

ANIMOVANÝ FILM: FIGURY A HYBRIDIZACE

Inés Jerrayová

I když se zde budeme zabývat animací ve vztahu k filmu, měli bychom mít na paměti, že nespadá jen do této oblasti. Animace přispívá k tomu, abychom na kinematografii pohlíželi ze širší perspektivy, a umožňuje studovat formy a disciplíny, které ji přesahují a které zkoumají podmínky lidské existence. Animovat znamená rozpohybovat. Slovy významného ruského režiséra animovaných filmů Jurije Norštejna, vtisknout duši tomu, co uvádíme do pohybu.¹⁾ Zjednodušeně řečeno, přisuzování duše předmětům a obrazům bývá často spojováno na jedné straně s animistickými praktikami primitivních společností, od nichž nás odděluje civilizační rámec, a na druhé straně s uměle vytvořenou komplementaritou mezi tělem a duší, kterou prožíváme jakožto bytosti obdařené rozumem. To se však dnes jeví jako sporné.²⁾

Antropologové dlouho připouštěli existenci jiných společností [...], v nichž se nerozlišuje mezi duší a tělem, mezi životem a zásvětím, v nichž zvířata, lidé a duchové tvoří nerozlišené kontinuum. Takový způsob uvažování je charakteristický zejména pro „animistická“ náboženství. V současnosti však antropologové tuto představu opustili a připouštějí, že dualistická opozice mezi tělem a duší je bezpochyby univerzálním rysem lidských společenství.³⁾

Takový vývoj neposkytuje odpověď na otázky, které si v souvislosti s nastíněným rozlišením můžeme klást. Dovoluje však nově legitimizovat univerzálnost myšlení a tvorby a nepohlížet na různé obory prostřednictvím opozice mezi Západem a zbytkem světa. Dualitě duše a těla podléhá i animace, řídí se jí prostředky tvorby a distribuce v industrializovaných zemích.

Pro vymezení předmětu této studie jsme využili antropologii, abychom poukázali na blízkou souvislost mezi podstatou člověka a animací, která umožňuje tuto podstatu zvýraz-

-
- 1) „Norštejn v jednom rozhovoru upozornil na to, že „anima“ v animaci znamená obdařit „duší“, nikoli pouze životem.“ William M o r i t z, Narrative Strategies of Resistance and Protest in Eastern European Animation. In: Jayne P i l l i n g (ed.), *A Reader in Animation Studies*. London: John Libbey & Company 1997.
 - 2) Jean-François D o r t i e r, L'éternel retour de l'âme. *Sciences Humaines*, červenec 2009, č. 206. Dostupné online: <http://www.risc.cnrs.fr/pdf/SH206_focus_ame.pdf>, [rev. 30. 11. 2009].
 - 3) Philippe D e s c o l a, Une distinction universelle? *Sciences Humaines*, červenec 2009, č. 206, s. 21. Dostupné online: <http://www.risc.cnrs.fr/pdf/SH206_focus_ame.pdf>, [rev. 30. 11. 2009].

nit. Proto se v tomto článku zaměříme na vztah animovaného filmu ke skutečnosti, a to především z perspektivy divácké zkušenosti. Budeme také konkrétněji mluvit o tělesné a afektivní stránce této zkušenosti, přičemž zdůrazníme vztah postav k objektům a k pohyblivé hranici mezi nimi a jejich prostředím. A konečně, prozkoumáme význam a místo dětského prožívání v animovaném filmu. Některé animované filmy se zaměřují na vztah člověka k sobě samému (po stránce afektivní i tělesné) a nás zde bude zajímat, nakolik tento vztah odráží regresivní zkušenost připomínající v jistém ohledu tělesné a psychické vědomí v dětském věku. Pro rozbor těchto témat jsme vybrali tři filmy, které příhodně korespondují s našimi záměry. Jedná se o POSTCARDS OF BELIEF (2001) Lesley Adamsové, DANS LA PEAU (2007) Zoltána Horvátha a o Bluovo MUTO (2008).

1. Konec radikálních dichotomií?

Film a animace v režimu živého obecně a těla zvláště

Pro naše účely bude užitečnější popsat, jaké místo zaujímá animace v rámci kinematografie, než se pokoušet o její definici. Nejedná se o žánr, jako v případě komedie nebo detektivky, ale spíše o určitý druh filmu. Takové pojetí sice usnadňuje analýzu z pozic filmových studií, ale zároveň animaci marginalizuje. Nebo je tomu jinak?

Četní autoři se snažili přehlížený a podceňovaný animovaný film rehabilitovat. Dnes naštěstí zjišťujeme, že se nachází v pozici, kterou mu kinematografie reálných záběrů (le cinéma de prises de vues réelles) upírala.⁴⁾ Vymezení animace jako jednoho z druhů filmu není zcela uspokojivé. Můžeme se totiž ptát, proč by tomu nemohlo být naopak. Proč by kinematografie reálných záběrů nemohla být druhem animace? Takové tvrzení může vyvolat úsměv na tvářích filmových teoretiků, kteří jsou si jisti svou pravdou, i veřejnosti, která je stávající hierarchizaci uvyklá. Joanna Bouldinová⁵⁾ nicméně ukázala, že si tuto otázku již relevantním způsobem položili například Edward S. Small a Eugene Levinson⁶⁾ či později Alan Cholodenko.⁷⁾ Tito autoři, stejně jako někteří další teoretici, prosazovali takové teoretické pojetí animace, které by ji přehodnotilo z perspektivy technických dějin kinematografického dispozitivu a s ohledem na samotnou povahu filmu. Alan Cholodenko zdůrazňoval zejména to, že první filmové diváky vzrušovala právě animace⁸⁾ fotografických obrazů: „Animace‘ jakožto myšlenka, koncept a impuls byla základní součástí zkušenosti prvních diváků a jejich vzrušení z filmového obrazu.“⁹⁾

4) Takto zde označujeme nejznámější druh filmu, v němž kamera snímá reálné herce. I tato distinkce je ovšem problematická, protože již od počátků kinematografie řada děl využívala různé figuríny, kulisy a technické triky, které měly vytvořit iluzi bezprostředně snímané skutečnosti.

5) Joanna B o u l d i n, *The Animated and The Actual: Towards A Theory of Animation, Live-Action, and Everyday Life*. Irvine: University of California 2004, s. 24.

6) Edward S m a l l – Eugene L e v i n s o n, *Towards a Theory of Animation. The Velvet Light Trap* 24, 1989, s. 67–74.

7) Alan C h o l o d e n k o (ed.), *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney: Powers publication 1991.

8) Text si zde hraje se škálou významů francouzského slova animé či anglického animated, které znamená také oživený, oduševnělý (pozn. překl.).

9) Tamtéž, s. 28.

Teoretikové animace často zmiňují ještě jiný aspekt, který se týká střihu. Již citovaní Small a Levinson založili svou argumentaci na tvrzení, že film je utvářen střihovou juxtapozicí záběrů a že tato spojení jsou sama o sobě animací: „[...] animaci lze formálně chápat jako druh montáže a montáž může být podobně vnímána jako druh animace¹⁰⁾ – animace ‚stříhem‘.“¹¹⁾ Cholodenko jde v argumentaci dále a tvrdí, že animace předcházela filmu, a proto je film formou animace, nikoli naopak: „můžeme prohlásit, že animovaný film nejenže předcházela zrodu kinematografie, ale dokonce film zplodil.“¹²⁾ V souvislosti s těmito výroky chceme zdůraznit naši diváckou zkušenost s animovaným filmem, respektive tvůrčí dimenzi, které se v nás dovolává. Animace totiž nabízí rozmanité světy, a tím nás stimuluje k tvůrčí spoluúčasti. Popsaná stimulace odráží nejrozličnější způsoby, jimiž lidské bytosti uchopují svět kolem sebe. Tato zkušenost by neměla být zkoumána jen z fenomenologického hlediska, i když s ním zůstává spojena. Fenomenologické hledisko bylo totiž využito pro studium hraného filmu a proces promítání i podmínky sledování filmu jsou prakticky stejné u animované kinematografie i kinematografie reálných záběrů. Fenomenolog Philip Brophy však poznamenává, že snaha hraného filmu reprezentovat skutečnost prostřednictvím fotografie vede k ochuzení či omezení zkušenosti.¹³⁾

Pokusíme se k této zkušenosti více přiblížit z hlediska afektivního prožívání, a to prostřednictvím formy a výtvarného potenciálu vyprávění. Animace odkazuje diváka k jeho vnitřnímu prožitku. V tomto smyslu se zde opíráme o nezbytně subjektivní chápání filmu. Jak správně podotknul Georges Sifianos, obraz je nutně subjektivní a animace osobní povahu obrazu zdůrazňuje, přímo se jí domáhá.¹⁴⁾ Nabízí se otázka, jestli to, co nazýváme „setkáním“ dvou entit (diváka a filmu), není v případě animace v jistém smyslu hlubší, protože animace si nenárokuje status objektivitu. Je tomu tak zejména proto, že animace nespolehá jen na fotografický záznam a využívá k tvorbě pohyblivých obrazů nejrozličnější techniky, více či méně řemeslně náročné a sofistikované.

Upřesněme, že pod pojmy afekt a afektivní rozumíme soubor psychologických mechanismů, které ovlivňují naše chování. Patří sem pocity, pudy a emoce. Afekt je obvykle chápán jako něco odlišného, ne-li přímo protikladného k rozumu. Jsme si dobře vědomi, že je tento termín silně zabarven psychoanalýzou, respektive je z ní vypůjčen. Vycházíme proto z definice Carla Gustava Junga: „[Afekt] je zároveň psychickým stavem citění na straně jedné a fyziologickým stavem inervací, které se kombinují a vzájemně na sebe působí, na straně druhé.“¹⁵⁾ Při použití tohoto pojmu tedy bereme v úvahu jak jeho biologickou, tak psychologickou stránku.

10) Tamtéž, s. 24.

11) Tamtéž, s. 24.

12) A. C h o l o d e n k o, c. d., s. 9.

13) Philip B r o p h y, *The Animation of Sound*. In: A. C h o l o d e n k o (ed.), c. d., s. 67.

14) „Neexistuje objektivní obraz. Fotorealistická malba se snaží skrýt, neutralizovat svou subjektivitu. Sebevíce ‚neutrální‘ fotografie je vždy výsledkem subjektivní volby. I kdybychom vyfotili něco za našimi zády – aniž bychom se podívali do hledáčku – už jen samotný fakt, že jsme zde a ne někde jinde, zatěžuje fotografii subjektivitou.“ Georges S i f i a n o s, *Langage et esthétique du cinéma d'animation*. Paris: Université Paris I 1988, s. 73.

15) „Jung se v období dezorientace, které následovalo po roztržce s Freudem, intenzivně zaměřil na obrazy skryté za rozbouranými emocemi, afekt zmocňující se jedince představuje v danou chvíli jeho životní úkol [...]. Aby se člověk vypořádal s afektem, musí mu čelit, to znamená přestat mluvit a dát emoci tvar.“ Aimé A g n e l et al., *Le vocabulaire de Carl Gustav Jung*. Paris: Ellipses 2005, s. 8–9.

Prožitek animovaného filmu zprostředkovaný kinematografickou projekcí je pro mnoho lidí výjimečný. Jedinec díky němu často nalézá nový přístup k vlastní představivosti a napojení na představivost jiné osoby, která v daném případě film natočila. V souvislosti s animací bývají často zmiňovány pojmy imaginace a fantazie. Používají se také jako argument, který má prokázat, že animovaný film nereprezentuje skutečnost. Je proto třeba neustále ospravedlňovat význam animovaného filmu, jeho schopnost odrážet skutečnost člověka a světa jako celku, a to ve stejné míře, v jaké to dokáže kinematografie reálných záběrů. Marcel Jean na to poukazuje se záměrně zdůrazněným rozčarováním: „Animovaný film nabízí většinou únik do fantazie k velké radosti těch, kteří v tomto ‚podfilmu‘ vidí úžasnou a neškodnou zábavu.“¹⁶⁾

Připouštíme, že zde opravdu existuje komplexní vztah mezi animací a imaginací (což ostatně potvrzuje i Marcel Jean).¹⁷⁾ Animace totiž díky své polymorfní povaze umožňuje realizovat cokoli, co nás napadne.¹⁸⁾ Umožňuje ztvárnit zamýšlený příběh bez ohledu na fotografické parametry a z nich plynoucí omezení pro aktualizaci.¹⁹⁾ Časté spojování animace s imaginací samo o sobě nemusí odrazovat, problémem však je to, že v naší společnosti je imaginaci často prisuzována anekdotická povaha. Nevěnujeme se totiž dostatečně její základní dimenzi týkající se jedince a jeho vztahů ke světu. V imaginaci může žít iracionální stránka skutečnosti a její manifestace jsou pro život nepostradatelné.

I když nechceme budovat radikální dichotomii mezi kinematografií reálných záběrů a animovaným filmem, zmiňujeme zde imaginaci proto, abychom vyjádřili badatelský zájem o takový film, který směřuje ke svébytnosti artefaktu. Georges Sifianos k tomu poznamenává: „Myšlenka, že film dokáže ‚kopírovat skutečnost‘, je stejně pomýlená, jako je rozšířená. Animovaný film je naopak definován tím, že vždy ukazuje svou povahu artefaktu.“²⁰⁾ Dick Tomasovic zmíněnou tezi potvrzuje v komentáři k jedné sekvenci filmu Charlese Bowerse *A WILD ROOMER*, kde píše o

[schopnosti animace] oživovat, vytvářet svrchované univerzum, v němž se už nic nemůže jevit jako sporné – prostě proto, že je v něm vše „umělé“. Animovaný film soustředí veškerou energii na to, aby dal svým výtvorům život; snaží se vytvořit iluzi života, ovšem života umělého.²¹⁾

16) Marcel J e a n, *Le Poids des Corps*. In: Týž. *Le langage des lignes: et autres essais sur le cinéma d'animation*. Québec: Les 400 coups 1995, s. 79.

17) „Mým záměrem není zcela odmítnout imaginaci a svobodu, které jsou pro animaci příznačné. Naopak....“ Tamtéž.

18) Ve vztahu k mentálním reprezentacím a také k myšlence *mentálního obrazu*, který se nachází na rozhraní filozofie a kognitivní psychologie. Georges Sifianos v této souvislosti používá pojem *mentální obraz* ke studiu animace a využil ho již ve své disertaci.

19) Pojem *aktuální* je zde chápán ve smyslu filozofickém v opozici k pojmu *virtuální* (ve smyslu potenciální). Tento pojem lze vztáhnout k jedné z dimenzí, o nichž pojednává práce Joanny Bouldinové, dokonce ho najdeme i v názvu, viz Joanna B o u l d i n, c. d.

20) Zoé K a p u l a (organizátor), *Symposium Perception of ArtWork: Philosophy, Art, Historical Perspectives and Empirical Studies*, (Iris Group) Institute of Research and Innovation. Paříž: Centre Georges Pompidou, říjen 2007. Online: <<http://plasticities-sciences-arts.org/>>, [rev. 30. 11. 2009].

21) Dick Tomasovic, *Le Corps en Abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation*. Bruxelles: Rouge profond 2006.

Marcel Jean k onomu svrchovanému univerzu poznamenává: „Tím, že se vymyká baziňovské koncepci filmu, protože na ni lze bez problému uplatnit pojmy záběr, montáž a skutečnost, jeví se animace jako nepatřičné umění založené na ilustraci, umělosti a falšování.“²²⁾ Uvedený výrok, který bychom mohli vnímat jako pobuřující, pochází z knihy *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant* (Když se animovaný film setkává s živým). Autor se v ní zabývá problematikou živého (které se často prezentuje prostřednictvím fotografického obrazu kinematografie reálných záběrů) a animovaného filmu (který se neustále mění s tím, jak se mění konkrétní techniky animace). Všimněme si, že Marcel Jean zvolil slovo *živé*. Nepoužil například slovo *reálné*, aby poukázal na průnik kinematografie reálných záběrů a animace. Nejde mu totiž o způsob, jakým jsou věci zobrazovány, ale o samotnou povahu zobrazovaného. Jedinec je skrze svoji fyziologickou a duchovní existenci konfrontován s kategorií živého, a to díky své tělesnosti, díky přítomnosti a zániku těla, díky tomu, že představuje současně entitu neviditelnou i hmotnou, podřízenou vnitřním i vnějším zákonům a parametrům, což dalece přesahuje problematiku pohyblivého obrazu.

Díky tomu, že se nástroje pro výrobu a distribuci stále více a rychleji zdokonalují, se kinematografie reálných záběrů a animovaný film znepokojivým způsobem překrývají. Můžeme se ptát, co by mohlo být přirozenější, pakliže se média vzájemně kontaminují, jak konstatovala Christine Van Asscheová ve vztahu k videu²³⁾ a podobně i Edward S. Small, Eugene Levinson a Alan Cholodenko. Marcel Jean poukázal slovem „kontaminovat“²⁴⁾ na fakt, že se dnes animace používá ve velké míře v kinematografii reálných záběrů, a to prostřednictvím kombinovaného obrazu.²⁵⁾ Tvrdí, že si tento termín zvolil s vědomím jeho pejorativní konotace, aby vytvořil paralelu s mutujícím virem.

Termín souvisí i s jedním z filmů, na nichž chceme demonstrovat své teze. Jedná se o *MUTO*²⁶⁾ umělce vystupujícího pod jménem Blu. Tento film vzbudil pozornost svým performativním rozměrem. Jeho autorem je velmi produktivní italský grafik, který snímek realizoval na zdech Buenos Aires a Badenu, na něž maloval impozantní postavy a snímal je okénko po okénku. Jedná se jistě o pozoruhodný fyzický výkon, nebylo by však spravedlivé redukovat celý film na tento aspekt. Je jen jednou složkou formálně i narativně bohatého díla.

Svět vytvořený z černobílých maleb utvářejí gigantická těla, která se množí, transformují nebo integrují v jediné mutující postavě (odtud název *muto*, jak jej interpretovali

22) M. J e a n, *L'image composite: une histoire de la mutation*. In: Týž (ed.), *Quand le cinéma d'animation rencontre le vivant*. Laval: Les 400 coups 2006, s. 13.

23) Zde se samozřejmě jedná o video a ne o kinematografii. Obě média však vytvářejí obrazy v pohybu. Patnáct let starý text Christine Van Asscheové se navíc přibližuje tomu, co dnes zažívá animace zejména ve vztahu ke kinematografii: „Uprostřed sedmdesátých let jsme byli svědky kontaminace videa jinými způsoby tvorby [...] Některé způsoby tvorby video absorbují, jiné se jím nechají kontaminovat. Žádný z nich však z tohoto setkání nevyjde nedotknutý.“ Christine V a n A s s c h e, *Vidéo et Après*, Paris: Centre Georges Pompidou 1992, s. 13.

24) M. J e a n, *L'image composite: une histoire de la station*, s. 19.

25) „Pojem kombinovaný obraz, užívaný ve filmově-estetických textech, označuje obrazy složené z různých, někdy disparátních prvků, který byly získány nejčastěji digitální technologií (digitální fotografie, software pro úpravu obrazu, modelování, motion capture technologie apod.) a reálnými záběry.“ Tamtéž, s. 15.

26) Dostupné online: <<http://www.blublu.org>>, [rev. 30. 11. 2009].

někteří uživatelé internetu),²⁷⁾ jejíž tělo sestává z různých těles a předmětů. Tělo postavy samo sebe plodí a ničí různými způsoby: rozpadnutím, bujením, hybridizacemi, transformacemi atd. Nikdy se však nejedná o jednoduchý lineární vývoj. Figury jsou jakoby vydány napospas samy sobě a své vnitřní plodnosti. Vzniká uzavřený systém samovolných smyček, které se bez ustání obnovují, ale pořád se točí kolem stejného jádra. Zdá se, že je tím jádrem lidské tělo, nestabilní, silně efemérní a snadno transformovatelné. Mohli bychom zde dokonce použít maximy „Nic se neztrácí, nic se netvoří, všechno se transformuje.“²⁸⁾ Jako příklad můžeme uvést scénu, v níž z obřích úst vyběhnou zuby podobné zvířátkům, rozsypou se na chodník a rozeběhnou se na nožičkách všemi směry. Jeden z nich se vrátí na vertikální povrch zdi, kde znehybní, aby se z něj stal kus nábytku, ze kterého se vynoří lidská postava, a tak dále...

Schopnost neustále metamorfovat je důležitou vlastností animace. Marcel Jean jí dokonce věnoval celou kapitolu,²⁹⁾ v níž píše:

Ze všech figur je pro animaci bezesporu nejprizmatičtější metamorfóza. Syntetická povaha animovaného filmu nabízí umělci možnost všechno přetvořit – bytosti i věci – aniž by se tím prostředky animace dováděly do extrému.³⁰⁾

Grafický styl filmu MUTO je velmi jednoduchý. Lidské postavy nemají vlasy a vždy se vyznačují stejnými neosobními a takřka bezpohlavními rysy, což činí výpověď univerzální. Následnost mezi záběry není zcela plynulá, ale pouze přibližná, nicméně tato nepřesnost nijak nesnižuje čitelnost projektu; dodává mu syrovost, která staví do popředí kreativní zkušenost umělce, a nikoli dokonale vytříbený výsledek.³¹⁾

Výsledný film se nachází na rozhraní murálu, videoreportáže a umělecké performance. Definice animace jakožto umění a disciplíny je dostatečně otevřená a pohyblivá, aby do sebe mohla díla tohoto typu zahrnout. Způsob, jakým Blu pracuje s prostorem, je pozoruhodný. Využívá všechna zákoutí a rohy, interiéry i exteriéry budov. Animací postav, ale také vrstvením obrazů, materiálů, různých značek a graffiti, které byly již před tím přítomné na zdech, vnáší do svého díla narativní smysl. Okolí umělce se tak aktivně podílí na realizaci animace.

Výše jsme v souvislosti s prací Marcela Jeana zmínili, že v animaci hraje roli živost. Předchozí popis filmu MUTO ukazuje, jak se rozplývá hranice mezi animovaným (obrazy na zdech) a podkladem pro animaci (zdi a události odehrávající se na ulici před nimi). Podklad navzdory pasivitě zdí a objektů ovlivňuje svým časoprostorovým kontextem výslednou animaci. Za povšimnutí stojí také měřítko obrazů. Odkazuje přímo k našemu každodennímu pohybu v prostoru, v tomto případě v prostoru města. Rozměr obrazů

27) I když v italštině slovo primárně znamená „němý.“

28) Připisováno Lavoisierovi, který přeformuloval myšlenku Anaxagora z Klazomen.

29) M. J e a n, *Figures de la métamorphose*. In: Týž. *Le langage des lignes: et autres essais sur le cinéma d'animation*. Québec: Les 400 coups 1995.

30) Tamtéž, s. 59.

31) K podmínkám předvádění se však stavím rezervovaně. Film byl vybrán na četné festivaly, takže jsem ho mohla zhlédnout v kině na festivalu v Annecy v roce 2009. Již dříve jsem ho viděla na internetu (jako velká většina diváků). V kině byl výsledek slabší, vyčištění a zdokonalení podmínek předvádění negativně ovlivňuje vyznění filmu.

umožňuje projektovat sebe sama do fiktivního prostoru, který sousedí s každodenní materiální skutečností, a to bez jakéhokoli zprostředkovatele.³²⁾ Jakoby se auta, budovy a chodci také stávali fiktivními entitami. Animace se přelévá do skutečnosti, zaplavuje ji, integruje ji do sebe a prostřednictvím poměru velikostí poskytuje novou perspektivu. Jedná se navíc o měřítko v animaci velmi neobvyklé. Patrick Barres v kapitole „Le toucher de l'espace“ (Dotek prostoru) zmiňuje, že v animaci bývá upřednostňována drobnokresba. V souvislosti s animací malby píše: „Animovaný film dává barvě-znaku větší dosah. Upřednostňuje taktilní vjemy před optickými, pohled zblízka před pohledem z dálky.“³³⁾ Odkazy k prostorům a objektům animace lze tedy zkoumat jako odkazy k vzájemně souměřitelným tělesům. Můžeme si tak uvědomit i tendenci k reifikaci³⁴⁾ objektů, abychom je snáze uchopili v intelektuálním slova smyslu. Neplyne tato tendence jednoduše z faktu, že jsme těly v prostoru, což nás nutí konfrontovat se neustále s naším vlastním statusem těla-objektu? V tomto smyslu je velmi zajímavá teze Joanny Bouldinové, která situuje animaci do aktuálních společenských souřadnic. A to právě prostřednictvím zobrazované tělesné dimenze člověka. Táže se například:

Jelikož se blížíme okamžiku, kdy se digitální animované obrazy stanou nerozlišitelnými od analogových fotografických obrazů, můžeme ještě věřit v pravdivost a autentičnost jakéhokoli obrazu? [...] Tyto filmy³⁵⁾ také vyžadují, abychom se zabývali vztahy mezi animovaným a lidským, mezi technologickým a organickým. Co znamená být „člověkem“ a mít lidské tělo v době, kdy počítačová animace umožňuje nezvyklé a fantastické transformace tohoto těla (může být ohnuté, vyboulené, může létat, roztát a měnit tvar)?³⁶⁾

Stejně jako nemůžeme snadno a striktně oddělit kinematografii reálných záběrů a animovaný film, nemůžeme ani zbavit tělo afektů a stanovit radikální dichotomii těla a ducha nebo duše.

2. Tělesný a afektivní prožitek jedince: vztah jedince k předmětům a živému světu okolního prostředí

Je důležité říci něco o významu, jaký dáváme obecnému pojmu „tělo“. V první řadě musíme rozlišit tělo jako obraz (zobrazené tělo) a žité tělo (tělo nás diváků). Jakožto diváci

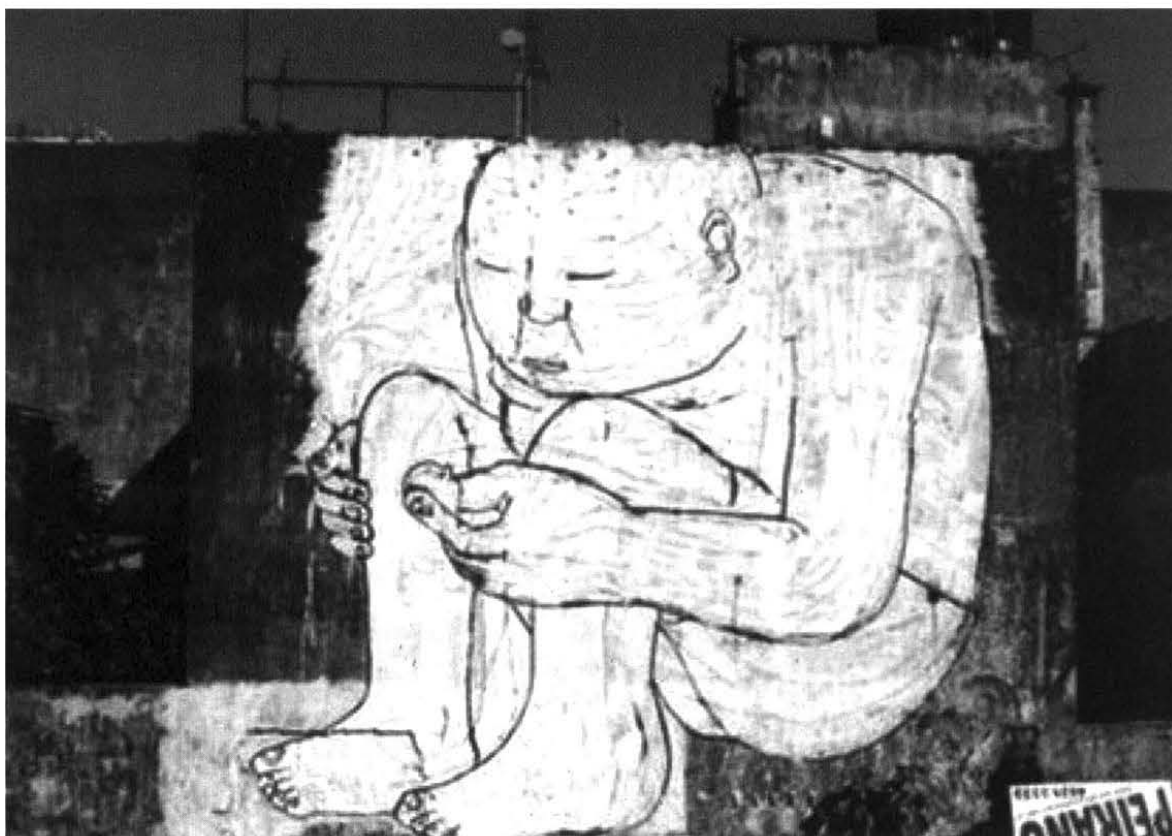
32) Například prolnutím dvou záběrů nebo zvýrazněním obrazu vůči podkladu v postprodukční fázi, což by vyzdvihlo animovaný film a upozadilo reálný prostor.

33) Patrick Barres, *Le Cinéma d'animation, un cinéma d'expériences plastiques*. Paris: L'Harmattan 2006, s. 49.

34) „Ve filozofii proces transformace pohyblivého, dynamického v nehybné, statické. Transformace mezilidského vztahu ve „věc“, to znamená v systém zdánlivě nezávislý na lidech, pro které se tento proces uskutečnil. (Za pojem reifikace vděčíme Marxovi; rozvinul ho však hlavně Lukács.)“. Online: <<http://www.larousse.fr/encyclopedie/nom-commun-nom/r%C3%A9ification/86932>>, [rev. 30. 11. 2009].

35) Joanna Bouldinová ve svém textu odkazuje na populární filmy, které směšují skutečné záběry a animaci a výsledek působí velmi realisticky, například SPIDERMAN nebo PÁN PRSTENŮ. J. B o u l d i n, c. d., s. 2.

36) Tamtéž, s. 2–3.



Obr. č. 1. *Bluovo Muto*

pohyblivých obrazů vnímáme současně znázorněné tělo (prostřednictvím nekonečného množství zobrazovacích technik) i žité tělo (prostřednictvím přímého odkazu, kterým se k němu film vztahuje, prostřednictvím toho, co naplňuje oživený obraz). Poznamenejme také, že žité tělo je v obraze přítomné i přes faktickou nepřítomnost herců, a to prostřednictvím lidí, kteří film vyrobili (režisérů, animátorů), zejména prostřednictvím jejich ruční práce a záměrů.

Zobrazované a žité tělo na sebe vzájemně odkazují. Záleží na režisérovi, jak tento vztah ve filmu projeví. Z tohoto důvodu zde – jistě dvojnásobným způsobem – spojujeme zobrazované a žité tělo, protože jsou předmětem interakce, kterou vnímáme jako jeden celek. Divák se v kině projektuje do filmu, a tento komplexní proces otevírá pole četných možností: lze se identifikovat s tou či onou postavou, cítit se jako voyeur, dojímat se nad zoufalstvím, zakoušet nadšení, pociťovat rodící se vzrušení z citového nebo sexuálního vztahu nebo se nechat kontemplativně unášet proudem filmu a nechat stranou analýzu nebo intelektuální porozumění atd. V tomto kontextu Marcel Jean poukazuje na důležitý fakt: „Ve filmu [...] je tělo hlavním nositelem emoce“ a „iluze pohybu [...] skrze tělo transcenduje [...], aby se stala zobrazením života samého.“³⁷⁾ Tato skutečnost umožňuje divákům silně fyzické ztotožnění s prožitkem herců na plátně a Marcel Jean klade otázku,

37) M. J e a n, *Le Poids des Corps*. In: Týž. *Le langage des lignes: et autres essais sur le cinéma d'animation*, s. 77.

jestli tato tělesná dimenze v animovaném filmu nechybí, jestli „není animace postižena absencí těla“.³⁸⁾ Zmíněnou tezi vysvětluje takto: „animovaný film osvobozený od zákonů reálného světa, osvobozený od tíže nabízí většinou únik do fantazie [...]“.³⁹⁾ Dick Tomasovic se v jistém smyslu k tomuto konstatování připojuje, když se v souvislosti s pojmem smrti dovolává prací Melièse a Lumièra a říká: „Osobitý režim pohybu umožňuje deskralizovat tělo.“⁴⁰⁾ Jak již bylo řečeno, nejenom že je tělo nepřítomné, animovaný film se ani nesnaží skrývat umělý charakter oživovaného. Tím se modifikuje, ne-li přímo narušuje identifikace s postavou. Tomasovic tvrdí: „Animovaný film vždy uniká z procesu kinematografické identifikace, vyprošťuje se z něj.“⁴¹⁾ I když v něm animované tělo chybí, divácký prožitek animovaného filmu velmi často odráží určité smyslové zkušenosti. Jak jsme popsali výše, animace privileguje imaginární dimenzi, a ta může odrážet niternější prožitky. Prostřednictvím Tomasovicových tezí jsme chtěli dát do souvislosti pojmy vztahující se k tělu, které jsou přítomné v naší psychice, a animovaný film. Jde například o termíny „stín“,⁴²⁾ „dvojník“⁴³⁾ nebo „smrt“.⁴⁴⁾ Zdá se, že všechny tyto pojmy můžeme vnímat jako afektivní vlastnosti lidského těla. Vztahují se k určité formě nepřítomnosti, neviditelnosti nebo nehmotnosti. Jejich neurčitost a mlhavost dovoluje zohlednit a ospravedlnit určité pocity a emoce, které lze vnitřně zakoušet.

K ilustraci předchozí myšlenky nám poslouží film Lesley Adamsové *POSTCARDS OF BELIEF*.⁴⁵⁾ Ten zprostředkovává velmi osobní prožitek fyzického a psychologického šoku, nezbytně však vyvolává i imaginární pocity. Přibližujeme se v tomto smyslu snu a dennímu snění. Ne však v podobě nekonzistentní a neskutečné iluze, jaká je se sněním často spojována, ale v podobě obrazů napojených na nevědomí, které ovlivňují náš každodenní život. Film *POSTCARDS OF BELIEF* velmi názorně demonstruje, co jsme chtěli naším bádáním ukázat. Totiž použití animovaného obrazu pro vyjádření bytosti v psychoafektivním světě, který je prožíván prostřednictvím tělesných smyslů. Režisérka Lesley Adamsová inscenuje syrově a zároveň intimně bolestnou zkušenost, kterou prožila při dopravní nehodě. V obraze vidíme tělo ženy nakreslené jednoduchými čarami. Ženský hlas popisuje pocity po srážce a doprovází ho zvuky nárazů a akcí, které se odehrávají v obraze. Tím se zesiluje dojem blízkosti prožitku zakoušeného na rovině fyzické (vnějšek těla, viditelné následky) a psychické (vnitřek těla, neviditelné pocity). Režisérka nám své pocity intenzivněji přiblížila ručně vybarvenou kresbou.

Ke zkoumání tělesných vjemů v animovaném filmu nás přivádí zájem o status objektů, ale i prostředí ve vztahu k tělu. Poznamenejme v této souvislosti, že v celém filmu chybí kulisy a znázornění okolního prostředí. Pozornost se soustřeďuje výhradně na popis těla.

38) Tamtéž, s. 79.

39) Tamtéž.

40) Dick T o m a s o v i c, Meliès contre Lumière (encore). In: *Le Corps en Abîme, sur la figurine et le cinéma d'animation*. Pertuis: Rouge Profond 2006, s. 31.

41) Tamtéž, s. 30.

42) „Kolik mýtů a pověr přináší stín jako negativ živého těla.“ Viz „Dvojník“, tamtéž, s. 11.

43) „Ten podivný dvojník je také imaginární duplikací okamžiku smrti.“ Tamtéž.

44) „Asociace dvojníka se smrtí prostupuje představou nepřístupné a přeci tak důvěrně známé jinakosti.“ Tamtéž.

45) Dostupné online: <<http://www.animateprojects.org/>>, [rev. 30. 11. 2009].

Do centra pozornosti se díky absenci prostředí dostává obnažená anatomie těla, a stává se tak vlastním prostorem, v němž se setkávají temné síly, a laboratoří uzdravovacího procesu. Absence kulís umožňuje distanci od prožitku a významu filmu. Režisérka poskytuje dokonalý popis těla, které vnímáme současně jako cizí i naše vlastní „já“. Toto tělo představuje paradoxně objekt pozorovatelný zvnějšku i nás samotné.

Bude užitečné vrátit se k pojmu *tíže* (gravité) citovaném ve výše uvedené větě Marcela Jeana o nepřítomnosti těla v animaci. Jde nám o druhý význam tohoto slova,⁴⁶⁾ čímž se vracíme k pojetí Dicka Tomasovice. Jeho teze představené v knize *Le corps en abîme* nám umožňují dát do souvislosti beztížné animované tělo a smrt jakožto komplementární dimenzi existence. Tomasovic totiž zkoumal tělo skrze oživenou figurínu. Mluví-li Marcel Jean správně o „nedostatku“ animovaného filmu, pak lze říci, že tělo je zajímavé právě svou absencí a umělou reprezentací zprostředkovanou pohybem. Výzkum analogické reprezentace člověka a antropomorfizace v animovaném filmu přivedl Dicka Tomasovice zpět k myšlence daru života, kterou animovanému filmu často uspěchaně přisuzujeme. I když mají totiž figuríny lidské tvary a spontánně se podobají lidskému organismu, jsou to nehybné a mrtvé objekty, které oživí až kinematografický dispozitiv.

I z hlediska tematického se animované filmy zaměřují například na svět mrtvých a duchů, kteří se přirozeně mísí s živými bytostmi a nejsou od nich nijak odděleni. Jako kdyby smrt a s ní spojená beztížná fantasmata a bytosti měly v animaci své místo, stejně jako ho mají v životě jednotlivců.⁴⁷⁾ V kinematografii reálných záběrů je na plátně přítomné skutečné myslící tělo, naše myšlení je přitom vázáno na fotografický záznam kamery a není schopné tuto neviditelnou hranici bez vysvětlení překročit. Zkušenost smrti je však součástí naší podstaty, podstaty živé bytosti, která přestane existovat, když se tělo „pokaží“ a zmizí, aby se dále transformovalo.

Animovaný film odkazuje také k takovým stavům těla, které přesahují možnosti reálného zobrazení. Tím máme na mysli fakt, že reálná těla mohou tyto stavy zakoušet, ale nemohou je v úplnosti vnějškově demonstrovat. I když používáme metafory, prociťujeme stavy takřka doslova: roztékáme se, nafukujeme, rozptylujeme, vybuchujeme atd.⁴⁸⁾ Běžná řeč oplývá podobnými výrazy, ať už se týkají části těla nebo těla jako celku (mít hlavu v oblacích, ztratit hlavu atd.⁴⁹⁾). To se týká samozřejmě i nehybného obrazu, nejde o specifickou schopnost animovaného filmu. Proto je třeba dodat, že animovaný film dává takovému obraznému pocitu životnost. Díky rozpohybovanému obrazu umožňuje přesněji vyjádřit psychický stav, k němuž má svou strukturou velmi blízko, protože obojí představuje časový tok, do nějž se divák projektuje. A to přesto, že tělo v těchto filmech bývá nejčastěji ilustrované. Z řady filmů, na nichž můžeme demonstrovat vztah mezi animovaným filmem a tělesnými pocity, je zvláště příhodný film *DANS LA PEAU* Zol-

46) Francouzské slovo *gravité* odkazuje v první řadě ke gravitaci, ale také k tíži, vážnosti, znepokojivosti, nebezpečí.

47) Figuríny nepředstírají, že jsou mrtvé ani živé, na rozdíl od „reálných“ těl herců na plátně.

48) V jistém smyslu navazujeme na popis transformačních pohybů v kapitole „Figurine. Décomposition“ v Tomasovicově knize. D. T o m a s o v i c, c. d., s. 95.

49) Zde lze odkázat na poetickou dimenzi animovaného filmu. Viz Pascal V i m e n e t, *Poésie et cinéma d'animation: affinités électives*. Lausanne: Focal 2003. Dostupné online: <http://www.focal.ch/doc/documents/texte_vimenet_f.pdf>, [rev. 30. 11. 2009].

tána Horvátha. Toto dílo zajímavě dokládá, jak se pokožka, jakožto interfaceový orgán par excellence, může stát médiem animovaného obrazu. Postavy zde vytvářejí reální herci s reálnou tíží, jak by řekl Marcel Jean. I zde však animace dovoluje nahlédnout do skrytého, paralelního světa – imaginárního a fantasmatického. Fantasmata jsou zde uváděna do souvislosti se starými legendami. Jsou napojena na mytologii, která se divákovi zjevuje jako svět pod povrchem, respektive pod kůží. Kresby na kůži graficky kontrastují s filmovým záznamem reálných postav a vyjadřují jejich skryté pocity. Film ukazuje dva milence, kteří se v noci na pláži oddávají sexuálnímu aktu. Dění na povrchu kůže jejich aktivitu ozvláštňuje. Intimní pocity jsou znázorněny a dokonce personifikovány mytologickými, napůl lidskými a napůl zvířecími postavami, vytvářejícími obraz v obraze (mise en abîme). Mimo jiné se zde objevuje Siréna a kentaur, které mají muž a žena vytetované na kůži.

Gilles Deleuze v jedné své přednášce⁵⁰⁾ připomněl, že Descartes v práci *Pojednání o vášních* pečlivě popsal různé motorické response na různé objekty působící na tělo.⁵¹⁾ Pro nás je důležité to, jak Deleuze ve svém filozofickém výkladu propojuje afekt, tělo a film. Konkrétněji pak jeho výklad pojmu *hybní duchové*, který Descartes zavedl, aby objasnil fyziologická pouta mezi tělem a duchem. Nabízí se zde zjevná souvislost mezi zmíněným pojmem *hybní duchové* (ti podle Descarta sídlí v naší krvi a jsou její nejlehčí částí) – velmi poetickým, ač motivovaným takřka klinickou potřebou – a animovaným filmem. Descartovy *hybné duchy* zde zjednodušeně využijeme ke zdůraznění zkušenosti zprostředkované filmem DANS LA PEAU. Podobná paralela může působit anekdoticky. Stvoření na kůži herců však vhodně ilustrují hlubší city a skryté vjemy. Především nás pak znovu přivádějí k dialektice vnitřku a vnějšku těla, které jsme si všimli u filmu POSTCARDS OF BELIEF. Animace zvířecích, rostlinných i mytologických figur (chobotnice, žába, ještěrka) na pokožce zdůrazňuje, jak jsou naše pocity a emoce živé a zakořeněné v těle, jímž procházejí a obíhají. Kůže postav působí díky animovaným obrazům jako povrch zkušenosti. Připomíná vodní hladinu rozbouřenou pohlavním aktem dvou reálných postav (zachycených filmovým fotografickým obrazem). *Hybní duchové*, kteří umožňují sjednocení těla a ducha, vystupují na povrch, v tomto případě na kůži, a připomínají rozbouřené moře nebo probuzený vulkán.

Dokládá zvolený příklad průnik afektivní dimenze do animovaného filmu navzdory nepřítomnosti těla? Zmíněné příklady kombinují v obraze skutečná těla (zachycená filmovou kamerou) a animaci figur. V tomto bodě navazujeme na postřeh Marcela Jeana o erotickém aspektu v animovaném filmu, který zmínil v eseji *Le plaisir du sexe*.⁵²⁾ Konstatoval v něm, že animované filmy často neukazují tento aspekt jako slast, místo toho zajímavě zkoumají jeho tíživost: „Určitý druh animovaného filmu dokáže zprostředkovat tíživost spojenou s nevědomím lépe než kinematografie reálných záběrů.“⁵³⁾ Ve stejné práci také

50) Konala se na Univerzitě Vincennes-Saint Denis 2. února 1982. Viz online: La voix de Gilles Deleuze en ligne. <<http://www.univ-paris8.fr/deleuze/>>, [rev. 30. 11. 2009].

51) Gilles Deleuze se těmito aspekty zabýval, aby vysvětlil některé filmové pojmy, zde konkrétně „obraz-afekt“ spojený s velkým detailem.

52) M. J e a n, *Le plaisir du sexe*. In: Týž. *Le langage des lignes: et autres essais sur le cinéma d'animation*. Québec: Les 400 coups 1995, s. 109

53) Tamtéž, s. 116.

poznámenal: „Dalo by se téměř říci, že animovaný film obecně neuspěl ve snaze vytvořit sexuální napětí.“⁵⁴⁾ Otázkou tedy zůstává, zda by bylo možné v případě filmu *DANS LA PEAU* zmíněné sexuální napětí vyjádřit prostřednictvím animovaných obrazů bez skutečných těl, a zda tedy daný film nefunguje pouze díky kombinovanému obrazu.

3. Význam dětské dimenze.

Možnost regrese k primordiálním emocím

Dětská dimenze animace, respektive animovaného filmu, spočívá v možnosti nevysvětlované a neopodstatněné regrese k primordiálním emocím a v neomezeném kombinování logického myšlení a surreálna, v kopírování struktury snu, vyvolání patřičného afektu skrze obrazné a narativní manifestace vychýlené logiky narativní, fyzikální, etické atd. Podobné postupy využívají pohádky, bajky a mýty. U nich se zapomíná, že vedle zábavné funkce mají ještě jinou stěžejní funkci: shromažďovat všelidské zkušenosti se světem.

Vzhled postav a jejich vztah k antropomorfizovanému tělu v animovaném filmu vykazují často dvojznačnost nebo mnohovýznamovost. Těla působí rozkouskovaně, a vytvářejí tak neustále nové možnosti. Lze měnit jejich formu, případná bolest je však z filmu odstraněna distancí, díky níž na ně můžeme pohlížet jako na předměty nebo hračky. Kombinace nevinnosti a brutality je pro dětskou dimenzi charakteristická a vytváří silný afektivní náboj. Paul Wells v tomto smyslu mluví o „deracionalizaci těla, zbavení těla jeho předpokládaných funkcí a vlastností“.⁵⁵⁾

Prizma dětství rozšiřuje pole zkoumání tělesnosti v animaci a nejednoznačného vztahu mezi animací a kinematografií reálných záběrů. Vytváří také přirozený zkušenostní referent, protože dětství je nejen vývojový stupeň, které zažil každý dospělý, ale i období diváckého zájmu, které je s animací nejčastěji spojováno (toto spojení je spíše důsledkem komerčních strategií než shody mezi badateli). Podstatnou spojnicí představuje schopnost dětí přijímat fantastické světy, aniž by je zpochybňovaly naučenými logickými vzorci, a fakt, že animace „ponechává velký prostor pro představivost,“ jak připomíná Georges Sifianos.⁵⁶⁾

Joanna Bouldinová o asociování animace s dětmi píše: „Animace byla definována ve spojení s fantazií a dětským světem, což umožnilo, aby byl záznam živé akce konstruován jako ‚skutečný‘ a ‚dospělý‘.“⁵⁷⁾ Dětská dimenze neznačí jen věkovou kategorii. Spíše jde o způsob zacházení s představivostí a, v případě animovaného filmu, zacházení s obrazy a příběhy, nad kterými máme naprostou moc. Nezávisíme totiž nutně na představitelích (hercích) a měřítko skutečnosti lze upravovat. Poznamenejme, že dětské hry jsou často „redukce“ pragmatických činností dospělých, jako kdyby dítě bylo reduk-

54) Tamtéž, s. 114.

55) Paul Wells, *Body Consciousness in the Films of Jan Svankmajer*. In: J. Pilling (ed.), c. d., s. 177.

56) Korespondence s Georgesem Sifianosem, duben 2009.

57) J. Bouldin, c. d., s. 42.

cí dospělého. V přeneseném smyslu však takovou redukcí je – vzhledem ke svým fyzickým rozměrům. Měřítkem jsme se ostatně zabývali v souvislosti s Bluovými obrazy na zdech. Menší proporce těla dítěte také umožňují vidět svět z odlišné perspektivy. Nejde jen o to, že zde něco chybí (výška, zkušenost, odstup, rozlišování, ...). Nepřítomnost „pragmatického záměru“, který je charakteristický pro organizaci lidské společnosti, zde naopak otevírá paralelní svět možností fyzické a psychické konstrukce.⁵⁸⁾

Vedle toho má v dětském věku zásadní význam i dotekové poznávání světa a ohledávání okolí skrze taktilní zkušenosti. I zde nabízí animace funkční paralelu, kterou Patrick Barres spatřuje v tom, že „rozpoznatelnost ruční práce v animovaném filmu nám obrazy přibližuje na dosah ruky“.⁵⁹⁾ Bereme zde v úvahu i motoriku, kterou potřebujeme k orientaci v prostoru a k uchopení a pochopení okolního světa. Lidský smysl pro dotek a pohyb vyjadřuje příslušnost k existenci, individuálně vepisuje naši přítomnost do světa a popisuje náš vnitřní stav. Se svým prostředím neudržíme vztah jen prostřednictvím každodenních zvyků, ale také prostřednictvím subjektivního a afektivního poznání. Kromě lidí, se kterými se stýkáme, zaujímají v našem vztahu ke světu a také ve vztahu našeho těla k jeho kontextu podstatné místo předměty, věci a prostředí, ať už umělé nebo organické. Tyto předměty si pamatujeme více či méně vědomě skrze jejich smyslové vlastnosti (vzhled, dotek, vůně, umístění atd.) a patří na symbolické či obrazné rovině do okruhu našich vztahů.

Všichni zmínění autoři mluví o hluboké proměně filmu, kterou způsobil nový směr uvažování o animaci, o podstatě kinematografického obrazu jako oživeného-animovaného, ale také s odkazem na jeho nestabilitu a na kombinovaný obraz. Alan Cholodenko věří, „že teoretické uchopení animace výrazně ovlivní obor filmových studií, respektive tento obor „znovuožíví““.⁶⁰⁾

Philip Brophy upozornil na fakt, že „je nám vnucován vizuální svět, který kinematografie falešně odráží jako skutečnost“⁶¹⁾ čímž jsme odříznuti od „fenomenologického celku skutečnosti“.⁶²⁾ Nadvláda kinematografie reálných záběrů „posiluje hegemonii zraku v našem každodenním životě,“ což potvrzuje „iluzi, k níž se přimykají dospělí,“⁶³⁾ jak o ní mluvil Georges Sifianos.

Přeložil Michal Pacvoň

Přeloženo z francouzského originálu: Cinéma d'animation: figures et hybridations.

Text vznikl speciálně pro Iluminaci.

58) Což odkazuje k *Alence v říši divů*, které se díky hře měřítek podaří projít zrcadlem. Sám Jan Švankmajer nemohl odolat dětskému světu konfrontovanému s dimenzemi přesahujícími povrchní dětinskost.

59) P. Barres, c. d., s. 52.

60) A. Cholodenko, Who Framed Roger Rabbit, Or the Framing of Animation. In: Týž (ed.), *The Illusion of Life: Essays on Animation*, s. 213.

61) P. Brophy, c. d., s. 67.

62) Tamtéž.

63) Tamtéž.

Citované filmy:

Muto (Blu, 2008), *Postcards of belief* (Lesley Adams, 2001), *Dans la peau* (Zoltán Horváth, 2007), *Spiderman* (Sam Raimi, 2002), *Pán prstenů* (The Lord of the Ring; Peter Jackson, 2001–2003).

Poznámka o autorce:

Inés Jerrayová promovala na Univerzitě Paris 8 práci na téma těla ve videotvorbě. Na pařížské École nationale supérieure des arts décoratifs řídila výzkumný projekt, zabývající se procesy paměti a vnímání ve vztahu k objektům a událostem v každodenním prožívání. Kromě teoretických bádání se věnuje i samostatné umělecké činnosti, především konfrontaci statického a pohyblivého obrazu s ohledem na diváckou senzomotorickou responsi.

SUMMARY

ANIMATION FILM: FIGURES AND HYBRIDIZATIONS

Inés Jerray

The text is interested in the experiences of inspecting the cinema of animation, the status of animation works and in dealing with the image and the body of the spectator-viewer.

Similar to other forms of art, the cinema of animation allows the spectator to live or to relive new touching experiences. These experiences are often those of the body of the spectator being put into viewing forms that are conceived in the works of animation.

In this context, the article is interested in the creative process, put into play in the meeting with the animation from the spectator's point of view, as well as in the characteristics of this art such as, the transformation, the metamorphosis and the imaginary which it constructs.

The animation cinema is eventually characterized by a certain treatment of childhood opening a way to new sensations for the spectator which go beyond childish entertainment.

These aspects are analysed in three films: *POSTCARDS OF BELIEF* by Lesley Adams (2001), *DANS LA PEAU* by Zoltán Horváth (2007) and *MUTO* by Blu (2008).

Translated by Inés Jerray