

Rozhovor

ANIMACE JE HRA,
KTERÁ SE HRAJE SAMA

Rozhovor s Giannalbertem Bendazzim

Kateřina Surmanová

Giannalberto Bendazzi patří k nejvýznamnějším současným historikům animovaného filmu a zároveň i jeho emancipátorům. Svojí prací se snaží doložit, že animovaný film je rovnocenný ostatním audiovizuálním uměním, především pak hranému filmu. Napsal mnoho dílčích studií a publikací, v nichž se věnuje zkoumání významných autorských osobností, které po svém způsobu ztělesňují mezník v dějinách animovaného filmu. Vyvrcholením jeho bádání je obsáhlá publikace *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*,¹⁾ mapující animaci od počátků po nástup digitálních technologií, a to po celém světě. Historiografickým výzkumem odhaluje i teoretické aspekty spojené s fenoménem animace, například dialektický rozpor mezi globálním filmovým jazykem a lokálními kulturními obsahy.

Kromě toho se účastní mezinárodních festivalů a konferencí, kde propaguje uměleckou a myšlenkovou svrchovanost animovaného filmu a popularizuje italskou animaci. V letošním roce například předsedal porotě na ANIFESTU.

Rozhovor se soustředí na současné trendy v produkci, recepci, historiografii a kritice animovaného díla a na posuny v definici toho, co animace je a jaké má kořeny.

* * *

Jste znám jako emancipátor a obhájce animace coby svébytného uměleckého odvětví. Proč myslíte, že se na animaci pořád váže cejch dětské zábavy, přestože tak svými průkopníky vůbec nebyla chápána? Často se jednalo o novinové karikaturisty, např. Quirina Christianiho, později mnozí tvůrci chápali animaci jako výrazovou výzvu, přesto v animované tvorbě postupně převládly formáty pro dětského diváka.

Od svého počátku do raných třicátých let dvacátého století byl animovaný film zaměřený na průměrného diváka – každého věku, pohlaví nebo národnosti. Pak se Walt Disney rozhodl, že pro něj ideální cíl představují děti. Je obecně známo, jak se situace vyvinula

1) Giannalberto B e n d a z z i, *Cartoons: One Hundred Years of Animation*. Indiana: Indiana University Press 1995.

a co platilo jako dogma až do 60. let; po celém světě znamenal Disney synonymum animovaného filmu. V Sovětském svazu bylo roku 1936 založeno studio Sojuzmultfilm jako replika Disneyho studií (zpočátku se jmenovalo SojuzDETmultfilm). Tady se tedy zrodila formule „animace = filmy pro děti“.

Nutno ovšem poznamenat, že existují i velmi dobré důvody, proč animaci spojovat s dětmi. Například dětské kresby nevznikají s cílem a úmyslem imitovat realitu, ale dát konkrétní výraz dětským snům, zhmotnit fantazie, což vidím jako zásadní styčnou plochu s podstatou animovaného filmu. Ani panenky a plyšové medvědy nevnímá dítě jako objekt, nýbrž jako osobnost s vlastními dobrodružstvími, radostmi a smutky – další styčná plocha. Animace je jednoduše hra, která se hraje sama.

Nepovažuji za správné touto spojnici opovrhovat a bojovat proti ní. Disneyho pravda se potvrdila odpovědí trhu a vstřícnou reakcí vybraného diváckého segmentu. Pokládám za důležité šířit povědomí o tom, že animovaný film pro děti představuje většinovou produkci, ale nerovná se celkovému úhrnu animace. A i když dětská tvorba animaci dominuje, nemusí to nutně znamenat, že jde o nejkvalitnější segment, ani že jde o segment nejméně kvalitní.

Jedná se o pomalý strategický proces, v němž musíme takticky zvítězit ve dvou bitvách. Za prvé je potřeba, aby alespoň na jedné světové univerzitě vzniklo svébytné oddělení animačních studií. Po takovém prvním kroku a popularizaci by se posléze animační studia mohla šířit a vychovávat generaci intelektuálů, kteří chtějí a umějí přemýšlet o aktuálním stavu tohoto média. Za druhé cítím potřebu získat na svoji stranu slavné myslitele a určovatele myšlenkových směrů, přimět je, aby část svého ducha věnovali i animovanému filmu. Kdyby Derrida a Barthes psali knihy o McLarenovi, Alexejeffovi, Norštejnovi a Trnkovi, byl by už dnes proces intelektuální emancipace dovršen.

Možná nové směřování a oprošťování animace od tohoto předsudku souvisí s boomem společensky angažovaných a/nebo esteticky ambiciózních animovaných snímků, které se poslední dobou objevují v oficiální distribuci, například PERSEPOLIS, VALČÍK S BAŠÍREM nebo RENESANCE. Co nového přináší animace do témat, o nichž dlouhodobě nebo zpravidla vypovídá hraný film?

Je zřejmé a logické, že animace jako svébytné a svéprávné médium může být využita v tvorbě krátkometrážní i dlouhometrážní. Osobně vidím situaci velmi jednoduše: pokud je tvůrce nadaný filmař, bude dobrý i film – VALČÍK S BAŠÍREM například. Kde má nadání spíše výtvarné než filmové dispozice, vznikne alespoň grafický román na plátně, jako je PERSEPOLIS. Neexistují žádná zakázaná nebo doporučovaná témata, pro nepohádkové celovečerní animované filmy vidím pouze dva handicap: myšlenkovou lenost většinového publika a stručnost audiovizuálního jazyka. Médium animace je totiž stručné – díky zkratce, nadsázce nebo karikatuře svede sdělit v deseti minutách to, nač hraný film potřebuje půl hodiny. Řešení lze nalézt v kvalitních a důkladně promyšlených scénářích, jaké jsou typické například pro tvorbu Mijazakiho.

Ve své historiografické práci postupujete po národnostních oblastech a průkopnících, velkých jménech, což je jedna ze základních linií historického uvažování. Druhou představuje koncept nové filmové historie, která se brání tomu, aby dějiny byly určovány význačnými osobnostmi a stavěny jako série po sobě jdoucích génů a logické, progresivní kontinuity. Jak vnímáte historii? Je podle vás přirozeně narativizovaná, nebo se jedná o prostředek jejího zprostředkování a popularizace?

Historik musí dostát mnohým povinnostem a velké zodpovědnosti, ale první a zastřešující je, aby si sám pro sebe uvědomil, co rozumí pod pojmem historie. Jinými slovy, má historie smysl, účel, podléhá nějaké jednotící kauzalitě? Má logickou a progresivní kontinuitu? Hraje se jako šachy s miliardami kousků rozdělené ústřední Ideje, nebo je dočista nahodilá?

Někteří intelektuálové se kloní k tomu, že uvažují o vesmíru jako o systému uklizeném a srovnaném stejně jako jejich knihovna. Hledají pravidla uvnitř vzdorujícího chaosu, pátrají po *fil rouge* (ústřední linie, hlavní téma, pozn. př.) mezi všemi rozlišnostmi a nesrovnalostmi, pudí je potřeba dát všem kapitolám jeden nadpis.

Ve chvíli, kdy cítí, že našli žádané, použijí to jako zaklínadlo, jímž poměřují všechny komponenty historie, kterou se rozhodli popsat. Vypudí a vymažou ze záběru cokoli, co s jejich svrchanou definicí nekonvenuje. Jeden můj kolega před mnoha lety shrnul tuto problematiku v souvislosti s předmětem našeho zájmu, animovaným filmem, následovně: „Animaci vynalezl Émile Cohl jako rozpohybování kreseb. Bratři Fleischerové pak tento způsob zdokonalili. Walt Disney nastavil měřítko realismu. Tento realismus přinesl konec animovanému filmu jakožto umění. A to je všechno, co je potřeba k dějinám animace říci.“ Ti historikové, které bych nazval objeviteli, podléhají jiným tendencím. Objevitelé se nebojí užít všech prostředků zkoumání, které se nabízejí, často jsou vývojem bádání nuceni změnit své směřování nebo výchozí premisy a – dovolu mi metaforu – nedovolí si ignorovat banán s vysvětlením, že zkoumají rajče.

Vesmír pojmají jako vrtošivý, nestálý, neuspořádaný, nekonečně překvapivý – a nesmírně hodnotný – systém. Sám se počítám mezi objevitele a věřím, že historie je suma náhod. Každopádně předmětem našeho bádání jsou fakta, podobně jako geologie zkoumá kameny. Každá věda pracuje s chaosem a potřebou porozumět mu. Proto dávají vědci objeveným jednotlivostem jména, sepisují se a vynalézají klasifikace třídění a řazení. Racionalizovaný chaos pak může být uchopen lidstvem. Každá taková racionalizace je dobrá, protože pomáhá vyznat se v žité zkušenosti, ale neměla by být zaměňována s postulováním Nesmrtelné pravdy.

Animace sama o sobě představuje zajímavý teoretický problém, kde krajní náhledy tvoří na jedné straně představa animace coby rozpohybování obrazů nebo předmětů, a na druhé straně například kubelkovská teorie, že animace buď neexistuje, nebo je esenciálním technologickým prostředkem filmu, tj. zanimováním 24 fotografií za sekundu. Toto uvažování otevírá i možnosti zvážení animace z hlediska vývoje médií. Jaký výrazový prostředek animaci předchází a čemu ona sama dává základ? O jakých příbuzných oborech lze hovořit? Kam až z tohoto hlediska můžeme vysledovat počátky animace?

Před pár lety jsem napsal teoretickou úvahu s názvem *Defining Animation: A Proposal* (Definování animace: Návrh),²⁾ kde vyjadřuji stanovisko, že animace je všechno, co lidé pohybující se v tomto odvětví v průběhu času animací nazývali. Vezměme si třeba *SOU-SEDI* Normana McLarena, film oceněný Oscarem jako krátký dokumentární snímek – protože v roce 1952 nikoho nenapadlo uvažovat o pixilaci jako součásti animované tvorby, animace je historicky proměnlivý konstrukt.

Samozřejmě, že moje definice může být napadena a vyvrácena, takový postup je normální a pro vývoj myšlení potřebný. A pokud chce někdo vyvolávat skandály, může tvrdit i to, že hraný film spadá do odvětví animace, proč by ne...

Ale upřímně řečeno – mně se přičí jakékoli vymezování hranic a rozdělování nálepek, často nejsou ničím víc než předmětem sterilních salónních diskusí samozvaných myslitelů. Pravda a život se ubírají kupředu a nelze je spoutat hranicemi a nálepkami.

S tím souvisí i otázka intermediality a interdisciplinarity; první představuje trend v tvorbě, kdy animace existuje v podobě muzejních instalací, odehrává se jako performance nebo nachází nové využití na internetu, krátce řečeno, spojuje se s jinými médii při vytváření artefaktu či arteprocesu. Stejný princip funguje i na poli bádání, kdy se vědci uchylují k interdisciplinárnímu zkoumání a ohledávají animaci v kontextu s tu méně, tu více příbuznými oblastmi. Není to ukazatel, že je již za námi období emancipace animace a že jako médium vyvrála dostatečně natolik, aby v kombinaci s jinými médii nezanikala její povaha? Nebo se jedná o další formu emancipace?

V současnosti kreativním přístupům dominuje princip hybridizace a já jsem za tento přístup šťastný. Hybridizace nenaznačuje, že ostatní přístupy jsou překonané nebo vyšlé z módy, značí nezatuchlý, myšlenkově otevřený a svobodný způsob, jímž mohou umělci a vědci čerpat inspiraci a metodologické nástroje k uchopení a pochopení pojmů z mnoha různých zdrojů. Neznamena to, že by se emancipace animace završila, ani se nejedná o další formu emancipace, tyto dva proudy spolu dle mého názoru nesouvisejí. Jde o jeden z mnoha přístupů, kterými lze tvořit a bádát.

Jaký je zásadní rozdíl mezi filmem animovaným a hraným, neboli, řečeno výstižnějším anglickým pojmenováním, „live action“? Nabízí se zvážení problematiky vnímání vzhledem k tomu, že fotografický záznam má v obecném, laickém povědomí indexický vztah k realitě. Jaké recepční mechanismy vyžaduje nonfiktivní animace, případně animovaný dokument? Jakým způsobem animace pracuje a měla by pracovat při zachycování reality?

K tomuto tématu se před pěti lety vyjádřil skvělou úvahou můj kolega Midhat Ajanović³⁾ a já s ním naprosto souhlasím. Doložil, že animace není o nic méně realistická než fotografický záznam. V krátkosti a méně dokonalým způsobem, než učinil on, shrnu jádro

2) Giannalberto B e n d a z z i, *Defining Animation: A Proposal*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press 1994.

3) Midhat A j a n o v i ć, *The Moving Cartoon: Style, Transformation and Context*. Göteborg: Göteborgs Universitet 2004.

Ajanovičovy argumentace: lidé vidí reálný svět, ale poznávají ho prostřednictvím mikrofyziognomie, jde o dvě spojené úrovně percepce. Karikatura zachycuje typické znaky vizáže, její jedinečné rysy – tj. mikrofyziognomii – a zdůrazňuje je. Čím více nadbytečných prvků karikatura odstraní, tím lépe vnímatel daný objekt či subjekt rozpoznává. Karikatura je spolehlivá a uvěřitelná, což lze chápat jako synonyma reálnosti, odpovídání realitě. A z druhé strany, neexistuje takový fotografický objektiv, který by viděl svět objektivně. Vyměníte objektiv a zaznamenáváte jinou verzi obrazu. Kameraman, nakládající s různými objektivy, nakládá s mimouměleckou předlohou stejně jako karikaturista zvýrazňující nos nebo odstávající uši, oba přístupy spočívají ve zdůrazňování různých aspektů zobrazovaného. A navíc, současná filmařina představuje triumf digitálních úprav a oprav. Fotografie i grafické dílo mají na počítačovém monitoru stejnou hodnotu.

Ve svém monumentálním přehledu animace Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation se kromě známých jmen a proveniencí věnujete i méně známým, až takřka neznámým oblastem, jako je africká nebo islandská animace. Lze na základě kulturních rozdílů definovat a vysledovat i rozdílný přístup teoretický a technologický? Souvisí podoba textu úzce s kontextem, z něhož vycházejí, nebo je na místě hovořit spíše o globálních trendech? Například Benjamin Baniman⁴⁾ operuje s „kulturním virem“, čímž míní estetiku Západu, která se stává globálním územ. Souhlasíte, že by animace, ať na úrovni produkce nebo distribuce, takové chorobě podléhala, nebo se spíše rozvíjí v mnohokolejném schématu? Možná, že se současný stav dá kategorizovat pomocí terminologie Dwighta MacDonalda,⁵⁾ který přišel s obecným dělením kultury na „masscult“, „midcult“ a „highcult“, o které se vy sám opíráte při popisování africké animace.

Filmový jazyk se formoval díky sporům a chybám v prvních patnácti letech dvacátého století. Filmaři experimentovali, publikum reagovalo. Když diváci prokázali, že porozuměli intelektuálnímu významu technických postupů, jako jsou detail, pohyb kamery, křížový střih, staly se tyto technické postupy pravidly gramatiky filmu a jeho skladebných postupů. Tito diváci pocházeli z Evropy a Severní Ameriky a filmový jazyk neodmyslitelně koření v západní kultuře. Většina pohybů plyne zleva doprava, pro západní kulturu jde o naprosto instinktivní záležitost. Arabští filmaři a diváci, kteří píší a přemýšlejí zprava doleva, se museli nastavenému filmovému kódu podrobit, stejně tak třeba filmově mocné Japonsko. Film jako médium odvozuje svoje postupy a vnitřní logiku z mentálních struktur západní kultury.

V animovaném filmu se často setkáme s puzením malých národů chránit svoje tradice – například Australané upřednostňují coby protagonisty dětských animovaných formátů klokany, koaly a vombaty namísto myšek, psů nebo kachen, obdobná projekce místních kulturních příznaků funguje všude. Ale filmový jazyk, způsob prezentace obsahů a obrazů už byl jednou vymezen a kodifikován a jako takový je široce sdílen. Jinými slovy myslím, že žádná kultura jako celek nemůže být nebo vytvářet novum na poli tohoto audiovizuálního média – pouze jednotliví umělci mohou.

4) Benjamin B a n i m a n, *L'esthétique du cinéma d'animation africain*. London: John Libby 1989.

5) Dwight M a c D o n a l d, *Against the American Grain*. New York: Random House 1962.

V souvislosti s předchozí otázkou, jaké jsou podle vás hlavní funkce animace, respektive jaká je její sociální funkce? Může být animace specifickým ukazatelem národní nebo jinak skupinové kulturnosti? Jakou roli hrají jednotlivé národní animace v kontextu národních kultur? Je důležité rozlišovat animaci na základě národnostních specifik, nebo podléhá spíš unifikující globalizaci?

Dle mého názoru umělci, filozofové a vědci nemohou nijak změnit nebo ovlivnit politiku nebo určovat dějiny. Mají svoji politickou a historickou roli a předpokládá se, že ji budou hrát. Tato role spočívá v obohacování a navyšování síly lidské mysli v konkrétním časovém období.

Animace neméně než ostatní umění, filozofie, náboženství nebo vědy dozajista slouží jako specifický indikátor národnostní nebo společenské skupiny a celé epochy. Představuji si to tak, že tvůrčí oblast musí být uvažována jako celek, jako komplex, nikoli jako nespojitá asambláž rozličných prvků. Myslím tím i to, že čínští, uruguayští, konžští a čeští animátoři hrají tutéž hru podle týchž pravidel, proto je užitečné nahlížet animaci jako komplexní indikátor.

Kromě parametrů talentových a výrazových musíme zvažovat i parametry výroby, průmyslu, celkově pragmatických aspektů. Vy v tomto kontextu hovoříte o tzv. „filtrech“, tj. ukazatelích, kterými je autorská výpověď usměrňována a strukturována. Co všechno lze počítat mezi filtry? Lze rozlišit mezi pozitivními a negativními vlivy filtrů, nebo se jedná o neutrální určení? Jaký je v současnosti vzájemný poměr mezi průmyslovou výrobou a autorskou integritou?

Typický filtr představují producenti. Umělec musí mít zeď, od které se mu míč odráží zpátky. Je ubožák, kdo říká: „Nemáme na to dost peněz, ale stejně to udělejme.“ Je hlupák, kdo říká: „Této sekvenci nerozumím, a když ne já, nebudou ani diváci.“ Vítězí ten, kdo dokáže odstranit překrásné, ale nadbytečné scény.

Ovšemže, teď se pokouším provokovat – za uměleckou svobodu bojuji celý život. Ale filtry, o nichž hovořím, chápu jako pozitivní tlaky, jimiž se tříbí umělecká produkce. Jsem už velmi unavený ze všech pohodlných a arogantních polo-umělců, které jejich produkční a distribuční zázemí rozmazluje a kteří nedovedou přestat dělat radost sobě samým, když jejich tvorba má přinášet potěšení především návštěvníkům kin.

Jste zakládajícím členem Society for Animation Studies⁶⁾ (Společnost pro studium animace), která shromažďuje vědce a tvůrce zabývající se animací, poskytuje informace o konaných konferencích a festivalech, vydávaných titulech atp., a jako taková je cennou výchozí platformou pro každého, kdo se chce v oblasti zorientovat. S jakými motivacemi a cíly byla SAS zakládána? Naplňují se dané cíle?

6) Online: <<http://gertie.animationstudies.org/>>, [cit. 18. 11. 2009].

SAS je mezinárodní vědecká asociace jako mnoho dalších a dozajista naplňuje alespoň některé z cílů, které si stanovila. Jednotliví badatelé se mohou snáze dopátrat kolegů, zkoumajících stejnou nebo příbuznou oblast, celému odvětví animačních studií se dostává určité popularizace. Členové jsou seriózní vědci, oddaní svojí práci – problém jako obvykle spočívá ve finančním zajištění. Není lehké udržet financování SAS, natolik popularizace předmětu zkoumání ještě nepokročila, aby různé instituce a sponzoři uznali její potřebnost. Co je nejhorší, nemáme prostředky na podporu vědců mimo Severní Ameriku, například nemůžeme krýt jejich náklady při účasti na mezinárodních konferencích. Americké univerzity finančně participují na cestovních nákladech svých akademiků, evropské zpravidla nikoliv, přičemž pro efektivitu konferencí je klíčové, aby se mohli sejít a debatovat zástupci různých myšlenkových směrů a proveniencí.

Citované filmy:

Valčík s Bašírem (Waltz with Bashir; Ari Folman, 2008), *Persepolis* (Vincent Paronnaud, Marjane Satrapi, 2007), *Renesance* (Renaissance; Christian Volckman, 2006), *Sousedí* (Neighbours; Norman McLaren, 1952).