

Biomorfologie animovaných filmů se zvířaty



FAVh021 Film a ekologie
VII. hodina
ondrej.pavlik@mail.muni.cz

animace jako plazmatické umění

- Sergej Ejzenštejn na základě disneyovských filmů vyzdvihuje na animaci její **plazmaticčnost**
- animace umožňuje oživovat nelidské bytosti (zvířata, předměty, přírodu) a elasticky přetvářet jejich podobu a pohyb: plazmatická těla se zdánlivě neomezeně roztahují, stahují, nafukují, vyfukují, implodují, explodují a tříští... a pak se znovu bez viditelné újmy skládají zpět do původního tvaru
- plazmaticčnost na jedné straně souvisí s nástupem industrializace, mechanizace a komodifikace (přímý kontakt s novými nelidskými aktéry); na druhé straně se ale těmto vlivům vzpírá (vazba na surrealistické a dada umění: René Clair, Fernand Léger, Charlie Chaplin...)





dvě období disneyovské animace

- animovanou tvorbu studia Disney lze s ohledem na environmentální otázky rozdělit na dvě historicky odlišná období
- 1937 – 1966: šefování **Walta Disneyho**: příroda v těchto filmech je lidová, domácká, pastorální, drží se severoamerického/západního prostředí a odpovídá ideálům přírodní konzervace
- 1984 – 2005: šefování **Michaela Eisnera**: častěji filmy z exotické divočiny, jsou více globalizované a kosmopolitní; explicitnější environmentální agenda, snahy reflektovat rasové a feministické otázky; na konci 80s zakládá EMA (Environmental Media Association) s cílem prosazovat ekologické myšlení v hollywoodském průmyslu



Sněhurka a sedm trpaslíků (1937)



- motiv hledání domova: Sněhurka nachází domov v lesní chaloupce, kterou spolu s lesními zvířátky (pohádkovými pomocníky) uklízí
- na jednu stranu chápané jako výraz tradičního genderového rozdělení rolí (hrdinka patří do domácnosti a při uklízení si zpívá) + zlo je vždy spojené s nezkrotnou ženskostí (Královna), stejně jako v *Popelce* a *Šípkové Růžence*
- na druhou stranu film zobrazuje citlivě odstíněné vztahy mezi Sněhurkou a zvířaty: biodiverzita, rozlišování mezi druhy, nízká míra antropomorfizace živočichů, důraz na odlišnosti mezi člověkem a zvířaty + spolupráce při domácích pracích

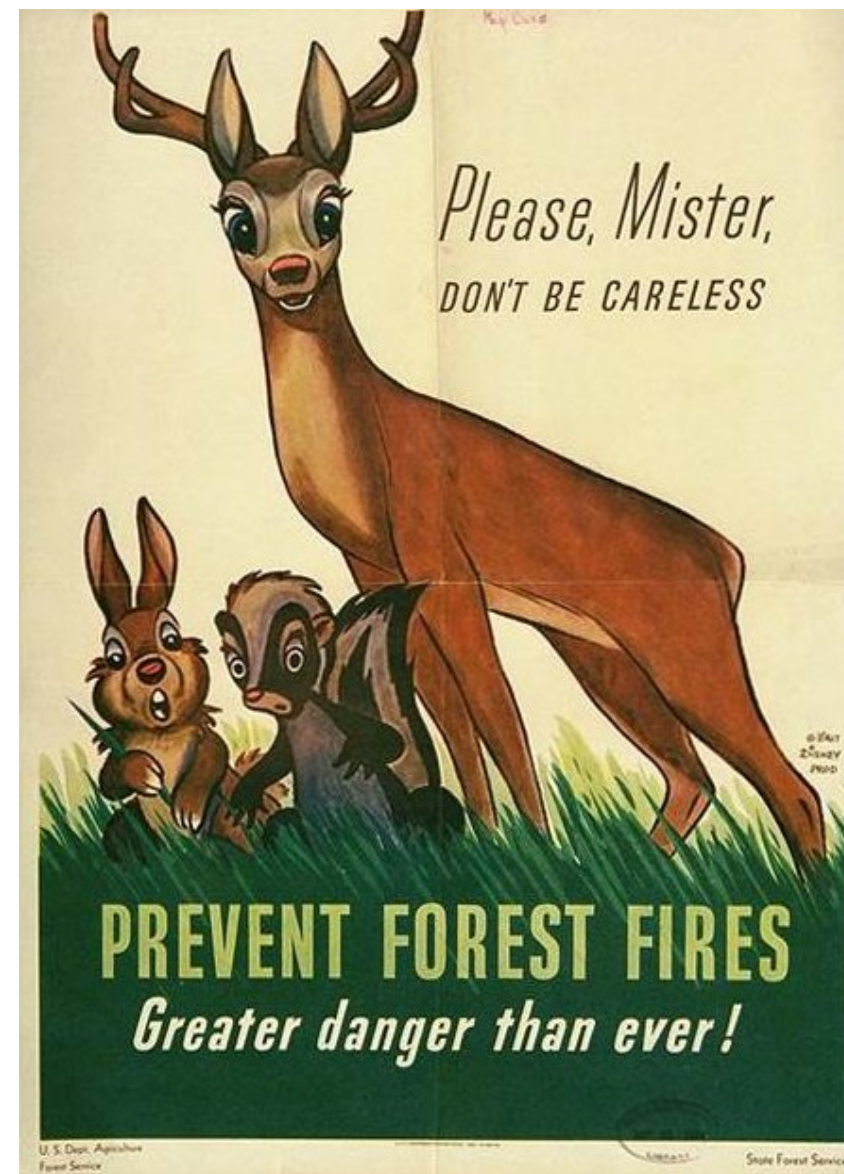
Bambi (1942)



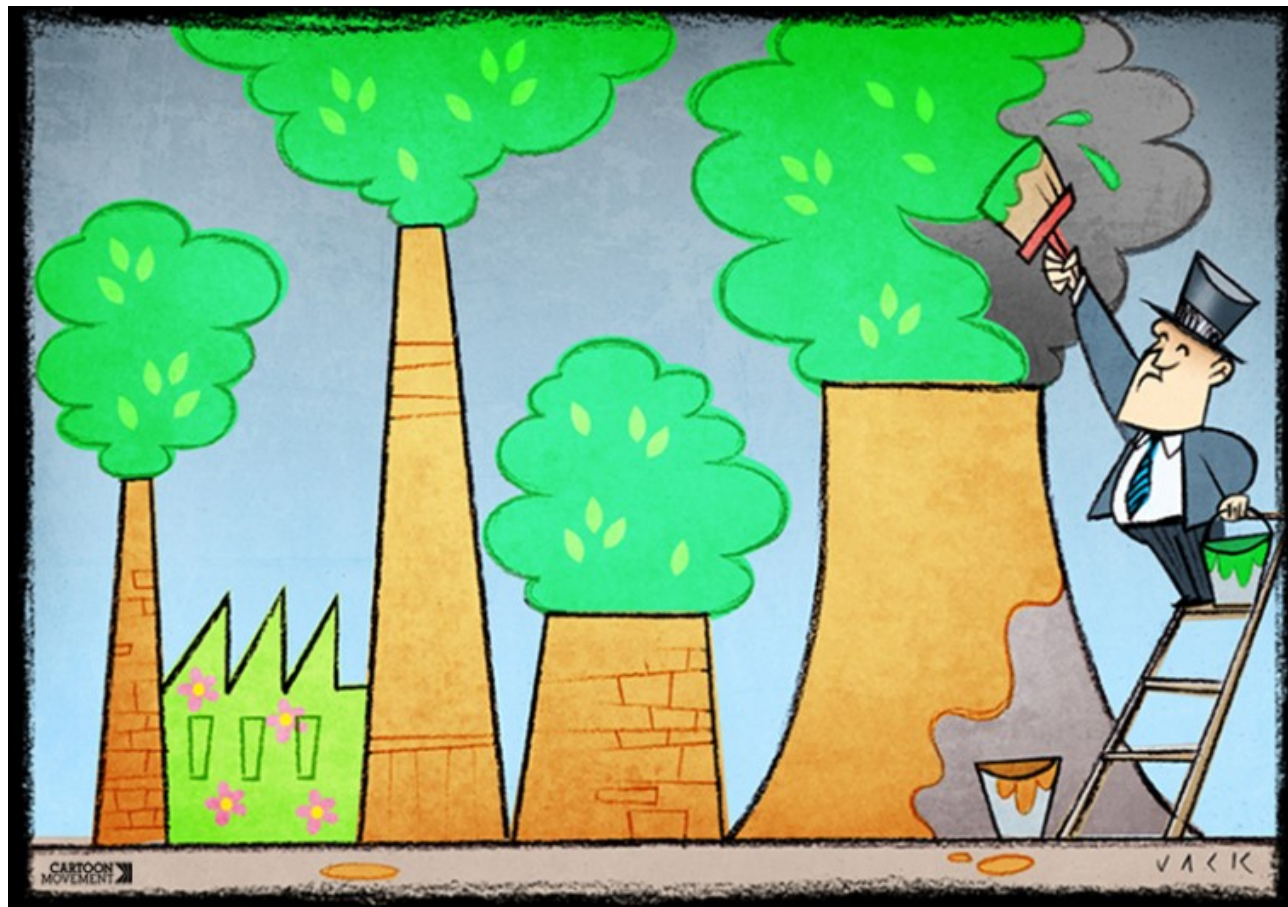
- ve své době divácký neúspěch, dnes třetí nejvýdělečnější film historie
- pastorální (idylická) vize nedotčené přírody, v níž nejsou predátoři a jediný škůdce je anonymizovaný „člověk“
- průlom v realistické animaci přírody – současně ale zvířata infantilizuje
- výrazné emocionální působení na diváky (smrt Bambiho matky, požár lesa...); vytváří silné citové pouto s přírodou, nejen skrze antropomorfní napojení na hrdiny, ale také skrze jejich pohledy, pohyb a kontrasty v prostředí

Bambi: problematika lesních požárů

- příroda v *Bambim* je zřetelně severoamerická a připomíná Yosemiteký národní park
- film líčí lesní požár jako devastující ohrožení přírodní rovnováhy, navíc způsobený člověkem (v závěru ale náznak regenerace)
- požáry ale ve skutečnosti bývají i očištné a jsou dlouhodobě součástí přírodních cyklů
- Bambi poté na čas slouží jako symbol v kampani nabádající turisty k bezpečnému zacházení s ohněm – po problémech s právy Bambiho nahrazuje medvěd Smokey



Disney a greenwashing



- se založením institucí EMA a Earth Communications Office na konci 80s vyvíjí Disney snahu vnášet do Hollywoodu „zelenější“ praktiky a vzdělávat globální publikum o environmentálních problémech
- promítá se i do provozu Disneyho zábavních parků: péče o čistotu vody, solární energie, recyklování
- zároveň ale Disney čelí nátlaku ekologických aktivistických skupin
- masivní platová nerovnost: roční plat Michaela Eisnera více než 300 tisíckrát přesahuje plat haitských dělníků, vyrábějících trička a pyžama s Pocahontas, Lvím králem a plyšové hračky Mickey Mouse
- **greenwashing**: Disney spojuje svoji značku s ekologickými prohlášeními a aktivitami, ale ve skutečnosti se v řadě ohledů chová značně neekologicky

Lví král (1994): greenwashing ve filmu

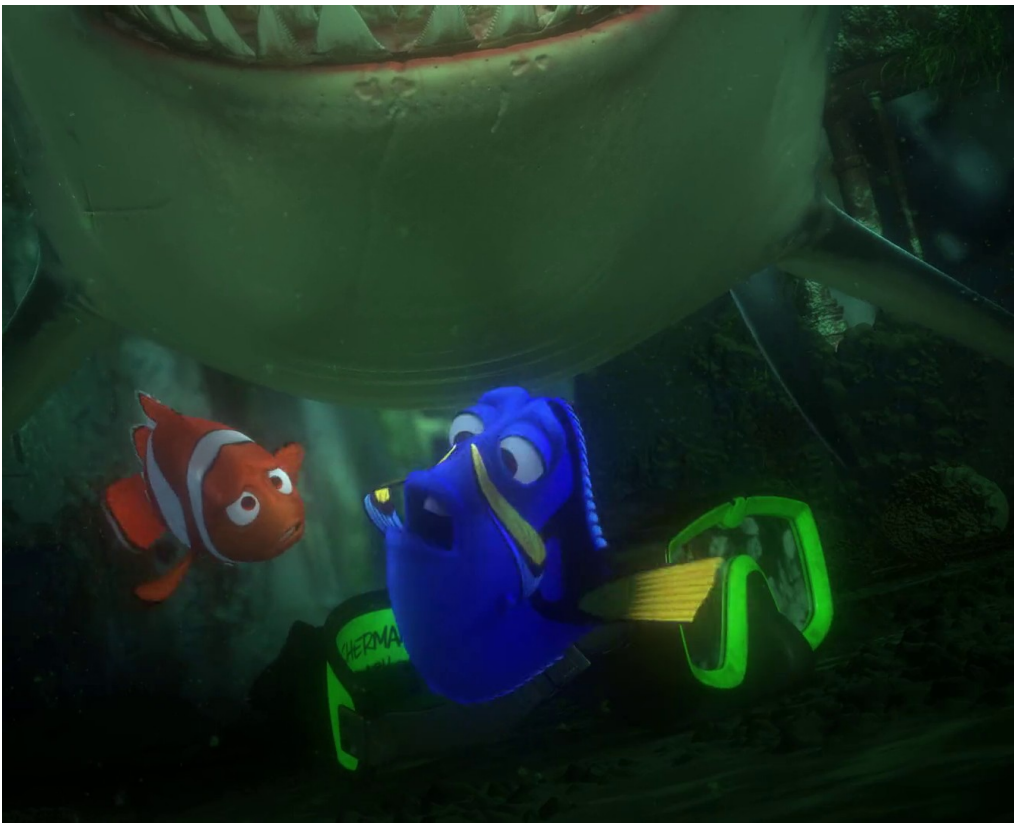
- metafora koloběhu života (Circle of Life) předestírá harmonickou vizi cyklicky fungující přírody
- film ale z tohoto koloběhu zcela vynechává člověka (příroda jako chráněná rezervace/park Serengeti) a zároveň do něj projektuje třídní a společenské hierarchie
- na vrcholu potravního řetězce jsou vznešení lvi (středostavovští běloši) a jako příživníci narušující harmonii řetězce tu figurují hyeny (dabované afroamerickými herci) – alegorie lidského společenského uspořádání
- konzervativní obraz spotřební společnosti – souzní s obří promo kampaní a merchandisingem k *Lvímu královi*: hračky v Burger Kingu, smlouvy s Nestlé, Mattem, Kodakem

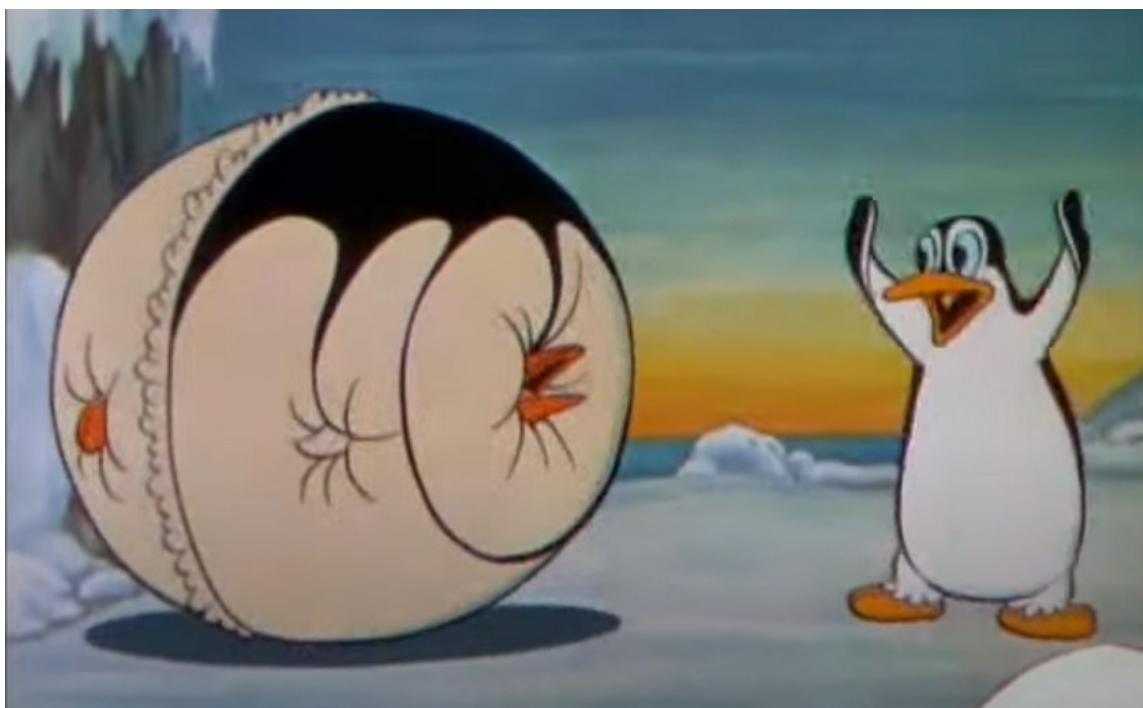




Hledá se Nemo (2003)

- místo neposkvrněné přírody ukazuje interakci mezi lidmi a zvířaty – akvárium jako vězení, ale i umělý podmořský mikrokosmos
- nebezpečí nepředstavuje jen člověk a jeho činnost, ale i predátoři a další živočichové v oceánu (žralok, velryba) – nejde ale o padouchy (vtipná konfrontace s vědeckými poznatky)
- z filmu lze vyčíst kritiku průmyslových a dalších zásahů člověka do podmořského ekosystému, ale není černobílá (jako např. v *Bambi*)
- film odráží průmyslové zásahy i na vizuální rovině – postupné ztmavování vody





plazmatická slapsticková komedie

- objevuje se hlavně v komediálních seriálech: *Tom a Jerry*, *Looney Tunes*, *Silly Symphonies*
- typicky stojí na (opakovaných) střetech mezi predátorem a obětí
- vtipy se často odvíjejí od komicky nepřirozené deformace zvířecích těl (často predátorech, ale ne vždy)
- odolnost lovených obětí: animované zvíře se odmítá stát pouhou neživou potravou
- současně se ale podřizuje konceptu seriálu a neustálé recyklace a variace (oběť musí přežít, aby mohla být lovená nekonečně dlouho)



Krtek jako vývozní artikl

- s nástupem komunismu se česká animace stává výkladní skříní tuzemské kinematografie – filmy Jiřího Trnky nebo Zděnka Milera (Krtek) získávají ceny na festivalech (Benátky) a zajišťují socialistickému režimu prestiž
- na rozdíl od hrané tvorby nepodléhají proto tolik cenzurním tlakům; tvůrci mají relativní svobodu v námětech – filmy se ale podřizují exportním požadavkům
- Krteček nemluví, nebo jen minimálně = mezinárodní srozumitelnost; zvířecí hrdina a všeobecně pochopitelná témata
- pozdější koprodukce počátkem 80s se Západním Německem na dvou půlhodinových filmech (*Krtek ve městě*, *Krtek ve snu*) – Krtek na druhé straně železné opony vyplňuje nedostatek dětských animovaných filmů
- v rámci studenoválečné rétoriky je Krtek chápán jako socialistická alternativa k Disneyho animákům, ovšem ne ideologicky, ale na rovině **řemesla a profesionalizace**

Krtek jako dětský učitel

- postava Krtečka jako věčné dítě = podobně jako u Disneyho infantilní antropomorfizace zvířete přizpůsobená pro identifikaci cílového publika
- současně ale Krtek působí výchovně; často ukazuje dětem, jak a z čeho se věci vyrábí: auto, raketa, kalhotky, chemikálie; častá spolupráce s ostatními zvířátky
- od počátku tedy ve filmech o Krtkovi významně figuruje setkání hrdiny s technologiemi, stroji a předměty náležející do civilizovaného světa – na jednu stranu souzní s ideovým (pokrokovým) směřováním socialistického režimu, na druhé straně oproti Disneymu už tehdy rozvíjí komplikované vztahy mezi lidskými, neživými a zvířecími aktéry
- *Krtek a raketa* (1966): Krteček osvobozuje člověkem uvězněná zvířátka a chlapci odlétá v raketě
- *Krtek a autíčko* (1963): Krteček si přisvojuje malé auto; film sugeruje bezproblémové spojení technologií a zvířat/přírody



Krtek: západoněmecké koprodukce

- filmy *Krtek ve městě* (1982) a *Krtek ve snu* (1984) rozvádějí a prohlubují vztah zvířecích hrdinů a lidské civilizace
- explicitnější environmentální rovina: zvířátka jsou připravena o svůj lesní domov (*Krtek ve městě*), nebo se dokonce stávají svědky kolapsu civilizace (*Krtek ve snu*)
- více deziluzivní a kritické = pedagogická role se přesouvá od socialistického konstruktivismu (jak se věci dělají) k ekologické tematice (nejvýrazněji v otevřeně apokalyptickém *Krtekovi ve snu*)
- lidská společnost kódovaná primárně jako německá; tematizace mezinárodní odlišnosti v koprodukci (zároveň kritika rozvinutého západního kapitalismu?)





zvířata ve filmech Hajao Mijazakiho

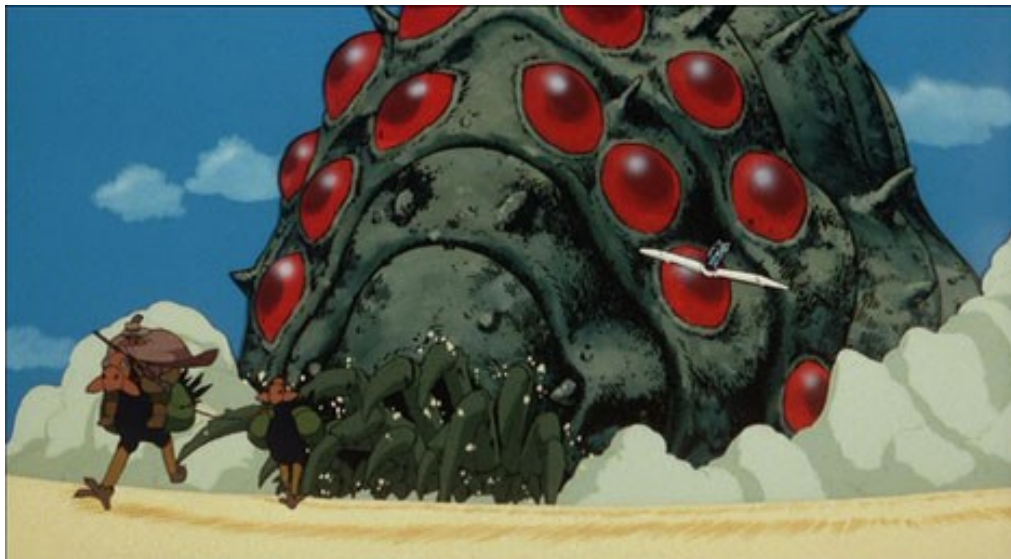
- Mijazaki bývá občas nepřesně označován za „japonského Disneyho“, ale ve skutečnosti spíš v rámci žánru anime představuje svébytnou alternativu
- jeho filmy obvykle budují komplexní fantasticko-realisticke světy s důrazem na neoddělitelnou provázanost všech bytostí a přírody; na rozdíl od západních filmů jsou více spirituální (šintoismus)
- zároveň ale podřývají některé tradiční pohledy na japonskou kulturu a historii – do popředí se dostávají historicky marginalizované postavy (hrdinky spjaté s přírodou)
- filmy vynikají neobyčejným citem pro pohyb (animaci) zvířat, což nejlépe vynikne na těch smyšlených (např. liško-veverka Teto z filmu *Nausíka z větrného údolí*, 1984)





Naušika z Větrného údolí: jednání Ohmu

- ve filmu *Naušika* vychází jednání živočichů – obřího hmyzu jménem Ohmu – z těsné provázanosti jednotlivých částí celého ekosystému
- je těžké rozlišit, nakolik je chování Ohmu autonomní a nakolik je reakcí na chování lidí – dynamika vzájemného vlivu, akce a reakce
- „přepínání“ mezi mody: strach/agrese, klid, vstřícnost – ztvárněné barevně/vizuálně a skrze pohyb





Mijazaki: zvířecí ambivalence

- zvířata v Mijazakiho filmech jsou často fyzicky či charakterově ambivalentní a těžko zařaditelná
- *Doručovací služba čarodějky Kiki* (1989): zvířata jsou zároveň domestikovaná i divoká, charakterově mírná i agresivní, soucitná i sobecká
- *Princezna Mononoke* (1997): lesní duch šišigami, jelen s tváří s lidskými rysy; zvířata znovu nejsou uniformně kladná (zatvrzelost divočáků) – příroda včetně zvířat je zároveň nadpřirozená a děsivá (a tedy *jiná*), ale nikdy ne „přirozená“





Pom Poko (1994)



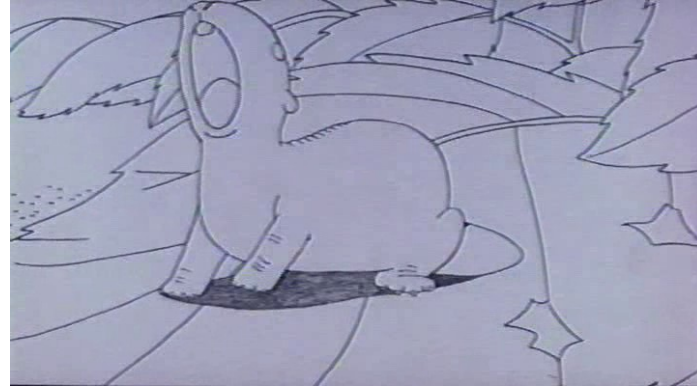
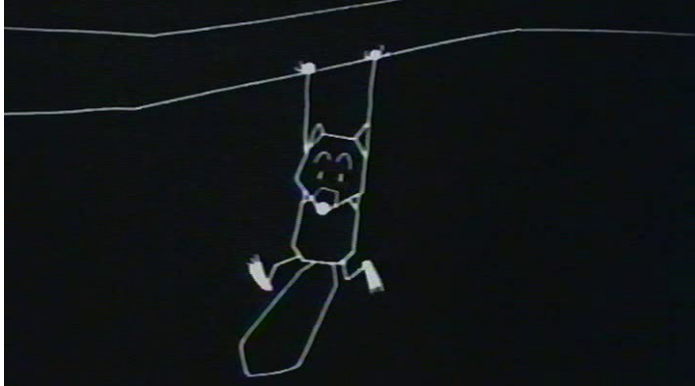
- film režiséra Isao Takahaty (studio Ghibli) naplno využívá plazmatickosti zvířecí animace
- skupina psíků mývalovitých je ohrožena výstavbou nového tokijského předměstí
- jejich mytickou nadpřirozenou schopností je morfování/proměna v prakticky libovolnou živou/neživou bytost/předmět
- kromě řady metamorfóz zobrazuje film mývaly třemi různými vizuálními styly: realisticky, polidštěně a zjednodušeně



Pom Poko (1994): folklórní a buddhistické tradice

- kmenu mývalů v „přestrojení“ odrazují lidi od další výstavby města, ale úspěšní jsou jen částečně
- velká akce, kdy celý kmen vytvoří spektakulární průvod složený z japonských tradičních duchů a nadpřirozených bytostí nakonec selže – k akci se přihlásí místní zábavní park a prohlásí jej za svoji propagaci = buddhismus a folklór jako předmoderní obdoba současné zábavy (parky, televize)
- mývalové výstavbu pouze oddálí a někteří z nich jsou nuceni žít ve městě v antropomorfní (lidské) podobě – nejednoznačnost, ale ekologický apel





Mori no densetsu (1987): sebereflexivnost animace

- půlhodinový film režiséra Osamu Tezuky zachází nejdál v možnostech plazmatickosti – je přehlídkou různých stylů animace, od primitivních až po komplexnější
- střídající se styly evokují různé animační tradice: surrealistická, japonská, disneyovská
- jednoduchý střet zvířecích obyvatel lesa (létající veverky) s armádou dřevorubců: komponovaný podle čtyřech vět Čajkovského symfonie (dokončeny ale byly jen dvě věty, první a čtvrtá)