

Články k tématu

ANIMACE FILMU

Martin Mazanec

Animace jako princip nemá blíže k loutkovému divadlu než k záznamu živé akce, která tvoří základní materiál hraných filmů. Dle historicky přeneseného významu latinských slov *animus* (duch, mysl), *anima* (duše), *animatus* (oduševnělý, živý), *animare* (oživovat) je animace v textu pojednána jako vždy znovu nalezený smysl, který se váže k hmotnému stavu pohyblivého obrazu.

Animace jako prázdný pojem

Přehlídka animovaného filmu (PAF) v Olomouci začala v roce 2007 používat v rámci své kurátorské praxe termín *živá animace*. Jedná se o animaci procesuální, která podléhá manipulaci i prezentaci obrazu v reálném čase. „Tento druh animace pohyblivého obrazu filmu nebo videa vzniká bezprostředně během projekce. V reakci na zvuky, rytmus, hudbu je generována vizuální složka nebo naopak v závislosti na vizuální složce je proměňována zvuková podoba vystoupení, které se odehrává v kinosále.“¹⁾ Hlavním cílem kurátorské volby bylo inovovat problematický termín animace a animovaného filmu v rámci reflexe technologických dějin vývoje pohyblivého obrazu a současného stavu jeho digitalizace. Ta otevírá prostor k doslova neomezeným postprodukčním možnostem. Proměnila se práce s obrazem, který nemusí mít sekvenční charakter filmového pásu, elektronický pohyblivý obraz již není ovlivnitelný jen v rámci řádkovacích mechanismů jeho analogové éry, ale je možné jej zpracovávat i jako objekt v rámci jeho digitalizované podoby. Pro filmovou přehlídku je při prezentaci všech podob pohyblivého obrazu podstatná reflexe socio-kulturního kontextu, ke kterému odkazuje a v rámci něhož je definováno vnímání takových děl. Výchozí oblastí je rozuměn „*socio-kulturní kontext*“ filmu, který je vymezen nejen na historické a teoretické úrovni uvažování o filmu, ale i prostorem a způsoby prezentace děl. V tomto ohledu lze v rámci kurátorsky vedené programové skladby filmové přehlídky s důsledností uvažovat o významu počítačových her, koncertních vizualizací nebo internetové prezentace. Nastavená proměna role takového pohyblivého obrazu je především dána způsobem jeho prezentace v rámci kontextu filmu.²⁾

1) Martin Mazanec, *Živá animace*. In: Petr Plátník (ed.), *Přehlídka Animovaného Filmu 2007*. Olomouc: Pastiche Filmz 2007, s. 64.

2) Obecně lze konstatovat, že „shrnutí materiálních a organizačních kvalit díla je tím, co řídí vztah pozorovatele k obrazům.“ Viz Jacques Aumont, *Obraz*. Praha: AMU 2005, s. 172.

O filmové animaci je v textu uvažováno v rovině proměnlivého vývojového stavu, který má rysy posuvného znaku (tzv. *shifter*).³⁾ O posuvném znaku jazykovědec Roman Jakobson uvažoval jako o znaku, který je „naplněn smyslem“ jen proto, že je „prázdný“ a získává svůj význam, až když mluvčí poskytne referent. Příkladem jsou zájmena (slovní druh). Význam posuvných znaků „[...] závisí na aktuální přítomnosti určitého mluvčího, ohlašují v sobě zájmenem odlišný typ znaku, takzvaný index. Indexy (na rozdíl od symbolů) ustavují svůj význam podél osy hmotného vztahu ke svým referentům. Poskytují značky či stopy určité příčiny a k této příčině poukazují, označují ji jakožto objekt.“⁴⁾ U animace se jedná o obdobné naplnění smyslem jako u zájmena. Smysl animace je spjat s referentem (mluvčím), v tomto případě objektem animace. Příčinný vztah je ustanoven mezi jednotlivými složkami, tedy podél osy hmotného vztahu k výchozímu materiálu, kterým je většinou snímáný objekt, technika animace nebo základní elementy pohyblivého obrazu. Animace jako taková vychází v sémiotickém významu z obrazové databáze (paradigmatu) a stanoveného principu v rámci této databáze (syntagmu).⁵⁾ Obrazový materiál (databáze) jako výchozí hmotný referent k animaci existuje od překinetografických přístrojů (thaumatrop, kinesiskop ad.), zprostředkávajících iluzi pohybu bez možnosti záznamu, až do dnešního využití digitalizovaného pohyblivého obrazu, kdy tvorba obrazu má velmi blízko k malbě nebo třídimenziálnímu modelování soch. Animace je manipulací pohyblivého obrazu, posuvným znakem, který se stává projevem paradigmatu.

Kategorie *živé animace* nastoluje otázku k porozumění vztahu mezi filmem a redefinicí animace, která již není vázána na tradičně sekvenční (filmové) snímání jednotlivých obrazových políček, ale naopak je součástí většiny postprodukční práce s generovaným obrazem. *Živá animace* odkazuje k dvojí interaktivitě, která se odehrává mezi divákem a dílem v rámci filmového kontextu i v rámci vlastního stanovení referenta animace. Cí-

3) Označení *shifter* bylo použito v lingvistice jazykovědcem Otto Jespersenem, přičemž odkazoval k takovým jazykovým útvarům, jejichž význam není možné stanovit bez přímého odkazu ke sdělení. Pro Romana Jakobsona je označení *shifter* bez významu, dokud neodkazuje ke sdělení, které nabývá významu během komunikace mezi adresátem a příjemcem. Příkladem posuvného znaku (vlastní překlad autora; český ekvivalent není ustálen – pozn. red.) jsou například osobní zájmena, referentem slova „já“ je člověk jen v momentě, když právě mluví. Viz Roman Jakobson, Shifters, verbal categories, and the Russian verb. In: Linda R. Waugh – Monique Monville-Burston (eds.), *On Language: Roman Jakobson*. Cambridge, Mass: Harvard University Russian Language Project 1957, s. 386–392; viz též Rosalind Krauss, Obraz, text a index: poznámky k umění 70. let. In: Karel Čižák (ed.), *Co je to fotografie?*. Praha: Herrmann & synové 2004, s. 251–273.

4) Tamtéž, s. 252.

5) Jazykovědec Ferdinand de Saussure definoval jazyk jako znakový „supersystém“. Promluva (*parole/syntaxma*) se odehrává na základě znaků tvořících systém jazyka (*langue/paradigma*). Jazyk je sociální instituce a jeho manifestace se odehrává v zastoupení řeči. V literatuře i ve filmu nejčastěji vnímáme naraci (*syntagma*), která je vytvořena na základě výchozího materiálu = databáze (*paradigma*). Dle ruského teoretika Lva Manoviče dochází k proměně tohoto vztahu s nástupem nových médií, kdy pojmáme obraz nejen jako diváci a čtenáři, ale i jako uživatelé, kteří si skrze nabízenou databázi sami ustanovují trajektorii narace. Příkladem je internet, systém CD-ROMu, počítačové hry (arkády založené na postupech do několika herních kol např. GOLDEN AXE nebo narativní hry tzv. adventury, např. BROKEN SWORD, nebo strategie, WARLORDS aj.). Uživatel může za určitých okolností narušovat základní databázi tzv. *engine* hry nebo počítačového programu. Z diváka se stává uživatel a z databáze se, dle Manoviče, stává nová „symbolická forma“ věku počítačů. Viz Lev Manovich, *The Language of New Media*, Boston: MIT Press 2001.



Obr. č. 1. *Živá Partitura (Alfred ve dvoře, 2006)*

(zdroj: Tomáš Dvořák)

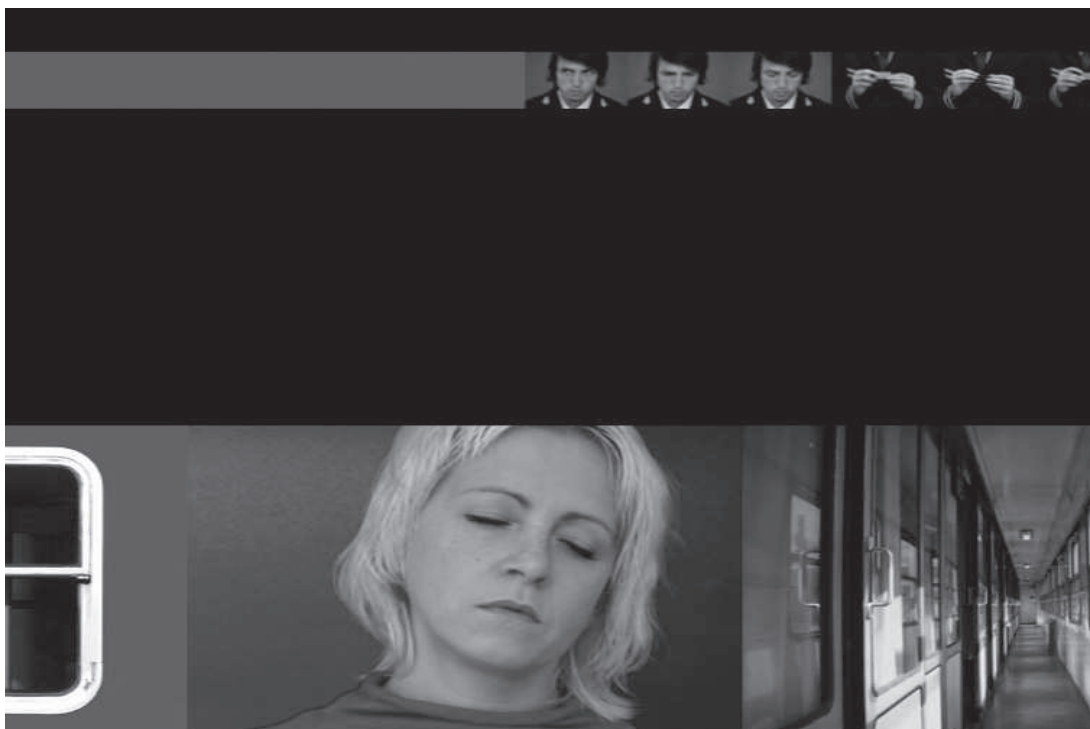
lem textu je upozornit na možnost proměny pojetí animace v historickém vývoji kinematografie (od tvorby Georgese Mélièse až po aktuální postprodukční práce zpracování obrazu), kdy animaci lze pojímat v rámci umění pohyblivého obrazu a podléhající různým prezentačním modům (kino, televize, internet ad.). Význam *živé animace* je vedle příkladu práce v reálném čase se proměňujícím referentem i ve vztahu samotné „akce“ k prostředí prezentace, tedy k socio-kulturnímu kontextu filmu.

Animace ve filmu

Ruský umělec a teoretik medií Lev Manovich ve svých textech a přednáškách zastává poměrně provokativní stanovisko reflektující oblast filmové animace.⁶⁾ Vychází přitom z konstatování, že

„[...] většina filmové produkce do nástupu digitálních technologií zpracovává záznam živé akce (fotorealistický záznam), který je dle jeho názoru podobně sterilní a banální jako veškerá fotografie 19. století, usilující jen o otisk reality. Animací je naopak rozuměna manipulace a konstrukce abstraktního vztahu mezi obrazy. Při digitalizaci obrazu je podobně, jako tomu bylo u prekinematografických mobilů, obraz manuálně zpracováván během práce na počítačích. Tato manipulace

6) Lev M a n o v i c h, *The Language of New Media*, Boston: MIT Press 2001.



Obr. č. 2. Michal Pěchouček: *Osobní vlak* (2005)

(zdroj: Michal Pěchouček)

s pohyblivými obrazy v období digitalizace i prekinematografických přístrojů potvrzuje proměnlivost role animace a její interpretace.“⁷⁾

Kinematografie se po animačních počátcích stává dle Manovichova stanoviska opět jen animací. Ještě radikálnější je přístup britsko-novozélandského teoretika médií Seana Cubitta, který o některých animovaných filmech mluví jako o čistém projevu paradigmatu (tedy o výchozím obrazovém materiálu), příkladem je *FANTASMAGORIE* (1909) od Émila Cohla. K animaci dodává, že „v blízké budoucnosti historici zjistí, že kinematografie založená na fotochemickém obraze je jen krátkým odbočením v rámci historického vývoje animovaného obrazu. Dodává, že reprezentativní úloha obrazu se spíše než samotnou podstatou filmu stane, podobně jako vyprávění, jen druhotným kódem jeho interpretace.“⁸⁾ Na rozdíl od Manoviche a Cubitta je animace pro filmové teoretiky a historiky „jen“ vývojovým technologickým stupněm filmové řeči. Například Američané David Bordwell s Kristin Thompsonovou v pojmosloví knihy *Dějiny filmu* uvažují o animaci jako o „[...] procesu, při němž je vytvořen umělý pohyb násnímáním série kreseb, objektů nebo jednotlivých počítačem vytvořených obrazů. Malé změny pozice, natočené okénko po okénku, vytvářejí iluzi pohybu.“⁹⁾ Animace má v rámci filmové historiografie (i teorie) „auru“

7) Manovich digitální film definuje následující rovnicí: „digitální film = záznam živé akce + malba + zpracování obrazu (*image processing*) + kompozice + 2D počítačová animace + 3D počítačová animace.“ Lev M a n o v i c h, c. d., s. 294 –302.

8) Sean C u b b i t, *The Cinema Effect*, Boston: MIT Presss 2004, s. 97.

9) Kristin T h o m p s o n – David B o r d w e l l, *Dějiny filmu*, Praha: AMU/NLN 2007, s. 760.



Obr. č. 3. *Carpets Curtains: Nora. Live Re-edit* (2005)

(zdroj: Filip Cenek)

nástroje k ožívání předmětů, k rozpohybování kreseb nebo počítačem vytvářených hyperrealistických triků. Ve srovnání s Seanem Cubitem a Levem Manovicem, kteří filmovou řeč „dobyvačně pokořují“ všudypřítomnou animací v umění pohyblivého obrazu, není v kontextu filmové historie animace nijak přeceňována. Pro Manoviche ztrácí využitím digitálního obrazu význam hodnověrnosti i tzv. otisk reality, který je vlastní fotochemickému (indexickému) záznamu filmu. Z pohyblivého obrazu se pro Manoviche stává více nová forma malířství než filmu. Digitálnímu obrazu ovšem přisuzuje rovinu manuálního vzniku, kdy nástrojem k práci je počítač. Cubitt pomíjí oblast záznamu živé akce ve vztahu k animaci a věnuje se analýze grafických pohyblivých obrazů. Upíná se přitom k interpretaci datového obrazu skrze nekonečno vektorových veličin, pomocí kterých jsou vytvářeny koncepty obrazů (obecně lze říci, že digitální záznam reality transformuje datový obraz v popsitelné veličiny, proto jeho samostatný rozbor nemá ani v Cubittově přístupu smysl).

Animovaný film bývá odlišován od hraného filmu způsobem své produkce tak, jak o něm uvažují i Bordwell s Thompsonovou. Pokud je ovšem k termínu animace přistupováno jako k posuvnému znaku (*shifter*), tak lze animaci pojímat coby nelokalizovaný princip kinematografie, který je přítomný napříč tvorbou pohyblivého obrazu. Je tedy i součástí záznamu fotorealistické akce a jeho následné obrazové transformace během zpracování. Referentem animace může být kresba, loutka, model, filmové políčko, software, promítací frekvence, ale i technologický princip záznamu. Možná proměnlivost „mluvčího“ animace se váže k vývojovým stádiím umění pohyblivého obrazu, stejně jako k jeho autorské manipulaci (volbě objektů animace). Pro živou animaci je důležitá dvojí interak-

tivita, která vychází ze znalosti média (technologie), se kterým se pracuje, i ze způsobu jeho prezentace. Lev Manovich v této souvislosti píše o rozhraní prezentace (tzv. *interface*), v sémiotickém jazyce o kódu, prostřednictvím něhož vnímáme médium.¹⁰⁾ Interface je jakousi vstupní branou do prostoru setkání s dílem a jeho interpretace:

Kinosál nebo televizi nahrazuje okno internetového prohlížeče, stejně tak stěnu v galerii, knihovnu i samotnou knihu. Vše je v jednom, nová situace je tak manifestována sama o sobě: veškerá kultura, minulá či dnešní, je filtrována skrze počítač a jeho *jedinečné rozhraní (human-computer interface)*. [...] Samotný kód je jen velmi zřídka neutrálním transportním mechanismem v rámci kulturní komunikace; nejčastěji ovlivňuje samotnou zprávu, kterou přenáší. Kód tak může zprostředkovávat svůj vlastní model světa, jeho logický systém nebo ideologii; kulturní zpráva je vytvořena užitím kódu, ale zároveň i limitována daným modelem, systémem či ideologií.¹¹⁾

Rozhraní (*interface*) je v přeneseném významu design, který zprostředkovává dílo: vnímáme například fotografii skrze socio-kulturní kontext filmu, v sémiotickém významu kód filmu. Jiným příkladem by bylo vnímání filmu například v rámci kódu internetu, což je v současnosti poměrně běžná zkušenost. Tato práce s odkazem, „interaktivitou“ mezi médii, je stěžejní pro *živou animaci*, kdy je aktivně využito rozhraní několika médií v rámci aktivního provedení díla. Samostatně přitom stojí kontext filmu, který je zastřešujícím interpretačním kódem, neboť uvažovaná díla jsou pojímána v rámci filmové prezentace, která může být stanovena produkčně, autorsky nebo kurátorsky.

Příklady animace

Stanovení referentu animace je – jak pro projevy *živé animace*, tak pro ostatní umění pohyblivého obrazu – otázkou definování příčinného vztahu k výchozímu materiálu díla. Animace již není svazována jen se sekvenčním filmovým záznamem a manipulací s neživým objektem. U projektů *živé animace* je existence referentu animace dána samotnou skutečností, že dílo vzniká manipulací obrazu v reálném čase. Divák je bez dřívějšího povědomí o základních elementech média nebo objektu animace schopen vnímat skrze rozhraní filmu novou skutečnost jako zásadní a vztahuje ji ke své filmové zkušenosti, kterou tak znovu (re)definuje. U ostatních děl, která nevznikají v reálném čase prezentace, je důležitá samotná struktura díla a definování mluvčího animace. Díla *živé animace* mohou funkčně pracovat s omezenějším rejstříkem kódu při zachování některých ze základních atributů vztahujících se ke kódu filmovému. Za jeho atributy lze považovat samotnou projekci ve filmovém sále (pasivní role diváka), rámování obrazu projekčním plátnem nebo strukturu pohyblivého obrazu. Může se jednat o významové asociování filmu, které se v divákově vědomí odehrává. V tomto případě má *živá animace* mnoho společných znaků s výtvarnými instalacemi, galerijními prezentacemi, kde k asociaci filmu postačí například jen rozměr filmového plátna, které značí rozhraní vnímání. U *živé ani-*

10) Lev M a n o v i c h, The Interface as a New Aesthetic Category. Online: <<http://www.voyd.com/ttlg/textual/manovichtext.htm>>, [cit. 29. 10. 2009].

11) Tamtéž.

mace ovšem ve většině případů nesplývá filmový kód (interface) s formou děl, ale stojí samostatně a může se stát interaktivním výrazovým prostředkem.

Americký experimentální filmař Tony Conrad vytvořil v období let 1972 a 1973 sérii *YELLOW MOVIES*. Namaloval na papír černou obdélníkovou výseč dle poměru projekčních pláten a samotnou plochu natřel levnou bílou barvou, která byla velmi citlivá na světlo; časem bledla až žloutla. Conradovy časově různě dlouhé „filmy“ jsou považovány za nejzazší limity strukturálního filmu. V rovině významů kódu filmu se jedná spíše o splnutí se samotnou formou těchto děl než o manifestaci animace světlem pomocí rozhraní filmu. Hudebník a multimediální umělec Tomáš Dvořák v projektu *ŽIVÁ PARTITURA* (2006–2007) využíval atribut plátna způsobem, který je typický pro *živou animaci*. Formální stránka nemanifestuje pouze možnosti filmového média, ale poukazuje na způsob, jak multimediální akci interpretovat na úrovni několika kódů. V *ŽIVÉ PARTITURE* se kombinuje performance s intenzitou hudebního koncertu a s vizuálním experimentem. Celý projekt je podobný laboratorní analýze, pro kterou je důležitá stejným dílem strukturovanost jako nahodilost v improvizaci. Během koncertu performer pomocí sprejů a šablon zaznamenává hudební částice, s nimiž potom pracuje v druhé části programu, kdy tyto zvukové novotvary aktivuje na pozadí bílého plátna, které je po celou dobu snímáno webkamerou. Modulovaný „animovaný zvuk“ původních skladeb je doprovázen dalšími hudebníky, přičemž se zvukové roviny vrství v remix původních skladeb a nově vznikající obrazce, které jsou snímány kamerou přenášející vizuální obraz pomocí trackingu do programového systému. Ten iniciuje změny v hudbě na základě barvy a pohybu objektů na plátně. Podobná situace jako v případě projekčního plátna obklopuje základní element pohyblivého obrazu, statickou fotografii (filmové políčko). V případě animační techniky pixilace je fotografie bazální sekvenční jednotkou, na základě které se konstruuje animovaný pohyb objektů či osob. Samotná pixilace je formálním prostředkem animace. Odlišným způsobem s fotografií pracuje v rámci umění pohyblivého obrazu Michal Pěchouček, který v aluzivních videích složil několik fotopříběhů. Ty mají rysy prekinematografických animačních snah o rozpohybování sledu fotografií nebo obrázků. Na principu pohybu statických elementů založená videa *KOČÁRKÁRNA* (2004), *OSOBNÍ VLAK* (2005) a *PATER NOSTER* (2005) se odvíjejí v jednom záběru prostřednictvím kontinuálního sledu pohybujících se fotografií. Dynamická kvalita rozpohybování obrazu, jeho zpomalení nebo zrychlení funguje ve videu jako symbol samotného mechanismu projekce obrazu. Estetizovány jsou aspekty sekvenčního snímání filmových políček, které ubíhají v plynulém sledu vedle sebe (*OSOBNÍ VLAK*) nebo nad sebou (*KOČÁRKÁRNA*, *PATER NOSTER*) řazených fotek. Tematizovaná technologie klasického filmu by nebyla schopna zaznamenat obraz obdobným způsobem, jakým Pěchouček „vystavuje“ příběh v jednom animačně řízeném záběru těchto videí. Umělec pohyblivých obrazů Filip Cenek zpracovává fotografii, konkrétněji obrazy nalezených pohlednic, v projektu *CARPETS CURTAINS* (2003–2009). Podobně jako v předešlých příkladech Cenek vytváří jeden vertikálně plynoucí videobraz, vznikající v reálném čase audiovizuální performance. V odkazu na název („*koberce, záclony*“) je původní statická fotografie doslova rozplétána elektronickými nástroji v abstraktní předivo elementů. Ty mohou být chybou stejně jako skrytou pamětí média. Abstraktní rozplétání Cenek dále modeluje v subtilní novotvary. Během performance je divákovi vzdalován původní fotografický obraz, který mohl být hmotnou podstatou celé-

ho díla. Na začátku ukázaná pohlednice je nakonec jen fotografickým rozhraním, které diváka odkáže k nedefinovatelnému elektronickému kódu, podléhajícímu další animaci. Filip Cenek tak v rámci improvizovaného vystoupení společně s hudebníkem Ivanem Palackým zpřítomňuje hraniční mody elektronického obrazu.

Obraz fotografie může být modelem animace stejně jako výchozím otiskem balzamujícím realitu. Fotografie je podobně jako projekční plátno impulsem k rozkladnému uvažování o elementech pohyblivého obrazu a jejich manipulaci v rámci filmového kontextu. Jakákoli filmová sekvence je rozložitelná na soubor fotografií. Animačně řízený pohyb fotografií nebo i slideshow je výrazovým prostředkem užitým k ovlivnění dynamického nebo statického sledu fotografií (filmových políček). Kategorie posuvného znaku animace (*shifter*) stanovuje smysl animace a její objekt, který je projevem mluvčího animace, zatímco *živá animace* vychází ze základního střetu s filmovým kontextu, který může fungovat ve významu výchozího kódu. Důležitá je interaktivita mezi rozhraními, jako je tomu u děl Tomáše Dvořáka, Michala Pěchoučka a Filipa Censka. Extrém kurátorské interpretace představuje dílo Tomáše Dvořáka, které se v rámci *živé animace* asi nejvíce blíží prekinematografickým principům ve smyslu absence pohyblivého obrazu a důležitosti podoby jeho ilustrace. Podoba prezentace je tak významnější než obsah animovaného obrazu. Videá Michala Pěchoučka, ač nevznikají v reálném čase, ilustrují propustnost mezi médii pohyblivého obrazu podobně jako performance Filipa Censka. Nejedná se jen o formální splynutí obsahu díla s jeho formou, jako v pracích Tonyho Conrada, kde je mluvčí animace definovatelný bez přítomnosti jiného než filmového rozhraní. To je dáno i dobou vzniku díla a daným způsobem uvažování o limitech filmového média v rámci filmového experimentu a strukturálního filmu.¹²⁾

Animace filmu

Při projekci realistického záznamu „vnímáme zejména časoprostorové determinanty a ontologickou jistotu obrazu“, píše o fotochemickém, realitu balzamujícím záznamu André Bazin.¹³⁾ Tato teze upozorňuje na indexickou povahu obrazu a týká se klasické fotografie a celuloidového filmu. Význam fotograficky věrné reprodukce skutečnosti definitivně zpochybnila digitalizace obrazu. Skrze digitální média pohyblivého obrazu je tak možno konstruovat vlastní vizuální význam nejen stříhem, ale i samotnou tvorbou záznamu, postprodukční transformací nebo projekcí obrazu. Povaha dnešních médií umění pohyblivého obrazu umožňuje pracovat s inherentními formálními postupy a soustředit se na transformační postupy obrazu typické pro animaci. Těmito postupy je rozuměn v obecné rovině smysl posuvného znaku animace, ve významu manipulace s obrazem. O filmové animaci se v tradičním významu její definice uvažuje jako o mechanickém aktu manipulace s neživým objektem (kresby, loutky apod.), přičemž záznam této akce odvisí od sekvenčního snímání jednotlivých filmových políček. Animace je jedna z prvních filmových metod a objevuje se vrchovatou měrou v tvorbě Georgese Mélièse, který

12) Všechna popisovaná díla kromě „žlutých filmů“ Tonyho Conrada byla prezentována na některém z ročníků Přehlídky animovaného filmu v Olomouci.

kombinoval záznam živé akce s animačními technikami a triky. Kanadský filmař (animátor) Norman McLaren „viděl“ podstatu animace v mezifázi střetu mezi každou dvojicí filmových políček. Tato tenze, meziprostor, byl pro McLarena mnohem důležitější než skutečnost, která je na jednotlivých políčkách doopravdy zobrazena. Animace v rámci digitální postprodukce je součástí většiny filmové tvorby. Přetrvává přitom kategorické vymezení animovaného filmu na základě archaického teorému, který je dán filmovou technologií a mechanickým záznamem obrazu bez toho, že by byla tato skutečnost ještě naplňována. Animační principy filmu lze analyzovat na úrovni obrazu, přičemž prvopočátky odkazují k prekinematografickému období prvních mobilů (thaumatrop, kinetiskop ad.), kde se iluze pohybu konstruuje z grafických struktur nebo fotografií pomocí manuální animace, ale není dosaženo záznamu obrazu. Obdobně lze vnímat i rozklad filmových atributů a vliv nebo impulsy k animaci obrazu na úrovni celého systému kinematografie. Ať už jde o polyekranové projekce, projevy expanded cinema nebo obecný vývoj filmových avantgard a experimentálního filmu, kde se uplatňuje množství animačních technik, které narušují obrazovou i skladebnou strukturu filmu. Animace jako pojem se tedy nevztahuje k jedné definici. Záleží na tom, zda animací upozorňujeme na hmotnou podstatu pohyblivého obrazu nebo interaktivitu mediálních rozhraní, která je typická pro živou animaci a pro podobná multimediální díla pracující s atributy filmového kontextu.

Ve své stati *The World is a Cartoon: Stray Notes on Animation* kanadský umělec a teoretik animace Steve Reinke¹⁴⁾ dochází k závěru, že animace i kinematografie jsou dvě samostatné trajektorie. Zdůrazňuje, že *animace se stala kinematografií a kinematografie se stala animací*. Svou úvahu uzavírá konstatováním, že „animace se stává řídicí silou v rámci objevování diskursivních možností nových médií a filmu“.¹⁵⁾ Je zbytečné hledat paralely s loutkovým filmem a vymezovat filmovou animaci vůči vizuálnímu umění. Animaci lze přijmout jako všudypřítomnou a zároveň jako nelokalizovanou syntagmatickou součást umění pohyblivého obrazu. Její naplnění smyslem získáme až poukázáním na její referent nebo interakci jiného média v socio-kulturním kontextu filmu. O celku, dílech v mediální interakci, lze mluvit jako o *animaci filmu*.

Mgr. Martin Mazanec (1981)

Autor vystudoval sociologii a filmovou vědu na Univerzitě Palackého v Olomouci, v současnosti je doktorandem na FAMU v Praze. Ve své disertační práci se zabývá kurátorstvím pohyblivého obrazu a jeho remediačními procesy.

(Adresa: martin.mazanec@gmail.com)

13) André Bazin, Ontologie fotografického obrazu, In: Karel Čižák (ed.), c. d., s. 21–27.

14) Steve Reinke, *The World is a Cartoon: Stray Notes on Animation*. In: Chris Gehman – Steve Reinke (eds.), *The Sharpest Point: Animation at the End of Cinema*. Ottawa: YYZ Books 2005.

15) Steve Reinke, c. d., s. 11–12.

ILUMINACE

Martin Mazanec: Animace filmu

Citované filmy:

Fantasmagorie (Fantasmagorie; Émile Cohl, 1909), *Yellow Movies* (Tony Conrad, 1972–1973), *Živá partitura* (Tomáš Dvořák, 2006–2007), *Kočárkárna* (Michal Pěchouček, 2004), *Osobní vlak* (Michal Pěchouček, 2005), *Pater Noster* (Michal Pěchouček, 2005), *Carpets Curtains* (Filip Cenek, Ivan Palacký 2003–2009).

SUMMARY

ANIMATION OF FILM

Martin Mazanec

The aim of the text is to draw attention to a possible change in the conception of principles of animation in terms of historical development of cinematography, as well as a reflection of technological forms of moving image. Employed here is the category of the so-called *live animation*, which raises the question of understanding the relationship between the system of film and animation. The latter is no longer bound solely to the traditional sequential (film) shooting of individual frames but, on the contrary, forms most part of digital image post-production processing. Film animation is considered in its ever-changing state of development, which exhibits the features of the so-called *shifter* in the semiotic sense. The author proceeds from the assertion that film animation as a principle does not have more in common with puppet theater than it does with live action shooting that forms the elementary material of feature films. Image material has been a source material referent to animation from pre-cinematographic devices up to present-day use of digitalized moving image.

Translated by Jan Hanzlík