

HELLER, Sabine. Below-the-line creativity and authorship in animation: the reality of animation production. *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, č. 18, 2019.

Vliv počítačové 3D animace na audiovizuální kulturu nejde podcenit. Potkáváme se s touto technologií v hraných a animovaných filmech, hudebních klipech, počítačových hrách atd. Za mnohahodinovým zážitkem, který nám poskytuje kupříkladu svět *Zaklánače* nebo *Pána prstenů* stojí však mnoholetá práce odborníků, jež denně pracovali na jeho realizaci. Sabine Hellerovou zajímá problém autorství a kreativního přínosu tzv. BTL („below-the-line“) pracovníků. Tím se myslí pracovníci spíše technického zaměření, vykonavatelé cizího záměru, jež údajně nemohou podstatným způsobem přispět k umělecké podobě projektu. Autorka hodlá odhalit za jakých osobních postojů těchto pracovníků ke koncepci autorství a kreativity probíhá výrobní proces animovaného filmu v amerických studiích. Pracuje s výpověďmi animátorů a tzv. character technical directorů. Taci by měli být schopní jak v technické stránce věci, tak i v umělecké a zároveň by především měli usnadňovat práce ostatním členům týmu. Podle Hellerové jsou BTL pracovníci ve mnoha ohledech ovlivnění tradičním chápáním autorství, již pochází z romantického období zbožňování individuálního talentu géníů. Současně tvrdí, že to jde v rozporu se skutečnými požadavky při produkci 3D animovaných filmů.

Text se vyznačuje velmi srozumitelným slohem a samotné téma je bezesporu zajímavé. Avšak upozorním na skutečnost, že jsou některé závěry zjednodušeny. S mnoha tezemi lze totiž polemizovat. V odstavci č. 10 se objevuje myšlenka, že se praxe animátorů a herců v něčem shoduje, neboť je v obou případech spojená s výsledným výkonem postav. U CT direktorů uvádí autorka určitý stupeň inovativnosti spíše při řešení technických problémů a odděluje tak technickou kreativitu od umělecké. Z nejasných důvodů se neřeší otázka prolínání obou druhů kreativity, k němuž v případě tvorby filmu často dochází právě na straně pracovníků „above-the-line“ (režisér, herce, scénárista). Není také úplně jasné, proč nepracuje autorka s herním průmyslem jakožto referenčním rámcem, jenž přece stojí na principu týmové práce. Místo toho srovnává míru kreativity a projevy individualismu u animátorů (jež pracují v týmu) a malířů (jež většinou pracují sami). Zkomplikovat problém by pomohlo obrácení se k japonskému animovanému průmyslu (anime; i když se nejedná většinou o 3D animace), v němž zpravidla dochází k tomu, že se stovky animátorů řídí vizuálním stylem autora předlohy (mangy). Nedostatečně přesvědčivě vysvětluje autorka své řešení odmítnout studiový přístup k autorství. Nakonec za hlavní problém považují skutečnost, že se autorka v rozhovorech omezuje na určitý „slušný“ typ otázek a nepřenáší výzkum do širší společenské roviny.<sup>1</sup> Jak by se vyjadřovali respondenti k autorství v případě tvorby propagandistických snímků? Zdůrazňovala by v tomto kontextu animátorka Ellen v odstavci č. 19 svůj *personální* (nenahraditelný?) podíl na některých scénách? Jinou možností by bylo vztáhnout téma k praktikám totálního týmového autorství, jak tomu je v případě OpenSource technologií, kdy se autorem může stát v podstatě kdokoliv. Žádnou z nabídnutých možností, jak by se dalo zkomplikovat problém a přijít s originálnějšími závěry, autorka nevyužila. Zároveň si myslím, že kdybych toto téma zpracovala já, dopustila bych se opačné chyby, tedy, že bych výzkumný záběr příliš rozšířila.

WIEDEMANN, Dieter, TENNERT, Falk. Children's television in the GDR. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, roč. 24, č. 3, 2004, s. 427 – 440.

Autoři se ve svém textu věnují dějinám televizního vysílání pro děti a mládež v NDR. V první části práce zasazují dětskou produkci do historického kontextu a poukazují na základní strukturální a

---

1 V souvislosti s touto problematikou viz BARTEN, Egbert. Dutch Anti-Semitic Colour Animation in World War II: Robert Van Genechten's Van Den Vos Reynaerde (1943). *Historical Journal of Film, Radio and Television*, roč. 31, č. 1, s. 1-41, z toho zejména s. 8 – 10, s. 17.

personální proměny této instituce, jež byly neustále ve větší či menší míře ovlivněny politickými a ekonomickými faktory. Zároveň zdůrazňují edukativní a ideologickou funkci tvorby pro děti, která také měla velký vliv na obsahové změny programu. Zatím považují vývoj tohoto odvětví za relativně stabilní. Dynamiku dílčích změn zpřehledňuje druhá část práce zaměřená na kvantitativní analýzu dramaturgie a způsobu nasazení dětských pořadů do televizního programu. Nejvýrazněji způsobem se to projevilo v otázce věkové kategorie publika (v 50. a 60. letech, které lze označit za období jakéhosi experimentování, cílovou skupinu převážně tvořily starší děti, zatímco se v dalších desetiletích program zaměřoval spíše na ty mladší). Co se týká žánrové různorodosti, poukazují na docela vysokou popularitu domácí fikční produkce oproti nonfikční produkci v podobě pohádek a animovaných filmů. Spolu se stále zvyšujícím se počtem diváků tato skutečnost dovoluje autorům označit dětský televizní průmysl v NDR za poměrně zdařilý z hlediska kreativní a organizační práce.