se zvukovou stopou, takže jsou podobné, ale ne stejné. Dění na scéně snímala videokamera a živě ho promítala na zeď.

Základem tohoto díla je otázka, kde začíná „já“ jako animátor a kde končí „to“ jako animovaná postava. Animátoři se často dívají do zrcadla nebo se nahrávají na video, například aby se ujistili, že správně zobrazují tvar úst při mluvení. Když se v této práci promítá animovaná panenka na obličej animátora, dochází k tomu, že animátor splývá s postavou. Na konci performance sahám po kameře, která promítala živé video na zeď, a zaměřím ji na diváky, takže jsou na zeď promítány jejich obrazy.

V tomto díle mne také zajímalo, jak může přítomnost objektivů a reprodukce živé performance prostřednictvím filmu nebo videa měnit její význam. Definuje použité médium performanci?

Walter Benjamin jasně pojmenoval umělost, která doprovází proces reprezentace originálu, živé přítomnosti, v kontextu filmu.⁵⁰⁾ Kamera zaznamenává performanci a znovu ji sestavuje z fragmentů a re-prezentuje. Mediovaná performance je vlastně složená z mnoha oddělených performancí, zabraná z různých úhlů, různými objektivy, možná dokonce i z různých kamer.

Performance natočené z různých míst a v různých časech jsou poskládány do jednoho celku, aby vznikla iluze kontinuálního prostoru a času. Performance může být záznamovými technikami i analyzována: přiblížena, opakovaně přehrávána a zkoumána při zpomaleném pohybu. Filmy také obsahují prvky performance – momenty zachycované a extrahované z kontinuity dějinného času: „detail nezbytně omezuje pohyb, nejen díky omezenému prostoru rámování, ale také kvůli privilegovanému osvětlení, jímž je obličej hvězdy obvykle zdůrazněn“.⁵¹⁾

Zaznamenaná performance „živé akce“ je, stejně jako animovaná performance, umělou konstrukcí vytvořenou tak, aby byla v mysli diváka koherentní. Fikční performovaná postava není ve své podstatě bytostí, utváří se až v rámci percepce. Animovaná postava nejedná a neexistuje v „reálném světě“. Její performanci rozpoznáváme tak, že interpretujeme řeč těla prostřednictvím pohybů a póz a připisujeme jim kauzalitu. Pokud jde například shrbená postava pomalu se skloněnou hlavou, interpretuji to jako depresivní chůzi. Dochází zde k výměně mezi intencionalitou animátora a animačního týmu a aktem čtení vizuálních obrazů.

Sergej Ejzenštejn píše v textu o Disneym, že zakoušíme animované postavy, jako by skutečně existovaly, přestože nemají lidské tělo:

50) Walter B e n j a m i n, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. In: Gerald M a s t – Marshall C o h e n (eds.), *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*. 2nd edition. New York – Oxford: Oxford University Press, 1979, s. 858; česky Walter B e n j a m i n, *Umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti*. In: Týž, *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon 1979, s. 34.

51) Laura M u l v e y, *Death 24X a Second: Stillness and the Moving Image*. London: Reaktion Books 2007, s. 164.

Víme, že to jsou [...] kresby a nikoliv živá stvoření.

Víme, že jsou [...] projekcemi kreseb na plátno.

Víme, že to je [...] „zázrak“ a technologický trik, že takové věci ve skutečnosti neexistují.

Ale zároveň:

Cítíme, že jsou živé.

Cítíme, že se pohybují a jsou aktivní.

Cítíme, že existují a dokonce myslí.⁵²⁾

Do postavy se vciťujeme prostřednictvím pohybu. Vztahujeme se k pohybům, které známe z naší žité zkušenosti. Vycházíme ze svých vnitřních databází pohybů a gest a z psychologických, emocionálních a sociálních významů, které jsme se jim naučili přisuzovat. Suzanne Buchanová rovněž tvrdí, že empatii zakoušíme díky pohybu.⁵³⁾ Není třeba rozpoznávat to, co Roland Barthes označuje jako fotografický „certifikát přítomnosti“:⁵⁴⁾ důkaz, že postava někdy žila.⁵⁵⁾ Prostřednictvím pohybu je postava zakoušena, jako by mohla mít vědomí. Ve své práci vytvářím interaktivní projekty, v nichž propojuji digitální a fyzický svět (tzv. *physical computing*)⁵⁶⁾ a využívám flashovou technologii k tomu, abych rozšířila chápání vztahu mezi divákem a postavou.

P ř e l o ž i l J a n H a n z l í k

Citované filmy:

Dog Betty (Birgitta Hosea, 2007), *Head Lines* (Birgitta Hosea, 2009), *Ik beweeg, dus ik besta* (Gerrit van Dijk, 1998), *Kreise* (Oskar Fischinger, 1933), *Pán prstenů* (The Lord of the Rings trilogy; Peter Jackson, 2001/2002/2003), *L'homme à la tête en caoutchouc* (Georges Méliès, 1901), *Sleep* (Andy Warhol, 1963), *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950), *White Lines* (Birgitta Hosea, 2009).

Poznámka o autorce

Birgitta Hoseaová je „digitální umělkyně“ zkoumající hybridní formy tvorby, při nichž se animace setkává s živou akcí. Zabývá se animací jako performancí a performativním aktem. Je vedoucí postgraduálního kurzu Animace postav na Central Saint Martins College of Art and Design při University of the Arts v Londýně.

52) Citováno v Jay L e y d a (ed.), *Eisenstein on Disney*. London: Methuen 1988, s. 55.

53) S. B u c h a n, c. d.

54) R. B a r t h e s, *Světlá komora: poznámka k fotografii*. Praha: Fra 2005, s. 84. Pozn. překl.

55) S. B u c h a n, c. d.

56) Termín *physical computing* označuje systém softwaru a hardwaru, který je schopný přijímat a zpracovávat informace z fyzického (analogového) světa a zároveň fyzický svět měnit. Blíže k tomuto tématu viz například Dan O'S u l l i v a n – Tom I g o e, *Physical Computing. Sensing and Controlling the Physical World with Computers*. Boston: Course Technology PTR 2004 (pozn. překl).