

Animovaný politický plakát

Bc. Nika Zinoveva

Diplomová práce
2021



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2020/2021

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Bc. Nika Zinověva
Osobní číslo:	K18446
Studijní program:	N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Animovaná tvorba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. teoretická část: Animovaný politický plakát
	2. praktická část: Whatman – loutkový animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, tzv. teoretická část, se zabývá vybraným tématem z oblasti technologie, historie či současných trendů animovaného filmu, druhá, tzv. praktická část, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

Cílem teoretické části je pojmout konkrétní téma a prostřednictvím práce s odbornými zdroji a s dalšími texty či díly jej analyzovat a zasadit do kontextu (a případně i do vztahu ke svému diplomovému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby diplomového praktického výstupu, zasvěcení do procesu a obhajoba jeho východisek a výsledného tvaru.

Hodnotí se nejen jazyková úroveň textu (gramatika, stylistika), ale také formulace názorů, práce s informacemi, zacházení se zdroji. Povinný minimální počet odborných zdrojů je 8 článků, 4 knihy.

Odevzdat v elektronické podobě ve formátu PDF na Portál UTB a na NAS FMK; 1 ks pevné vazby (stačí kroužková) v tisknuté podobě (černobíle).

2. praktická část:

Praktická diplomová práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa magisterského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V diplomovém projektu student představuje své silné stránky, a tedy si volí techniku, stejně tak akcentuje dílčí profese animovaného filmu (např. charakter design, výtvarník, charakter animátor, scenárista, režisér...). Možné je zhotovit diplomový projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Diplomový projekt má povinnou minimální stopáž 90 sekund a povinnou maximální stopáž 300 sekund. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se nezapočítávají titulky.)

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / koncept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Projekt se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (literatura, storyboard, animatik) a podklady k propagaci a distribuci díla (titulková listina, formuláře pro OSA a NFA, plakát, obrázky z filmu).

Odevzdání videosoubor (export: velikost obrazu v bodech 1920 x 1080 FullHD 1080p, poměr stran 16:9, bitrate (kbit/s) 10,000-20,000, počet snímků za sekundu 25, poměr stran obrazového bodu pixel aspect 1:1 square, vstupní formát zvuku WAV, případně MP3, parametry zvuku 48000 kHz, 24Bit, Stereo, kodek H.264).

Součástí jsou: výtvarný návrh plakátu (formát 70x100cm, digitální podoba PDF příprava pro tisk, rozlišení 300 dpi ve formátu PNG nebo JPEG, režim CMYK barva), 5 snímků výtvarných návrhů, 8 snímků filmu (obojí ve stejné velikosti jako video), titulková listina.

Pro přijetí práce je nutné odevzdat vyplněné formuláře pro OSA a NFA a licenční smlouva k audiovizuálnímu dílu.

Rozsah diplomové práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování diplomové práce: Tisková/elektronická

Seznam doporučené literatury:

Dutka, Edgar: Scenáristika animovaného filmu; Minimum z historie české animace. V Praze: Akademie múzických umění, 2012
Feigelson, Kristian (Editor), Kopal, Petr (Editor): Film a dějiny 3: politická kamera – film a stalinismus. Praha: Casablanca: Ústav pro studium totalitních režimů, 2012
Kopal, Petr: Film a dějiny. 7, Propaganda. Praha: Václav Žák – Casablanca: Ústav pro studium totalitních režimů, 2018
Strusková, Eva: Dodalovi: průkopníci českého animovaného filmu. Praha: Národní filmový archiv: Akademie múzických umění v Praze, 2013
Ulver, Stanislav: Animace a doba: sborník textů z časopisu Film a doba 1955-2000. Praha: Sdružení přátel odborného filmového tisku, [2004?]

Vedoucí diplomové práce: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2020**
Termín odevzdání diplomové práce: **21. května 2021**



doc. Mgr. Irena Armutidisová
děkanka



Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2020

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považuji se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 1. 12. 2020

Jméno a příjmení studenta: Nika Zinoveva



.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Diplomová práce popisuje pojem animovaného politického plakátu, jeho vlastnosti a charakteristiky. V práci rozebírá historické souvislosti vzniku tohoto žánru jako animovaný politický plakát. Rozebírá se několik historických období a srovnávají se jejich metody politické plakátové propagandy. Také práce popisuje některé charakteristické rysy světových politických animovaných plakátů a konkrétně českého animovaného plakátu.

Praktická část popisuje vývoj a tvorbu filmu autora v žánru animovaného politického plakátu.

Klíčová slova: animace, plakát, propaganda, animovaný film, bitva u Kadeše, Trajánův sloup, Tapisérie z Bayeux, Lubok, Česko, SSSR

ABSTRACT

Thesis describes the concept of an animated political poster, its features and characteristics. The work examines the historical background of the emergence of such a genre as an animated political poster. Several historical periods are analyzed, and their methods of political poster propaganda are compared. Also, the work describes some of the characteristic features of the political animation posters of the world and specifically the Czech animation poster.

Keywords: animation, poster, propaganda, animated film, Battle of Kadeš, Trajan's Column, Tapestry of Bayeux, Lubok, Czechia, USSR

Děkuji Lukáši Gregorovi, Lilii Zinovjevové, Pavlu Alexašinovi a Aleši Kincovi za pomoc při psaní této práce.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 ANIMOVANÝ POLITICKÝ PLAKÁT.....	11
2 HISTORICKÉ KOŘENY ANIMOVANÉHO POLITICKÉHO PLAKÁTU	16
2.1 STAROVĚKÝ EGYPT.....	17
2.2 ANGLICKÝ STŘEDOVĚK	20
2.3 RUSKÉ KRÁLOVSTVÍ.....	22
2.4 LUBOK	24
3 SOUČASNÝ ANIMOVANÝ POLITICKÝ PLAKÁT.....	31
3.1 ČESKÝ ANIMOVANÝ PLAKÁT	33
II PRAKTICKÁ ČÁST.....	36
4 PREPRODUKCE.....	37
4.1 HLEDÁNÍ NÁPADU	37
4.2 INSPIRACE	38
4.3 VÝBĚR UMĚLECKÉ TECHNIKY.....	39
5 PRODUKCE.....	42
5.1 VYTVÁŘENÍ DEKORACÍ.....	42
5.2 ANIMACE	43
ZÁVĚR	45
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	46
SEZNAM OBRÁZKŮ	48
SEZNAM PŘÍLOH.....	49

ÚVOD

V této diplomové práci jsem se zajímala nejen o funkci politického animovaného plakátu, ale i o jeho historické počátky. Mnoho z toho, co je považováno za známky moderního animovaného politického plakátu, se objevilo dlouho před vznikem samotné animace. Původní statická podoba plakátu byla znovu interpretována v animaci, stejně jako kdysi se za pomoci kinematografie začal pohybovat dříve nehybný záběr. Jako animátora a výzkumníka mě zajímá zvláštnost adaptace statického uměleckého žánru v animaci.

Žánr politického plakátu se objevil téměř současně se vznikem státu. Cíl státu se ne vždy shoduje s cílem lidí. To vyvolává potřebu speciálních nástrojů přesvědčování společnosti ze strany státu. Spolu s mnoha dalšími prostředky má tuto funkci vykonávat i politický plakát. Tato diplomová práce se bude zabývat tímto druhem politického plakátu jako filmový plakát a přesněji animovaným politickým plakátem. Hlavní funkce a charakteristické rysy politického animovaného plakátu budou zkoumány. Moje zvláštní pozornost je věnována historii a rozvoji žánru plakátu. Chci ukázat, jak dlouho před vznikem animace vznikají výtvarné triky, které jsou charakteristické plakátem. Rozeberu nejstarší podoby politických plakátů, ještě v době, kdy se nejmenovaly plakáty. Budou také popsány některé specifické rysy národních animovaných politických plakátů, včetně českých, a některé hypotézy o důvodech, které je určují.

Praktická část práce představuje můj pokus natočit animovaný film v žánru politického plakátu. Ve svém filmu použiji techniky, které jsem se naučila v této práci pro lepší expresivitu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 ANIMOVANÝ POLITICKÝ PLAKÁT

Nejprve potřebujeme identifikovat, co je animovaný politický plakát. Bohužel v literatuře není jasná definice tohoto žánru. Začnu tedy označením definice animovaného filmu.

Animovaný film je druh filmu, ve kterém jsou uměle vytvořené obrazy pohybu (fáze) animátorem zaznamenávány snímek po snímku, což při přehrávání vytváří pocit skutečného pohybu u diváka.

Dále se zaměříme na definici a charakteristiku klasického tištěného plakátu, abychom pochopili charakteristické znaky politického plakátu a porovnáme ho s animačním žánrem, který mě zajímá.

Plakát je druh masového grafického umění. Mezi hlavní úkoly patří osvětlení, reklama, politická agitace nebo informování. Jedná se o typografické velkoformátové edice pro distribuci a umístění na veřejných místech. Politický plakát je typ plakátu, který zahrnuje agitaci, ideologické poselství, vyjádření veřejného mínění a informace o vládní politice. Pro politický plakát jsou charakteristická citová oslovení diváka, jasný, barevný karikaturní obraz a krátké zapamatovatelné slogany. V knize **War posters: weapons of mass communication** (Aulich, 2007) uvedeno, že

*„the non-commercial poster is a vehicle for government information and special-interest groups. Such posters provide the visual rhetoric behind the implementation of, or opposition to, government policy. Especially in times of political or social upheaval, posters can become calls to action, and can inform and influence behavior in ways that guide the public towards a particular political ideology.“*¹

Také tam jsou uvedeny hlavní složky, které přesně identifikují politický plakát: *ikonické obrazy, symbolické jazyky, propagandistické příběhy, a rasové stereotypy a „ostatní“*.²

- **ikonické obrazy** jsou opakující se snadno rozpoznatelné a snadno interpretovatelné obrazy. Nejčastěji založené na náboženských symbolech a obrazech. Úkolem tohoto obrazu je rychle přinést informace divákovi bez dalšího vysvětlení a popisu.

1 „nekomerční plakát je prostředek pro vládní informace a zájmové skupiny. Takové plakáty poskytují vizuální rétoriku, která stojí za implementací vládní politiky nebo proti ní. Zejména v dobách politických nebo sociálních otřesů se plakáty mohou stát výzvami k akci a mohou informovat a ovlivňovat chování způsobem, který může být vodítkem veřejnosti k určité politické ideologii“.

2 AULICH, James. *War posters: weapons of mass communication*. London: Thames & Hudson, 2007, s. 14-18. ISBN 9780500251416.

Například využití pravoslavného (ortodoxního) obrazu svaté Trojice jako základů pro sovětské plakáty s Marxem, Engelsem a Leninem.

- **symbolické jazyky** jsou různé piktogramy, karikatury a symboly vytvořené pro snadné a rychlé pochopení poselství plakátu. Plakát by měl být dobře čitelný z dálky, dobře zapamatovatelný a snadno kopírovatelný masami. Symboly to umožňují. Všichni známe takové slavné symboly jako pacifik nebo hákový kříž.
- **propagandistické příběhy** jsou příběhy o lidech založené na skutečných událostech, ale upravené nebo s určitou interpretací. Hlavním úkolem je vyvolat emocionální reakci masového publika. Díky tomu je možné změnit pohled veřejnosti nebo přesvědčit k nějakým činům. Díky lidským příběhům divák přenáší děj na sebe a na svůj život. Často se na plakátech používají skutečné fotografie lidí, což vytváří pocit věrohodnosti, dokumentárnosti. Stejně tak využívají obraz trpících či mrtvých žen a dětí jako nejmírnějších a nechráněných skupin.
- **rasové stereotypy a „ostatní“** je technika, která umožňuje označit přátele a nepřátele pro diváka. A podle toho mu diktovat stereotypy pozitivního a negativního chování, aby vyvolal emoční reakci. Tato technika pomocí grafického karikaturního obrazu, stejně jako rozpoznatelné symboliky, umožňuje ukázat nepřítele v nelidském, děsivém, nebezpečném vzhladu. A naturalistický, idealizovaný obraz spojenců vytváří dojem o pravdivosti a správnosti činů svého národa.

Což naznačuje „*Ideally, the best posters are striking, economical and efficient, and deliver a direct and simple message. Often, the public information poster will struggle for hearts and minds, and will warn of duplicitous counter-propaganda from the enemy in order to stir the nation to action.*“³

Výsledkem je, že animovaný politický plakát je animovaný film s výrazným a srozumitelným příběhem, který obsahuje charakteristiky tištěného politického plakátu. Příkladem jsou přístupnost, snadno čitelné obrazy a symboly, krátké zapamatovatelné slogany, jasné poutavé obrázky, karikatura a zřejmé politické poselství.

3 AULICH, James. *War posters: weapons of mass communication*. London: Thames & Hudson, 2007, s. 10. ISBN 9780500251416.

„V ideálním případě jsou nejlepší plakáty nápadné, hospodárné a efektivní, a poskytují přímou a jednoduchou zprávu. Často veřejný informační plakát bude bojovat o srdce a mysl a bude varovat před duplicitní counter-propagandou nepřítel, aby podnítil národ k jednání“.

Animace dokonale zapadla do žánru politického plakátu a znásobila jeho charakteristické rysy. Umožňuje karikaturně vykreslovat postavy, zbavovat je lidské podoby, deformovat, dělat z nich kliše. V tomto případě animace umožňuje a zlepšit obraz hrdiny a zachránce. Vytvořit rasově korektního, idealizovaného občana. Díky pohybu se všechny tyto proměny zdají být věrohodnější, vtipy jsou zábavnější a tragédie jsou děsivější. Ve filmu **Education for Death: The Making of the Nazi** (r. Clyde Geronimi, 1943) právě animovanými expresivními prostředky je dobře ukázáno, jak se roztomilý hodný chlapec promění v vražedný stroj. Animace umožňuje zobrazit proměny v reálném čase, vytváří je vizuálně a barevněji.

Také v animovaném plakátu se často používá klasická technika tištěného plakátu – koláž. V tištěném plakátu díky zpracování a kombinaci fotografie a nakresleného obrazu můžete vytvořit potřebnou náladu, vytvořit požadovanou interpretaci toho, co se děje na obraze. Animace však tento efekt umocňuje, protože lze využít části jak dokumentárních filmů, tak i hraných filmů, což mnohonásobně umocňuje emoční odezvu. Díky pohybu to vytváří pocit skutečných událostí. Divák více věří videosekvencím než fotografiím. Ve filmu **Pozor! Vlcí!** (r. E. Gamburg, 1970) právě používali kombinace ručně kreslené animace ve stylu sovětského umělce Ůlo Soostera, nejvýznamnějšího představitele sovětského nekonvenčního umění, a zpracovaných dokumentárních filmů a fotografií. Tak plně kreslený film-jinotaj na konci vrací diváka do reality a ukazuje hrůzy neonacismu. Na tomto kontrastu ručně kreslené pohádky a děsivé speciálně upravené a namontované reality, způsobí u diváka nezapomenutelný zážitek.

Pohyb v animované propagandě také umožňuje vytvořit zábavný trikový moment. Film se stává atraktivnějším než statický plakát, protože máme chuť znovu a znovu se na něj dívat jen pro zábavu. Tato technika byla nejčastěji používána v Americe. V americké vojenské propagandě aktivně používala kultovní komediální animované postavy, jako jsou Bugs Bunny, Kačer Donald, Kačer Daffy a dokonce i Pepeť námořník (**Herr Meets Hare, Commando Duck, Plane Daffy, The Mighty Navy**). To bylo uděláno pro přilákání pozornosti, protože toto byli univerzální hrdinové a filmy měly klasickou strukturu a humor pro tyto postavy. Navíc vznikla speciální postava pro vojenskou propagandu -- **vojín SNAFU** (r. Chuck Jones, 1943–1946). Je to hloupá komická postava, která dělá spoustu chyb v armádě. Ale v každém díle se tomu vysmívá a na konci jemu i divákovi vysvětlí, jak správně postupovat ve prospěch armády a Spojených států. A to je velmi zajímavá vlastnost, že v Americe k přilákání diváka použili zábavnou, humornou složku. A často zesměšňovali

protagonistu, obyčejného Američana. V SSSR například si nemohli dovolit postavit hrdinu do špatného světla. Obyčejný sovětský občan nemohl být nesmyslný a směšný. Měl by být ideálním členem společnosti a hrdinou Sovětského svazu. Tedy jestli komediální situace ve filmu byly, mohly se odehrávat pouze jen s antagonistou. Ale nakonec to většinou bylo mnohem méně vtipné, ale brutálnější. Kvůli tomu tyto filmy nebyly tak zábavné a dívat se na ně více než jednou lidé zřídka chtěli. Stejně jako tištěné plakáty, které málokdy mohly obsahovat dostatek humoru k opětovnému zhlédnutí.

Další věc, která odlišuje animovaný plakát od tištěného, je přítomnost hudby a zvukových efektů. Zvukový doprovod vyvolává u diváka větší emocionální odezvu. Například pod YouTube-videem filmu **Ně toptať Fašistskomu sapogu našej rodiny** (r. Ivanov-Vano, 1941) lidé z různých světových zemí stále píší něco podobného: „*The song makes me feel stronger even tho I ain't Russian.*“⁴. Hudební doprovod dokonale vytváří náladu pro to, co se děje na obrazovce. Přesně vzniká ten pocit, který by měl divák zažít: odsouzení, hrdost, strach, radost. Některé zvuky jsou symbolem, přímou asociací nějakého pocitu. Například u nás všech vyvolávají strach sirény nebo pískání padajících bomb. Ve filmu J. Norštejna **Pohádka pohádek** (1979) je moment, kdy ženy na obrazovce chytají dopisy. A divák slyší charakteristické zaklepání na okna. To děsivé zaklepání na okno, které bylo všem známé, znamenalo, že přišel „pocharonka“, oznámení, že manžel, syn, bratr, otec, zemřel na frontě. A v tomto filmu je tento zvuk symbolem a okamžitě vyvolává u diváka podvědomý strach, a to ještě předtím, než nám přímo ukáže význam těchto dopisů.

Podle mého názoru hlavním rozdílem animovaného plakátu od tištěného je příležitost vložit příběh do propagandistického díla. Tištěný plakát dobře vytváří nezapomenutelný obraz, ale obsahuje spíše závěr, morálku než celý příběh. Z tohoto důvodu se člověk méně empatizuje a vnímá vyjádřenou zprávu. Pokud se chce vyprávět příběh na plakátu, bude nutné jej vytisknout v textu, což sníží skupinu publika, které mu porozumí. Animace na druhé straně umožňuje rozšířit auditorium a ovlivnit každého a všechny, protože vzrušující příběh bude srozumitelný i dětem, které neumí číst. Přítomnost děje vždy více přitahuje diváka a proniká do jeho duše než statický obraz, který vysílá jeden výrok. Navíc za klasickým příběhem se jednodušeji skryje přímočarost výroku. V animovaných plakátech jsou často používány rysy jiných žánrů, jako jsou podobenství, pohádky, sociální komedie a akční filmy. Někdy, když

4 Nam Dau, Video “Animated Soviet Propaganda - Fascist Barbarians: Fascist Boots Shall Not Trample Our Motherland”. YouTube [online]. [cit. 2021-5-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=taA1cr85-L8>

„Díky té písni se cítím silnější, i když nejsem Rus“

začnete sledovat film, si uvědomíte, že to byl politický plakát až na konci, kdy je pro vás jasně formulována morálka a slogan. Často jsou animované plakáty plnohodnotné filmy s klasickým scénářovým základem, kde je expozice, kolize, krize, peripetie, katastrofa (začátek, prostředek, konec)⁵. Stejně jako ve filmu „Pérák a SS“ (r. Jiří Trnka, Jiří Brdečka, 1946) je děj postaven podle zcela klasického schématu – ukazuje se nám expozice, že město bylo obsazeno nacisty, kteří se snaží ovládat všechny život obyvatel a všude hledají špiony a zrádce. Dále je ukázána kolize – je tu špatná postava-kolaborant, která kazí život ostatním a navádí na ně nacisty s nadějí na privilegia. V reakci na nespravedlnost se objeví místní hrdina, který začíná bránit své krajany a trestat nacisty. Pak přijde katastrofa, kdy protagonista ve střetu dokáže porazit všechny nacisty. A závěr, v němž vidíme, že kolaboranta postihne trest a vyhnání, a hlavní hrdina se vrací ke svému šťastnému pokojnému životu. Se vší jednoznačností a morálkou má divák stále zájem sledovat děj, konfrontaci hrdinů a padouchů. Zajímá nás všechno: sledovat, jak hrdina bojuje proti nacismu, zjistit, jak přesně vše vyhraje a potrestá protivníka. A myslím, že toto je jeden z charakteristických rysů plakátového filmu. Rys, který autorovi umožňuje vyprávět příběh a naplnit ho dramaturgií. Ale vzhledem k tomu, že tento žánr je stále plakátem, a nikoli dramatickým filmem, nelze v tomto dramatu zajít daleko. Charakteristickým rysem filmu-plakátu a rozdíl od právě dramatického filmu je jasná, stručná a jednoznačná zpráva. Žádná jiná interpretace. Divák musí jasně pochopit, co je dobré a co špatné.

Spojením všech těchto rysů a vlastností se animace dokonale přiblížila žánru politického plakátu. Animace navíc umožnila obohatit tento žánr, učinit jej dostupnějším a názornějším. Zdá se mi, že právě animovaný politický plakát má na diváka neuvěřitelný psychologický dopad. Což je hlavním úkolem tohoto žánru umění.

5 NOVOTNÝ, David Jan, 2000. *Chcete psát scénář?*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, s.22. ISBN 808588352x.

2 HISTORICKÉ KOŘENY ANIMOVANÉHO POLITICKÉHO PLAKÁTU

Právě tento úkol, účinně ovlivňovat diváka, od začátku hledal vhodnou a nejúčinnější formu. A pokud rozebereme historické varianty vzniku těchto forem, můžeme si všimnout velmi zajímavé věci. Plakát i animace původně směřovaly k jednomu cíli. A počátky obou směrů se objevily a vyvíjely přibližně současně. Jde o to, že za první oficiální tištěný plakát se považuje reklama na knihu Geometrie Euklida, kterou vytvořil anglický knihkupec Batdold. První oficiální animovaný film natočený na filmovém pásku je podle domněnek film **The Humpty Dumpty Circus** (1898) Jamesa Stuarta Blacktona a Alberta E. Smitha nebo, v některých zdrojích, film **Humorous Phases of Funny Faces** (1906). Ale mnoho kulturních vědců a historiků tvrdí, že historie plakátu i animace začíná mnohem dříve. Prostě to neodpovídá moderní definici těchto druhů umění. Například když autoři vyprávějí o historii animace, přistupují k jeskynním malířství jako k prvnímu příkladu vyobrazení fází pohybu bizona. Ale samozřejmě je to neúplná animace, protože není zachycena na filmu.

(Ale „*Tito bizoni jsou mistrovsky nakresleni, a přitom anatomicky přesně zachyceni v různých fázích běhu natolik, že když madam Proudhommeau jednotlivé fáze natočila pookénkovou kamerou, 14 tisíc let mrtví bizoni se před užaslými diváky festivalu v Annecy (1962) rozběhli po filmovém plátně!*“⁶ takže to může být považováno za skutečný animovaný film).

Na tomto příkladu můžeme vidět, že umělec si stanovil hlavní úkol přenos pocitu pohybu. Chtěl působit na diváka, vysvětlit a ukázat dynamiku. A to je to, o co plakát vždy usiloval: předávat informace a ovlivňovat na diváka. Někteří vědci tvrdí, že první podoba plakátů mohla být nalezena ve starověkém Egyptě. Pokud otrok utekl, pak k šíření informací o něm vznikly speciální inzeráty, které lze považovat za předky moderních plakátů. Ale nemůžeme je považovat za skutečné plakáty, protože nebyly vytištěny na papíře. Tyto inzeráty však měly charakteristické vlastnosti plakátu, informovaly obyvatele města, masově se šířily a vybízely k činu.

6 DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, s. 8. obr. příl. ISBN 9788073312534.

2.1 Starověký Egypt

text Ale Starověký Egypt je pro nás velmi zajímavý i tím, že tam lze najít první pokusy o vytvoření animovaných politických plakátů. Jak jsme již zjistili, animační politický plakát má jasnou morální nebo politickou zprávu, má uměleckou expresivitu a nadsázku, historii a pohybové fáze. A to vše v sobě spojuje například fresky o bitvě u Kadeše Ramesse II. a Muvatalliše II. Je to velmi zajímavý příběh o bitvě, která neskončila žádným vítězstvím. Ramesse II. Se pokusil dobýt město Kadeš, ale vešel přímo do pasti krále Chetitů Muvatalliše II. Bitva byla děsivá, obě strany utrpěly obrovské ztráty. A na jedné straně Ramesse II. dokázal porazit chetitskou armádu a uniknout z pasti, ale město Kadeš se mu nepodařilo ovládnout a Chetity také nevytlačil z těchto území. Ale když se vrátil do Egypta, prezentoval to jako velké vítězství. Ve všech dokumentech bylo zaznamenáno, jak svou božskou mocí porazil armádu Muvatalliše II. A tuto velkou bitvu umělci začali zobrazovat na stěnách různých chrámů postavených na počest Ramesse II., jak za jeho života, tak i po smrti, jako například v chrámech Karnak, Abú Simbel, Ramesseum. A byla to politická propaganda v celé kráse a lidé a kronikáři věřili a vysílali tento příběh. Po této bitvě byl Ramesse II. uznáván jako velký vojevůdce, lidé v něj bezpodmínečně věřili, i v jeho božskou moc a moudrost a beze strachu ho následovali do dalších, mnohem úspěšnějších bitev. Na těchto freskách bylo také často zobrazováno, že sám Ramesse II se nebojácně vrhl do bitvy a pobil nepřítele. Vědci se však stále dohadují, zda se král přímo účastnil bojů, nebo – jak má být u krále – pouze vedl vojska.

Co je nejzajímavější, že vzhledem k tomu, že tyto fresky zobrazují rozsáhlou bitvu, umělci se pro názornost snažili vykreslit průběh času, ne okamžik času. Přenést pocity, které vznikají během bitvy. Takže pokud vezmeme v úvahu takové věci jako pády, mávání mečem, pohyb koní a kočárů, pak můžeme vidět skutečné fáze pohybu. Na Obr.č. 1:Bitva u Kadeše, Ramesseum je možné si všimnout úžasné specifičnosti, že obrazy lidí a vozů nejen ukazují počet účastníků, ale také jejich pohyby. A pokud se dobře podíváme, můžeme vidět mini-příběhy jednotlivých postav s fázemi pohybu v jednotlivých okamžicích času. Dá se například vysledovat, jak přes celou fresku projíždí kočár, který sráží po cestě nepřítele a pak přeskočí řeku do tábora protivníků. Ale současně každá fáze zobrazuje samostatný vůz. Je to úžasný umělecký trik: každá jednotlivá figurka je jedním z malých příběhů zachycených na fresce v jednom statickém okamžiku, ale zároveň je stejná figurka také fází v pohybu dlouhého příběhu, který se děje v průběhu času. Z tohoto důvodu freska vypadá, jako by byla živá, což vytváří iluzi pohybu.

Ale nejzajímavější v tomto příběhu je, že 3000 let si lidé, a dokonce i vědci mysleli, že Bitva u Kadeše skončila bezpodmínečným vítězstvím Egyptů, protože v důsledku kolapsu z pozdní doby bronzové lid a kultura Chetitů byly zničeny. Teprve ve 20. století se archeologům podařilo najít chetitskou metropoli Chattušaš, kde objevili dokumenty, které říkaly, že Ramesse II. byl poražen a ustoupil od Kadeše kvůli bezpodmínečné porážce. Pro mě je tento příběh přesvědčivý důkaz, že propaganda funguje, protože i vědci moderní doby spoléhali ve svých studiích na přesah "plakátu" starověkého egyptského faraóna.



BATTLE SCENE FROM THE GREAT KADESH RELIEFS OF RAMSES II ON THE WALLS OF THE RAMESSEUM.

Obr.č. 1: Bitva u Kadeše, Ramesseum

A takové využití obrazu jako vyprávění propagandistických „dějin“ se nachází v celé lidské historii. Například Trajánův sloup je slavný římský záznam v obrazech o dobytí císařem Traianem Dácií, který je vytvořen v podobě reliéfů na 38 metrů vysokém sloupu. Sloup zobrazuje sekvence scén v chronologickém pořadí dvou válek Traiana proti Dákům. Hlavním hrdinou je zde silný, moudrý a statečný velitel Traian, který se svou armádou dokázal porazit silného nepřítele – Dáky. Zároveň neztratil ušlechtilost a velkomyslnost. Vědci obecně nepopírají propagandistickou orientaci tohoto díla. Kolem tohoto sloupu bylo vybudováno celé Římské fórum, aby lidé mohli obdivovat a seznámit se s historií při pohledu na tento sloup.

Ale „*In fact clues gleaned from the column and excavations at Sarmizegetusa, the Dacian capital, suggest that the carvings say more about Roman preoccupations than about history*“.⁷

7 CURRY, Andrew, 2012. *A War Diary Soars Over Rome*. National Geographic [online]. 1888- [cit. 2021-4-17]. Dostupné z: <https://www.nationalgeographic.com/trajan-column/article.html>

Zde je výtvarný princip zhruba stejný jako u zmíněných egyptských fresek. Stejně jako na egyptských nástěnných malbách vidíme fáze přípravy na bitvu, proces bitvy a události po ní. Ale na rozdíl od egyptských fresek zde vládne pocit postupného pohybu. Tento efekt je výsledkem skutečnosti, že postavy jsou zobrazeny ve stejné velikosti, neexistuje žádná perspektiva ani záměrně zvýrazněné postavy. V egyptském obraze velikost postavy označuje jeho postavení v hierarchii. Kvůli takové egyptské kompozici vzniká pocit jednotlivých scén. Na Trajánově sloupu vidíme nepřetržité vyprávění, jedna postava střídá druhou a fáze pohybu jsou plynulejší a pomalejší. A je také zajímavé, že Římané velmi dobře znali zobrazení objemových forem, proto se k výrazným, ale plochým fázím přidávají fáze, kdy vidíme objemného člověka z různých stran. Díky tomu někdy vzniká dojem, jako by filmová kamera obíhala kolem postavy, nebo se postava plynule otáčí a ukazuje nám další směr příběhu. **Ошибка! Источник ссылки не найден.** Ale pořád pozorujeme m nohaúrovňovou kompozici jako u Egyptů. To bylo děláno tak, aby se vytvořila falešná perspektiva a masovost, ale stále je rozbíjena plynulost pohybu.



Obr.č. 2: Trajánův sloup, Řím

„Ve skutečnosti stopy nashromážděné ze sloupu a vykopávky v Sarmizegetusa, hlavním městě Dácii, naznačují, že řezby říkají více o římských záměrech než o historii”

2.2 Anglický středověk

Text Ale existuje skvělý příklad, kde se tvůrcům podařilo znázornit skoro dokonalou animační plynulost pohybu. To je Tapisérie z Bayeux. Je ilustrovaná chronologie Ovládnutí Anglie Normany. Mnozí vědci považují tuto tapisérii za jednoho z ideálních představitelů vojenské propagandy. Na tapisérii je zobrazeno stanovisko Normanů k této invazi. Historici se například stále dohadují, kdo krále Harolda II. korunoval. Na tapisérii je vyšíváno, že je korunován Stignadem, exkomunikovaným z církve arcibiskupem z Canterbury. Možná to bylo provedeno s cílem zdiskreditovat královskou pozici Harolda II. I když jiné zdroje uvádějí, že vše bylo provedeno podle zákona. To je důležitý bod, protože hlavním konfliktem tohoto příběhu je to, že Vilém se považoval za právoplatného krále Anglie. Navíc podle letopisů byl tato tapisérie vyvěšená v kostele, což znamená, že se na ni mohlo dívat velké množství lidí.



Obr.č. 3: Tapisérie z Bayeux, padající koně

Pokud mluvíme o animačním pohybu, pak pouze v tomto díle jsou zcela jedinečně zobrazeny fáze pohybu postav. V tom smyslu, že na rozdíl od egyptských či římských příkladů na tapisérii chybí zjevné mnohaúrovňové zobrazení. Příběh je vyprávěn tím, že obrazy jsou v jedné linii na jednom plánu. A dva další plány jsou jasně odděleny hranicemi a stylizovány do vzoru. Díky tomu nerozbijí kompozici do plánů. To umožní čistý pohyb v jedné rovině i v případě, že postavy jsou umístěny do různých výšek. Například na obr.č.3 jsou znázorněni padající koně. Ale jsou umístěni do spirály, což způsobuje pocit, že jeden kůň se převrátil a spadl. Přitom fáze pohybu pádu koní nevypadají postupně, ale kvůli kompozici

oblouku/spirály vzniká pocit animace. Kompozice také podporuje to, že tyto fáze nevypadají jako samostatné výrazné pózy. Například Římané zobrazují každou postavu v ideální expresivní statické póze, takže se to hůře sloučí do jednotného pohybu. A na tapisérii jsou pózy vybrány podle kompozice, a proto se lépe spojují do jednotného pohybu. Nebo na Obr.č. 4 se zobrazuje, jak vojáci uhánějí do boje. Zde je velmi úspěšná kombinace směru kompozice oblouku a umístění postav. Z důvodu toho, že na začátku tam, kde jezdci stojí, jsou seskupeni těsně, a tam, kde začnou uhánět, se mezi nimi objevuje více a více prostoru, vzniká pocit animovaného pohybu. V animaci se takový efekt nazývá spacing Obr.č. 5: Spacing a znamená vzdálenost mezi fázemi pohybu. A je úžasné, že tento princip se používá na tapisérii z 11. století!

Petr Kopal píše: „Někdy bývá přirovnávána k filmovému „storyboardu“. Bryan Talbot, jeden ze zakladatelů „komiksového románu“, nazývá výšivku z Bayeux „prvním známým britským komiksem“.“⁸



Obr.č. 4: Tapisérie z Bayeux, skákající koni



Obr.č. 5: Spacing

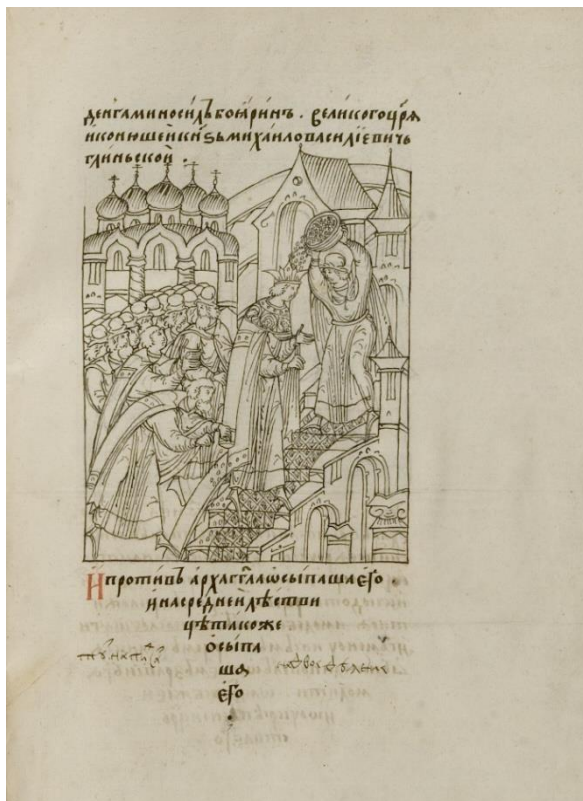
⁸ KOPAL, Petr. *Film a dějiny. 7, Propaganda*. Praha: Václav Žák - Casablanca, 2018, s.10 ISBN 9788087292440.

2.3 Ruské království

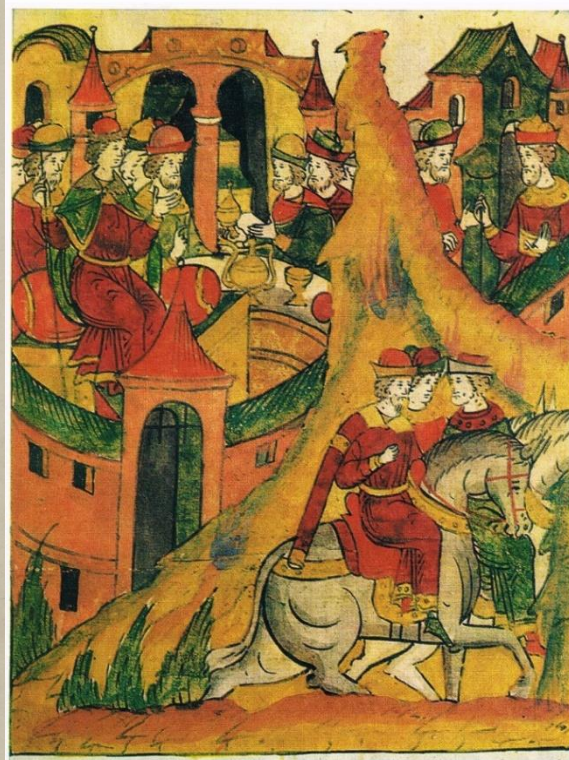
Ale pojmu storyboard nebo komiks lépe odpovídá Ilustrovaný letopis Ivana Hrozného (Лицевой летописный свод) ze XVI století. Je to unikátní sbírka knih o světových a ruských dějinách, kterou si pro svou knihovnu objednal Ivan Hrozný. Tyto knihy jsou soubor miniaturních ilustrací, které ukazují nějakou historickou událost a její stručný popis. Sbíрка obsahuje 10 knih, 3 knihy o staré historii světa a 7 knih o historii Ruska. Čím blíže k době vzniku této kroniky byly popisované události, tím byl detailnější jejich popis. Tady vidíme zajímavou věc: poslední svazek pokrývá pouze 20 let vlády Ivana Hrozného (Královská kniha) a tento svazek byl několikrát přepsán, a dokonce překreslen. Můžeme to vidět podle přeškrtnutých, přepsaných textů, někdy byla k hotovým textům přidávána vysvětlení. V tomto posledním svazku se nacházejí miniatury, které nejsou dokončeny nebo jsou to pouze náčrtky (**Ошибка! Источник ссылки не найден.**). Na těchto skicách můžeme také vidět, jak některé detaily nebo postavy byly opravované. To vše ukazuje, jak se měnily dějiny v reálném čase. Jak se měnila interpretace jednání Ivana Hrozného v jeho prospěch. Navíc historici předpokládají, že tento letopis byl určen k tomu, aby se podle něj učili dějiny budoucí careviči. Je to tedy krásný příklad politické propagandy v obrázcích pro děti. Asi takový je grafický historický román doby Ruského carství.

Nejzajímavější je grafické a umělecké řešení toho letopisu. Na rozdíl od jiných letopisů zde obrázky neilustrují text, ale text popisuje obrázek. Často je na miniatuře zobrazeno více, než je popsáno v textu. Historik Sigurd Šmidt (Сигурд Шмидт) předpokládá, že umělec měl na rozdíl od spisovatele méně omezení formulovaných zákazníkem. Takže obrázky někde velmi detailně zobrazují místo činu, lidi a jejich okolí. V ilustracích jasně můžeme vidět ruskou školu ikonografie, postavy stojí v kanonických pózách, barvy mají ikonické význam. Ale umělci pro expresivitu někde překračují rámci kánonu, mění gesta, výrazy tváří, obrazy hradů a kostelů.

V tomto příkladu, na rozdíl od předchozího, není nerozdělitelný grafický příběh. Jedna stránka obsahuje jeden obrázek. Uvnitř obrázku je každý děj nějakým způsobem graficky oddělen. Struktura vypadá opravdu jako komiks.



Obr.č. 7: Královská kniha s úpravami



Obr.č. 6: Královská kniha, Ivan Hrozný posílá velvyslance do Litvy

Na Obr.č. 6 je znázorněno, jak Ivan Hrozný posílá velvyslance do Litvy. A tento obrázek je rozdělen na tři malé obrázky: velvyslanci přišli ke králi, velvyslanci se dohodli, velvyslanci jedou do Litvy. Zde již není animovaná kompozice, ale kompozice komiksu, každý děj má vlastní obrázek. Na stejném principu jsou vytvořeny životy svatých. Vyprávějí nám celý životní příběh jednotlivými statickými obrázky s důležitými událostmi. Ruská ikona je velmi kanonizovaná a kvůli tomu nečekaně vzniká pohybový efekt, který je trochu jiný. Na příkladu Obr.č. 7 vidíme, jak se dva lidé nalevo klaní. Vzhledem k tomu, že podle pravidel kánonu je umělec značně omezen v rozmanitosti zobrazení lidí, všechny postavy vypadají téměř identicky. Navíc jsou velmi omezené v gestech, pózách a pohybech. Postavy se proto nanejvýš liší barvou oblečení, vlasů a přítomností vousů. A díky tomu, pokud několik lidí stojí vedle sebe a dělá nějakou akci, vypadá to jako fáze pohybu jedné postavy. Proto ta ilustrace vytváří pocit, jako by se klaněla jedna osoba.

Divák má někdy dokonce pocit, že vidí dvojité nebo trojitě. Například tento efekt používá Gil Alkabetz ve filmu **The Da Vinci Time Code** (2009). Nastříhal částí obrazu Poslední večeře Leonarda Da Vinciho a vytvořil pohyb, animaci. Kvůli tomu, že lidé na obrázku

vypadají dost podobně, po sestřihu fáze hlav se zdá, jako by postava otáčela nebo kroutila hlavou.

Celkově je Ilustrovaný letopis Ivana Hrozného dobrým příkladem politické propagandy, jejíž ilustrace jsou ve formě velmi podobné plakátům, které vyprávějí příběh prostřednictvím sekvenčního obrazu, který obsahuje fáze pohybu. Proto se domnívám, že i tyto knihy obsahují znaky animovaného politického plakátu.

2.4 Lubok

Podle mého názoru je nejzajímavější a nejbližší animovanému politickému plakátu takový fenomén jako lubok. Jedná se o grafický směr lidového tisku 16. až 19. století. Původně byly vyřezány na dřevo a vytištěny na papíře, poté ručně malované. Od 15. století byly vytvořeny litografií a měděnými rytinami. Charakteristickým znakem ruského lubku bylo, že hotovým výsledkem byl otisk na speciálních lubočních deskách, odkud pochází název Lubok. Později to byl název obrázků vytištěných na papíře.

Na počátku 17. století nebylo toto umění považováno za masové. Tisk kupovali v Německu nebo Evropě, pak tyto obrázky zdobily domy urozených lidí. Tyto obrázky byly nazývány "německými zábavnými listy" nebo „fražskými listy“ (фряжские листы). Na konci 17. století byl v dvořanské typografii instalován speciální fražský tiskový stroj pro šíření těchto obrazů na královském dvoře. A také se tato produkce začala dostávat na městské trhy. A zábavné obrázky začaly rychle získávat popularitu mezi obchodníky, měšťany a řemeslníky. Na konci 17. a počátku 18. století tyto obrázky přestaly být módní u šlechticů.

Vydání lubočních obrazů se snažili kontrolovat: církev dbala na to, aby v obrazech nebylo kacířství, navíc aby nebyly vytištěny německé náboženské listy. Bylo nutné vyrábět a prodávat pouze tváře pravoslavných svatých, podepisovat jejich jména na desky pro tisk a výsledné obrázky používat k modlitbě. Úředníci se také snažili dohlížet, aby královské osoby nepostavili do špatného satirického světla. Ale umění začalo být lidové a řemeslníci chtěli vytvářet příběhy, které jsou v poptávce. Výsledkem bylo, že lidé špatně dodržovali omezení a v roce 1721, vláda v domněnku, že lubok ovlivňoval lid jako propaganda, byl zaveden zákaz výroby a tisku lubku kdekoli jinde než ve speciálních tiskárnách. Vznikl tak zvláštní státní úřad, který vydával licence na výrobu obrazů nezávisle, nikoliv v typografii. Kvalita obrazu se ale zhoršila, svatí a panující lidé byli zobrazováni nedostatečně hezky a úhledně. Nakonec byly zavedeny zákony, že obrazy svatých musí být koordinovány s diecézními arcibiskupy a královské osoby musí být uměle profesionálně namalovány. V určitém okamžiku tedy z

těchto obrázků zmizel obraz královských osobností. V důsledku toho v 19. století začala policie cenzurovat všechny obrázky. To se stalo, protože na počátku 19. století se lubok



Obr.č. 8: Lubok, Bitva na Kulikovském poli

masivně rozšířil mezi rolníky po celé Ruské říši. Mezi elity se tento umělecký směr začal považovat za masivní nízké umění, řemeslnictví, kýč. Kvalita obrazu byla nízká, obrysy vyřezávali řemeslníci, ne umělci, ale ručně potištěné obrázky malovaly speciálně najaté ženy a děti. Výsledkem bylo, že obraz byl jasný, ale ne čistý. Ale poptávka byla tak vysoká, že v 19. století vydavatelé založili celé továrny na výrobu lubku. Popularita těchto letáků byla způsobena tím, že byly použity místo novin. Lidé se z nich dozvídali světové i ruské zprávy. Vydavatelé velmi často přetiskovali novinové články z novin, ale zjednodušili text a nakreslili ilustrace pro negramotné obyvatelstvo. Také na nich byly vyobrazeny tváře svatých a lidé je používali jako levný analog ikon. Navíc na obrazy svatých byly přidány nápisy s jejich jmény a z jakých potíží pomáhá modlitba tomuto svatému. Pragmatický přístup je silně navýšení prodeje, a proto výrobci začali tisknout církevní kalendáře s daty náboženských svátků, texty modliteb a života svatých ve zjednodušené variantě s jasným morálním kontextem. Navíc ikonický styl obrazu jednoznačně ovlivnil celé luboční umění. Grafické a umělecké techniky se setkaly ve všech příbězích a žánrech. Byly to populární lidové příběhy a pohádky, v pozdější době se vydávaly ilustrace s kusy oblíbené ruské

literatury, a samozřejmě různé karikatury, vtipy, erotické obrázky. Ale zajímá nás politická propaganda.

Když se toto umění dostalo k lidem, politické motivy byly hlavně ve všech druzích humorných scén a anekdotách. Například *Raskolnik a holič* (1770), *Jak myši pohřbily kocoura* (18. století). Ale když stát uviděl v tomto směru umění propagandistický potenciál, začal ve státních typografiích tisknout letáky s informacemi potřebnými pro vládu. Zveličovali například počet zabitých nepřátel v různých historických bitvách. Profesionální umělci mohli zobrazovat celé pole bitev, nejen jednotlivé malé scény s omezeným počtem účastníků. Obr.č. 8 nebo podepisovali různé slogany a nápisy zvyšující morálku.

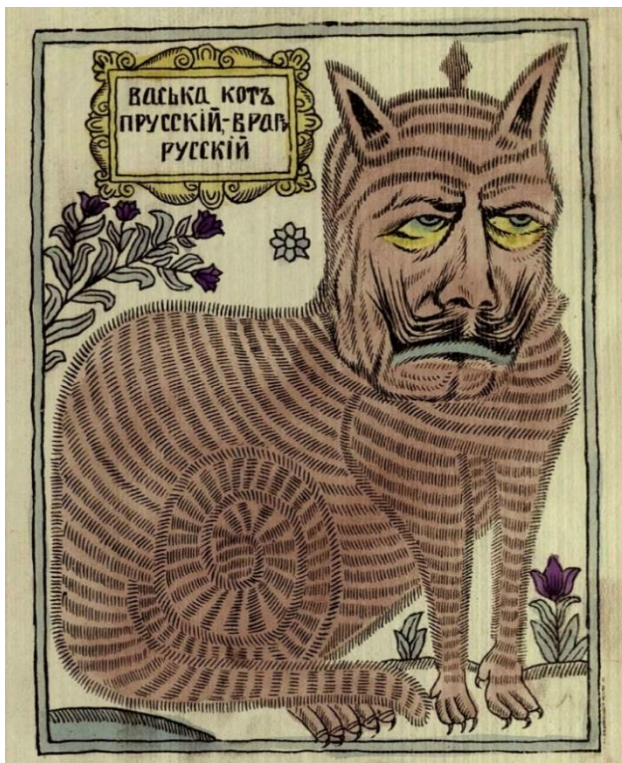
Během Napoleonova ruského tažení v roce 1812 se lubok stal oficiální součástí státní propagandy. Obrazy malovali jak profesionální umělci, tak lidoví řemeslníci. Nejčastěji se uchýlili ke karikaturním humorným kresbám nebo rozsáhlým krásným bitvám. Obr.č. 9 je znázorněno jako dva zajatci Francouzů vedou k soudu vůdce partyzánů Vasilise Kožinovou. A tady vidíme klasické triky propagandistického plakátu. Francouzi jsou líčeni ubohými a zbabělými. A ruský národ je udatný, statečný a spravedlivý. Také na obrázku jsou podepsány chytlavé verše, kde je označena vina Francouzů a zesměšňována jejich bezmocnost. A autor



Obr.č. 9: Lubok, Vasilisa Kozhinova – partyzánská velitelka

se snažil divákovi vyprávět celý příběh, ale vylíčil ho v jednom snímku. Pózy jsou expresivní, barvy jsou jasné.

Tato tradice politického státního lubka pokračovala až do roku 1914 a byla během první světové války aktivně oficiálně využívána jako politický propagandistický plakát. Na Obr.č. 10 a Obr.č. 11 zobrazuje karikatury hlav států, s nimiž Ruská říše bojovala. Opět vidíme klasické znaky politického plakátu: zbavení se nepřítele lidskosti, zesměšňování, zapamatovatelný rýmovaný slogan, příslib snadného vítězství. Ale po Ruské revoluci (1917) považovali bolševici toto umění za zastaralý znak imperialismu, zakázali ho a přešli na masovou typografickou tovární produkci plakátů.



Obr.č. 11: Lubok, Vaska pruský kocour – ruský nepřítel



Obr.č. 10: Lubok, Umírající vícehlavý rakousko-germánský had

Co je nejzajímavější, je to, že ve světovém umění se za počátek propagandistického politického plakátu považuje právě rok 1914, počátek První světové války. Když se nepřátelské státy začaly uchýlit k domácí plakátové propagandě. Ale zdá se mi, že toto umění v Rusku existovalo dříve. Lubok plně splňuje definici propagandistického plakátu: masový tisk na papír, politické poselství, jasný grafický nebo karikaturní obraz, psychologický dopad, ikonické obrazy, symbolismus a tak dále. Proto bych rok vzniku politického plakátu nazvala rokem 1812.

Pokud mluvit o animační složce, pak se to také setkalo v tomto grafickém směru. Ano, většina lubočních obrázků je statická nebo sestavená jako komiksy. Ale tady se opět setkáváme s rysy ruské výtvarné tradice. Opět jsme svědky určité omezení projevu obrazu z důvodu náboženského kánonu, což vede k efektu dvojité, trojitě vypadajících lidí, jako v Ilustrované kronice Ivany Hrozného. Ale je zde mnohem méně takových efektů, lubok byl volným experimentálním uměním. Ale pohybový efekt stále existuje, jak vidíme na **Ошибка! Источник ссылки не найден.** Také v lubku se snažili, aby se vešly na jednu stránku co nejvíce událostí, takže pokud vyprávěli nějaké příběhy nebo pohádky, udělali něco jako storyboard s podpisy a příběhem. (Obr.č. 12: Lubok, Pohádka rybáře a rybičce) Obecně je to snaha vyprávět příběh, zdá se mi nejdůležitější podobnost právě s animovaným plakátem. Na rozdíl od všech uvedených příkladů se tvůrci lubka snažili dát co nejvíce informací do jednoho malého obrázku. Egypťané, Římané, Normané, staří Slované, všichni



Obr.č. 12: Lubok, Pohádka rybáře a rybičce

potřebovali obrovskou plochu, aby vyprávěli vymyšlený příběh. Tvůrci lubočních obrazů se snažili „nacpat“ celé pohádky na jednu stránku. Od klasických tiskových plakátů lubok rozlišuje, že šlo o prostředek přenosu různorodých informací pro nevzdělané obyvatelstvo. Na začátku cesty byly lubové obrázky spíše jako letáky. Tyto obrázky zobrazovali příběhy, legendy, modlitby, zprávy, a dokonce i klasickou ruskou literaturu! Vznikly celé seriály,

kteří vyprávěly o oblíbených postavách. A úkolem vydavatele bylo to nakreslit tak, aby příběh byl každému srozumitelný, i když neumí číst.

Historik N. Chrenov (Николай Хренов) uvažuje o tom, že lubok se v určitém okamžiku stal uměním masovým – ne uměleckým, ale zábavním. Ale film začal jako masové, zábavné umění pro nečitelného diváka. A podle Chrenova tyto věci spojují tyto dva směry⁹. Luboční stylistika vyprávění skvěle zapadá do zábavného trikového filmu. A podle mého názoru to ještě více vyhovuje animacím. Mnoho ruských animátorů vycházelo z této stylistiky, vizuální i literární. Ve filmech **Kouzelný prsten** (r. Nosyrev, 1979), **O racích** (r. Olšvang, 2003), používá vizuální stylistiku a literární prostou výslovnost při dabingu filmů. Ve filmech **Kocour a Co** (r. Guriev, 1990), **Viděl jsem, jak myši pohřbily kocoura** (r. Geller 2011) používá klasický lidově oblíbený luboční sujet *Jak myši pohřbily kocoura*. Tolik let minulo od vytvoření tohoto příběhu-vtipu, ale tento příběh stále baví moderního diváka. Máme i příklad přímo animovaného politického lubočního plakátu – **Mister Pronka** (r. Nosyrev, 1991). Zpočátku to byl příběh o tom, jak americký kapitalista přichází do "carského" Ruska a vysmívá se ruskému muži a nutí ho, aby se 15 let neumýval ani neholil za peníze. Výsledkem je, že mazaný Rus podvádí Američana, získává miliony, ožení se s princeznou a žije šťastně až do smrti. Ale vzhledem k tomu, že film vznikl v 90. letech, kdy už skončila studená válka, měl film pozitivní, mírumilovný konec. Bratři Američana se také oženili se dvěma ruskými princeznami a Američan se proslavil po celém světě a vydělával peníze natáčením filmu o neumytém Rusovi. A v tomto filmu jsou všechny luboční triky: umělecký styl, text a výslovnost interpreta, satirický pohled na moderní svět a zajímavý spletitý příběh. Myslím, že to je příklad toho, jak dobře lubok leží ve formátu animovaného filmu.

Vidíme, že od vzniku státnosti byl člověk v hledáčku výrazových prostředků pro politickou propagandu. Politika je velmi grandiózní a rozsáhlá věc. A na začátku k tomu, aby zobrazovat veškerou ušlechtilost a statečnost nebo naopak zbabělost a ubohost, potřebovali umělci obrovský prostor. Také politická propaganda je něco, co by mělo být maximálně dostupné a atraktivní pro lidi, a proto tvůrci hledali různé způsoby, jak sdělit své výroky na diváka. Fresky, obrazy, sochy, reliéfy to vše bylo umístěno na co nejnavštěvovanějších místech. Náměstí, kostely, chrámy. Díky technickému pokroku se podařilo umístit

⁹ ХРЕНОВ, Николай Андреевич, 2002. История кино как история массовой рецепции: эпоха примитивов. КИНОВЕДЧЕСКИЕ ЗАПИСКИ. 2002(57), s. 89-115.

propagandu v podobě lubočních obrazů do každého domu, ale nepodařilo se získat dostatečnou emocionální odezvu. Takže ve všech těchto příkladech vidíme, jak v průběhu lidské historie člověk postrádal animaci, aby vyjádřil své pocity. Při pokusu o různé výrazové prostředky, umělecké techniky lidstvo hledalo nejúčinnější způsob, jak předat emoce a pocity. A nakonec animace dokázala ztělesnit nejen přenos pohybu, ale také se ideálně hodí pro přímý přístupný psychologický dopad na diváka. Ukázalo se, že je to nejsrozumitelnější a nejúčinnější nástroj politické propagandy.

3 SOUČASNÝ ANIMOVANÝ POLITICKÝ PLAKÁT

V moderním animovaném filmu je rozkvětem politického propagandistického animovaného plakátu Druhá světová válka. Stejně jako u tištěného politického plakátu. Mnoho zemí účastnících druhé světové války investovalo obrovské množství zdrojů do propagandy. Zvyšovali morálku, motivovali k akci, očerňovali nepřítele, chválili idealistický obraz občana své země.

Nejaktivnější a nejproduktivnější ve výrobě animované propagandy byly Amerika, Rusko a Japonsko. Překvapivě Německo preferovalo pro propagandu herní a dokumentární filmy. Experimentovala ale i v animačním průmyslu. Dosud známých animovaných filmů je ale velmi málo. Každá země měla svůj vlastní přístup k propagandě. V Americe jako v kapitalistické zemi velmi dobře uměli dělat reklamu. Proto se k politické propagandě přistupovalo jako k reklamě na akce potřebné pro stát: přihlásit se do vojenské služby Obr.č. 14 darovat úspory na vojenské zbrojení **Donald's Decision** (Walt Disney, 1942) nebo koupit dluhopisy **Any Bonds Today?** (Bob Clampett, 1942). Hlavním cílem propagandy bylo přesvědčit člověka, aby se rozhodl pro státní úkoly. Proto se propaganda snažila vypadat diváka atraktivně. V Americe se často používali humor, přehnaný krásný obraz mužů, sexuální obraz žen. Obecně se používaly základní reklamní pravidla.

V SSSR kapitalismus nebyl, reklama na zvýšení prodeje různých výrobků nebyla použita. Osobní majetek lidé neměli. Propaganda proto nebojovala za mysl, ale za duše. Sovětská propaganda je ideologická. Nic konkrétního od občana není potřeba, protože stejně nemá na výběr. Pokud vás plakát volá na frontu, dělá to tak, abyste měli pocit, že děláte ušlechtilou vysokou věc, ale volání do armády je povinné a nemůžete odmítnout. Pokud jsou ženy povolány pracovat v továrnách, aby v týlu podporovaly bojovníky na frontě, pak je to také uděláno s ideologickým cílem Obr.č. 13. Vždyť ta práce byla povinná. Koneckonců, s pomocí ideologie a přemlouvání nebude možné zvýšit objem vyrobených výrobků. A propaganda potřebovala, aby lidé na těžké, prakticky neplacené práci mohli existovat na úkor duševní síly, pocitu viny a víry ve velkou budoucnost. Celkově se celá sovětská propaganda je založena na víře, že dál bude lepší **Bojevyje strany** (r. Dmitrij Babičenko, 1939); že v jiných zemích je ještě horší **Černé a bílé** (Režie: Leonid Amalrik, Ivan Ivanov-Vano, 1932); pokud se budete chovat dobře, pak budete odměněni **Příběh o chlapci-**

Kibalchishovi (r. Alexandra Snežko-Blockaja, 1958). Respektive obsah sovětských plakátů



Obr.č. 14: Join the Army Air Service Be An American Eagle!, Charles Livingston Bull, 1917



Obr.č. 13: Vše pro vítězství! Fronta od žen SSSR. Alexsey Kokorekyn, 1942 r.

vypadá zhruba jako „za všechno dobré, proti všemu špatnému“.

V Japonsku byla propaganda také ideologická, ale s japonskými charakteristickými rysy. Například ve filmu **Momotaro: Sacred Sailors** (r. Mitsuyo Seo, 1945) malá roztomilá zvířata krvavě zabíjejí lidské nepřátele na bojišti. Zajímavé že v klasické propagandě je naopak nepřítel zobrazován jako zvíře, ale ošklivé a agresivní. A v japonském filmu jsou Japonci zobrazeni jako roztomilá zvířátka a nepřátelé jsou zobrazeni strašidelnými lidmi. Je to také první film propagující válku a vraždy, který je jasně určen dětskému publiku. Ano, v amerických propagandistických filmech používají postavy, které mládež miluje, ale jsou to postavy ze seriálů, které sledovala celá rodina. A dospělé stejně láká jejich přítomnost v propagandistickém videu. Ale Japonci mají postavy tak roztomilé, naivní a vyslovují morálku, že je jasné, že film je zaměřen na děti.

3.1 Český animovaný plakát

Kromě druhé světové války se v komunistických zemích ještě několik desetiletí natáčela animační propaganda. To byla součást komunistické politiky. V podobných zemích hrála velmi důležitou roli ideologie a bylo nutné ji podporovat. V SSSR žánr animovaného politického plakátu prakticky nezměnil jeho umělecké techniky a charakteristické rysy. Například velmi jasná formulace filmové morálky nerasmazatelně ovlivnila celou ruskou animaci až do dnes. I když autor natáčí abstraktní nebo surrealistický film, musí být tento film stále o něčem konkrétním. Pokud film vzniká o nějakém domácím problému na konci by mělo být jasně formulováno řešení tohoto problému. Proto je české animované politické kino velmi zajímavým fenoménem.

Kvůli politické situaci v Česku se za druhé světové války netočily animované agitační plakáty. Čeští animátoři se v tomto období zabývali především dětskými, osvětovými filmy a technickou (aplikovanou) animací. Během tohoto období vzniklo několik technicky úžasných filmů. Třeba je **Orfeus a Eurydika** (r. Richard Dillenz, 1943). a film **Svatba v korálovém moři** (1944) je stále srovnáván s animací Disney.

Nenatáčeli však přesně propagandu. Některé politické motivy lze spatřit snad jen na obrazu chobotnice-padoucha z filmu **Svatba v korálovém moři**, který tančí hopak v papašě a s velkým nožem. Takto byl ruský kozák obvykle karikován (stejný obraz je použit i ve filmu **Pérák a SS**). Nebo jak ve své bakalářské práci *Politická témata v cesiem animovaném filmu* uvádí Libor Drobný, ve filmu **Ferda Mravenec** (r. Hermína Týrlová, Ladislav Zástěra, 1944) je politická narážka.

„Postava pavouka, která je hlavním záporným hrdinou filmu, až moc připomíná karikaturu fašisty. Situaci vyřeší šnek na kolečkách, který zase nápadně asociuje americký tank, který zlého pavouka zneškodní.“¹⁰

S největší pravděpodobností lze za první animovaný politický film považovat film Hermíny Týrlové **Vzpouza hraček** (1946). Ale je tento film plakátem? Hlavními rysy plakátu jsou symbolika: hračky symbolizují lid a důstojník symbolizují okupanta, který napadl cizí dům. Snadná dostupnost: film je natočen bez dabingu, celý význam je přenášen akcí a výrazovými prostředky, takže ho může pochopit každý. Jednoduchý příběh: důstojník přichází, škodí, je poražen a vyhnán. A jasný vzkaz: nevstupujte do cizího domu, budete z něj ostudně

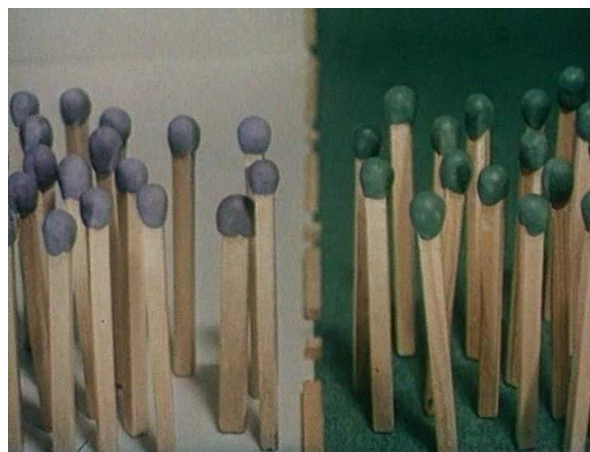
¹⁰ DROBNÝ, Libor, 2009. Politická témata v českém animovaném filmu. Zlín. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací. Vedoucí práce Milan Šebesta.

vyhoštění. Vidíme, že tento film splňuje všechny charakteristiky animovaného politického plakátu. Přiměřeně tento film lze považovat za první český animovaný politický plakát.

Dále se v Česku po celých 40 let natáčelo mnoho politických animovaných filmů různého zaměření. Od propagandy správného, podle komunistické ideologie, domácího a společenského chování **Pan Prokouk** (r. Karl Zemana, 1946–1955) až po úvahy o světlé komunistické budoucnosti **Brigáda** (r. Zdeněk Miler a Eduard Hofman, 1950). Zvedla se globální témata o škodlivosti násilí a lidské agresivitě **Laokoon** (Václav Mergl, 1970), **Bombomanie** (r. Břetislav Pojar, 1960). O boji proti kapitalismu **O milionáři, který ukradl slunce** (r. Zdeněk Miler, 1948) a o škodě války **Pozor!** (r. Jirí Brdečka, 1959). A později se aktivně natáčely filmy o negativním vlivu totalitarismu a komunismu na obyčejného člověka. **E** (r. Břetislav Pojar, 1981), **Spatně namalovaná slepice** (r. Jiří Brdečka, 1963), **Projekt** (r. Jiří Barta, 1981), **Oko** (r. Juraj Jakub Bindzár, 1968), **Ruka** (r. Jiří Trnka, 1965).



Obr.č. 16: Bombomanie, Břetislav Pojar



Obr.č. 15: Konflikt, Garri Bardin

Ale ne všechny politické filmy jsou animovanými plakáty. Velmi často se politický kontext skrývá za úchvatným syžetem, humornými skicami každodenního života nebo nezřejmým symbolismem. Celkově v českém politickém animovaném filmu převažuje příběhová složka. Například ve filmech, kde je velmi krátký jednoduchý příběh s jednoznačnou morálkou, **Pozor! Pérák a SS**, **E**, **Projekt**, jsou však malé příběhové odbočky. Například ve filmu **E**. Kdyby se tento film natáčel v SSSR, skončil by o pár minut dříve. S největší pravděpodobností by byl člověk, který říká „B“, vyhoštěn ze společnosti, všechno by si uvědomil a se opravil, ale byl by nešťastný. V původním filmu to není tak jednoduché. Příběh pokračuje. Při jednoznačnosti vysílání se zde objevuje nečekaný dějový zvrat. Přichází „šéf“ a násilně mění svět pod svým světónázorem. Tím trpí nejen hlavní hrdina, ale i společnost, která ho odsuzovala. A nakonec už morálka nevypadá tak jednoduše a

jednoznačně. Nebo ve filmu **Bombomanie** *Ошибка! Источник ссылки не найден.* je také velmi jasné poselství – lidé svou bezdůvodnou vojenskou mánií nakonec zničí svět. Ale najednou se ve filmu objeví malá odbočka a objeví se politická satira. A příběh se mění od abstraktního poselství „bojovat je špatně“ ke zprávě, že vláda se více zajímá o boj než o péči o své obyvatelstvo. Pro srovnání, Garri Bardin natočil film na stejné téma **Konflikt** (1983) *Ошибка! Источник ссылки не найден.* V tomto filmu začíná konflikt mezi sirky s hlavami různých barev. Z malicherné hádky dvou sirek se vyvinula velká válka mezi oběma národy. Výsledkem je, že jedna strana používá obrovskou smrtící zbraň – krabičce, ale spálí vše. V tomto filmu je velmi jasná morálka: „bojovat je špatně!“ Proto je tento film animovaným plakátem. Ale je plakát **Bombomanie**? Ve slavné **Ruce** je obecně velmi složitý příběh. Podrobně popisuje celý život postavy, jeho vztah se státní mocí i po jeho smrti. Opět je zde dohledatelný jasný vzkaz o škodlivé totalitě. Ale spolu s tím je ve filmu spousta detailů života v tomto režimu. A nakonec dostaneme film nejen o špatném totalitním režimu, ale také film o tom, jak tento režim funguje. Co se stane s obyčejným člověkem a co skrývají všechna tato vnější krásná gesta. A tento trend lze vidět ve všech českých politických filmech. Morálka není tak jednoduchá a přímá jako v běžných filmových plakátech. Česká kinematografie jako by naznačuje problém a na závěr se diváka zeptá. A sovětská kinematografie neklade otázky, klade vykřičník.

Nečekané zápletky jsou charakteristickým znakem české kinematografie jak herního, tak animovaného. Je pravděpodobné, že pro českého diváka je vše předvídatelné a srozumitelné, ale já jako člověk s jiným kulturním kontextem se nepřestávám divit. Česká kinematografie je plná satiry o běžném životě, který se stal každému z nás. A velmi často se to dostává do popředí. A i když je natočen film o politice, ukazuje se nám, jak tato politika existuje v reálném světě.

V literatuře jsem se nesešla s pojmem animovaného politického plakátu vůči české kinematografii. Nejbližší tomuto pojetí je animovaná agitka. S největší pravděpodobností je to dáno tím, že české politické animované filmy jsou více filmy než politické plakáty. Lidé, kteří tyto filmy natočili, upřímně chtěli udělat dobrý film, a nejen informovat své nadřízené o dokončené práci.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PREPRODUKCE

4.1 Hledání nápadu

Existuje jedna lidská vlastnost, která mě velmi zajímá. Fráze Pokud nemáte zájem o politiku, politika se dříve nebo později začne zajímat o vás mi říkali rodiče už od dětství, ale dlouho jsem nechápala, co to může znamenat. Jen když jsem vyrostla, pochopila jsem, co to znamená. Uviděla jsem, že lidé kolem mě souhlasí s tím, aby dali svou svobodu výměnou za svůj klid.

Neustále slyším větu: „O politiku se nezajímám“. Lidé jsou totiž naprosto přesvědčeni, že nemá žádný vliv na jejich život, že jde spíše o problém mimo ně, problém někoho jiného. Zavírají se ve svém malém světě a předstírají, že se jich nic jiného netýká. Většinou to dopadá tak, že politika si „do jejich domu přijde sama“, bez ohledu na to, že o ni předtím nejevili zájem. Začne ovlivňovat jejich životy. A lidé? Lidé často souhlasí s tím, že obětují svůj komfort, svůj majetek a ve výsledku i svou svobodu, jen aby nemuseli bojovat. Kde to vzniká? Tito lidé si myslí – budu mlčet a nikdo si mě nevšimne. Ale nechápou, že to nezávisí na jejich chování a loajalitě. Jejich mlčení naopak povede ke ztrátě všeho. A právě o tom jsem chtěla natočit film.

Politikou nemyslím jen státní moc, různé strany, politické směry. ale také obecně odpovědnost lidí za svůj život. A když lidé říkají, že o politiku nemají zájem, tak nechtějí nést odpovědnost. Chtějí, aby za ně někdo rozhodoval. Zdálo se mi, že je velmi důležitý problém v dnešním světě. Chtěl jsem o tom natočit film. Že všichni jsme zodpovědní za svět kolem nás a není možné z této odpovědnosti uniknout.

V Rusku, kde jsem vyrůstala, často jsem viděla, že lidé si myslí, že politika je to, co narušuje jejich klid, nutí je se starat a starat se o světě kolem, o jejich budoucnosti a současnosti. Ale pocit úzkosti je nepříjemný pocit. A tyto lidé se před tím schovávají a brání, aby nenarušilo svůj klid. Chtějí žít přesvědčením a nadějí, že vše bude v pořádku. Lidé nevynakládají energii na řešení problému, ale na to, aby se mu vyhnuli. Vypadá to podobné, kdybyste nechtěli jít k lékaři, protože se bojíte, že zjistíte, že máte nějakou těžkou nemoc. A snažíte se tuto nemoc ignorovat. Čekáte, až stane nemožné z nemoci bojovat, ale v tomto okamžiku již nebudete moci bojovat s nemocí. To vůbec nevypadá jako politika, ale mechanismus je stejný – popírání problému a neochota nést odpovědnost. Právě o tom jsem chtěla natočit

film. Chtěla jsem ukázat, že my sami, vlastníma rukama, vytváříme svět kolem sebe, nebo ho naopak ničíme.

Hlavní myšlenkou mého filmu je, že člověk je svůj vlastní nejhorší nepřítel. To je naše zodpovědnost. Sami sebe zahrneme do kouta a zbavujeme se výběru a svobody. Vláda je ve filmu něco jako síla přírody. Pokud z vlády nebo úradů uděláme padoucha, odmítneme z hlavní postavy odpovědnost za své činy. Ale chci v tomto filmu ukázat, že je to on, kdo nese vinu za výsledek. Není možné utéct nebo se před tím skrýt. Tyto okamžité pohodlí a klid nestojí za ztracenou budoucnost.

4.2 Inspirace

Inspirovaly mě hlavně dva filmy. **Ruka** Jiřího Trnky Obr.č. 19 a **Vykrutasy** Garyho Bardina (1988) Obr.č. 18.



Obr.č. 19: Ruka, 1965



Obr.č. 18: Vykrutasy, 1988



Obr.č. 17: Adažio, 2000



Obr.č. 20: Eagleman Stag, 2011

Bardín vždy skvěle pracoval s politickým animačním plakátem. Podařilo se mu beze slov velmi jasně formulovat morálku a myšlenku filmu. Navíc aktivně experimentoval s

materiály ve svých filmech. Má filmy z drátů, zápalek, interiérové předměty, provazů. Má dokonce i film z origami – **Adagio** (Garri Bardin, 2000) Obr.č. 17.

Ale v tomto filmu Bardin nepoužíval papír, ale malovanou fólii. Obecně se ukázalo, že u animovaných filmů, kde se objevuje origami nebo papír, to není tak jednoduché. V jiných „papírových filmech“ používají techniku modelování (kdy z tuhého papíru lepí objemný model), nebo používají místo papíru obarvenou fólii, nebo točí plošku na skle. A zdálo se mi zajímavé zkusit vytvořit film bez lepidla, ale zároveň objemný.

Například ve filmu **Eagleman Stag** (Mikey Please, 2011) Obr.č. 20 místo papíru se používá lepenka a figurky vytištěné na 3D tiskárně. Rovněž vyrábějí papírové pozadí ve filmech. Ale nejde o origami, jedná se o architektonické modely budov.

Druhým příkladem pro mě byl film *Ruka*, Jiřího Trnky. Zde se mi líbilo, jak je příběh vyprávěn, a také jeho význam a poselství. Chtěla jsem vytvořit podobný pocit z mého filmu. Celkově jsem chtěl vytvořit něco mezi filmy **Vykrutasy** a **Ruka**. Trnka natočil film o tom, jak režim otravuje život obyčejného člověka. Bardin ve filmu **Vykrutasy** mluví o tom, jak se člověk ze strachu a agrese zamyká sám v malém prázdném světě. Chtěla jsem ale mluvit o současném problému. Jako do roztomilého života hrdiny zasahuje politika, ale na vině není státní režim, ale člověk sám.

4.3 Výběr umělecké techniky

Když jsem vymýšlela film, nechtěla jsem natočit esej o politickém prostředí v Rusku. Chtěla jsem vytvořit filmové podobenství. Akce filmu se tedy odehrává v konvenčním prostoru, neexistuje žádný odkaz na konkrétní jazyk, zemi a geografii. Ve filmu je pouze jedna postava. Právě on je symbolem člověka, který nechce nést odpovědnost a dělat globální rozhodnutí. Největší otázkou bylo – jak ukázat politiku? A vzpomněla jsem si, že lidé často říkali: „politika mě nezajímá, takže nečtu zprávy.“ Uvědomila jsem si, že ze zpráv skutečně dostáváme všechny informace o politice. A co je nejuznávanějším symbolem zpráv? Noviny! Proto jsem se rozhodla natočit film z papíru, abych ukázala, jak se svět kolem postavy promění v noviny, které převezmou vše kolem. Vzhledem k tomu, že film je vyroben z papíru, chtěla jsem ho vytvořit úplně pomocí techniky origami. Skutečné origami, pokud jste viděli origami v animaci, je navíc imitace origami z materiálů, které jsou vhodnější pro stop-motion, nebo je to 3D. Ale v mém filmu jsou absolutně všechny objekty skutečné origami, skládané z listů papíru bez použití lepidla a nůžek.

Ptala jsem se odborníka na origami a on mi prozradil tajemství, že při použití určitého typu papíru můžu dovnitř postavy vložit kostru z drátu a papír bude odolávat deformaci při animaci dost dlouho a bude tak také déle držet tvar. A také mi pomohl najít příklady japonských prací na vytváření objemných a pokud bude celý svět papírový, můžu ukázat, jak postupně obklopují (až pohlcují) tištěné zprávy hlavního hrdinu. A uvažovala jsem dál. Když papír, co kdybych loutku i její svět sestavila pomocí techniky origami? Postava tak může fyzicky skládat, ale i zcela složit svět kolem sebe, čím postupně odebírá ze svého prostoru (a potažmo i svobody).

Pro všechny objekty před transformací jsem si vybrala Kraft papír, protože jsem chtěla vytvořit pocit pohodlí a domácího tepla, ochrany. Takže bude pocit, že zprávy na bílém studeném papíře vtrhnou do domu k postavě a narušují tento komfort. Na začátku příběhu se postava zoufale snaží vyhnat zprávy, když cizího stane příliš mnoho, snaží se to proměnit v něco příjemného pro něj. Ale když to začne zasahovat do jeho života a prostoru, on souhlasí se vzdát část svého světa i domova, jen aby to neviděl. Nakonec se k němu toto dostane tak blízko, že jen utíká a snaží se schovat, a nakonec se dostává do zoufalé situace. Proto mám záběh, kdy jeho malý domek zůstává v prázdném bílém prostoru, ukazuje ten katastrofální kurs, na který se postava postavila. Divák už rozumí, že se postava zahání do kouta, ztratí se svůj útulný svět, ale sama postava tomu ještě nerozumí.

Během produkce filmu se objevil největší problém s tím, jak na nich vylíčit noviny a zprávy. Když jsem se radila s lidmi a vedoucími, všichni se zajímali, co přesně bude napsáno v novinách. Jsem chtěla, aby to byl mezinárodní symbol. Pokud tady používat nějaký text, bude to znamenat omezení ve vnímání diváka. Jestliže to bude abrakadabra z písmen, pak bude těžké pochopit, že to znamená zákazy nebo odvolání. Jestliže používat text, pak on musí obsahovat informace, aby to bylo možné číst. Nicméně to vznáší otázku -- co to bude za text? Budou to nějaké skutečné zprávy a slogany nebo něco fiktivního? Pokud skutečné, pak z jaké země, protože to bude vytvářet kontext. A jaké konkrétně to budou zprávy? A tak dále a dále. To vše silně zužuje kontext a porozumění pro diváka. Například to bude divák z Číny, nemá zájem se dívat na ruské nebo americké zprávy. Navíc může nepřečíst nebo nerozumět textu. A i kdyby si to přečetl, nebudou mu tyto problémy, zprávy a oznámení blízké, nebude v tom problém vidět. Proto chci použít něco symbolického, tak každý divák může interpretovat to v blízkém pro sebe kontextu. Bude mu připadat, že ten film je o jeho problémech, protože v něm nebudou žádné konkrétní texty. Proto jsem přemýšlela použít interpunkční znaménka. To mají většina národu nebo o nich mají představu. Obvyklý

novinky jsou řady teček. Důležité zprávy a výzvy jsou vykřičníky. A zákazy jsou kříže, jako ty, které něco přeškrtavají. A čím důležitější je zpráva, tím větší je písmo. A velmi důležité zákazy mohou být červené.

Také často se objevila otázka, proč právě papírové zprávy? V dnešním světě člověk získává informace z mnoha zdrojů: rádio, televize, internet.

Ale chápala jsem, že pro umělecké vyjádření budou lepší přesně papírové noviny. Zdůvodňuje to techniku filmu, proč je papírový. Vytvořila jsem proto pro postavu trochu nmoderní prostor. Nemá počítač ani telefon a televize je na pohled velmi stará. Zdůvodňuje to tím, že postava dostává papírové dopisy a noviny. Navíc tento zastaralý prostor vytváří pocit pohodlí a bezpečí, jako v domě u rodičů nebo babičky. Kde je všechno velmi známé, jako z minulosti. Myslím, to zdůrazňuje, že právě naši rodiče, kteří se snaží zachovat tento komfort, předávají svobodu vlastníma rukama.

5 PRODUKCE

Scénář jsem pečlivě promýšlela. To je nutné, protože na animovaném plakátu by nemělo být nic zbytečného. Každý zaber a akce musí něco znamenat. Zpočátku jsem se zajímala o to, co a jak lze s papírem udělat. Nakonec jsem vymyslela spoustu malých nesouvisejících scén, jak postava skládá věci z origami. Poté jsem si uvědomila, že každé skládání musí být nezbytné pro postavu. Mění svět kolem sebe, je to těžké. Okolnosti by ho k tomu měly donutit. Takže tyto scény se skládáním zůstaly tři. Pak se mi zdálo, že scéna v domě, když se postava ohradil od zpráv listy papíru, byla příliš dlouhá, takže jsem měla vystříhnout ještě pár papírových nápadů. Ale nakonec myslím, že film zůstal natolik vynalézavý a efektní, aby zapůsobil na diváka.

Pak jsem nakreslila storyboard. Musel být dostatečně detailní, aby bylo možné ho okamžitě nastříhat do animatiku. A aby v animaci bylo vidět pohyb ve snímku, aby se tento pohyb mohl orientovat přímo při natáčení loutkové animace.

S tvorbou animatika mi velmi pomohl Pavel Alexashin. Udělal skvělý zvuk a konečně jsem si uvědomila, jak by měl můj film znít. Protože se někdy až dodnes ptám, jestli film potřebuje hudbu, nebo stačí zaklepání na psací stroj.

5.1 Vytváření dekorací

Text Nakonec jsem přikročila do nejtěžší fáze – je to sestavení dekorací a postav. Skládání origami je jako řešení hádanek. Před vámi leží schéma a musíte zjistit, jak z toho udělat krásnou postavu. A tuto hádanku sbíráte už dlouho, dlouho. A když to vyřešíte a dostanete hotový předmět, vzniká pocit zázraku. Některá schémata jsou velmi složitá. Navíc na nějaký trojrozměrný malý předmět se vynakládá hodně papíru. Nakonec si najednou uvědomíte, že sedíte na podlaze, na papírovém čtverci o velikosti koberce a snažíte se složit origami – padesáticentimetrovou vesnickou chalupu. Papír se také rychle opotřebovává a každý objekt musí být vyroben ve trojím vyhotovení. Postav je třeba udělat šest, protože postava má jen jednu stranu. Nebo plochá figura – přední část nebo plochá figura – zadní část. A každý typ potřebuje tři kusy, protože se díky animaci rychle stanou nepoužitelnými. Uvnitř pokládám drát do figurky postavy. Obr.č. 22



Obr.č. 22: Kostra



Obr.č. 21: Dekorace

A díky tomu je postavu překvapivě snadno animovat. Origami má současně jeden plus a minus. Figury jsou velmi lehké. Proto se při animaci nesníží pod vlastní váhou a nepotřebují ani klouby. Ale z tohoto důvodu je snadné náhodně posunout postavu z jejího místa. Obecně je to velké plus, že papír je lehký. Dekorace mohou být sestaveny a rozebrány kdykoli za půl hodiny. Obr.č. 21 Protože jsem ten film začínala natáčet v Rusku, bála jsem se, že tady budu muset začít znovu. Podařilo se mi ale bezpečně přepravit část dekorace a materiálů a pokračovat v natáčení. Kromě chalupy, nepřežila chalupa let.

5.2 Animace

Animovat kartonové figurky jsem se naučila při natáčení seriálu *Co tady dělám?* (Režie: Maria Sedyajeva). Technicky je to běžná animace Stop-motion. Ale lehkost papíru umožňuje zlevnit a zjednodušit proces animace. Pomocí špendlíků připevňuji na podlahu a postavy a dekorace. To umožňuje při postprodukci hotového videa trávit méně času odstraňováním nepotřebných detailů pomocí CGI, které obvykle drží loutku v záběru. Špendlíky nejsou v záběru vůbec vidět. Samozřejmě, že tato technologie animace vede k tomu, že nelze vytvořit dokonale plynulý pohyb postavy, ale líbí se mi, že ve filmu zůstává duch ruční animace. V

moderním světě vám počítačová grafika umožňuje zpracovat jakýkoli animovaný film takovým způsobem, že není jasné, zda je to 3D nebo panenka, a já jsem chtěla vytvořit pocit útulné animace jako z dětství.

V současné době je film stále ve výrobě. Díky studiu Maurfilm a Univerzitě Tomáše Bati jsem měla možnost natočit tento film až do konce, o čemž už čtyři roky sním.

ZÁVĚR

Plakát jako forma propagandy, jako způsob ovlivňování lidí, vznikl už dávno. V různých světových kulturách od starověku existují různé typy vizuální propagandy, která byla předchůdcem plakátu. Od starověkého Egypta až po Ruský Lubok. S nástupem 20. století plakáty přežily rozkvět svého vývoje, získaly formu, kterou teď známe. Vynález tisku, dvě světové války – to vše vedlo k tomu, že plakát se stal jednou z hlavních forem propagandy. Během 20. století se plakáty mísily s jinými uměleckými formami, například s animací. Animované plakáty jsou poměrně specifický žánr. Zkoumání historie plakátů a animovaných plakátů 20. století mi pomohlo pracovat na mém filmu, který bych chtěla natočit v žánru animovaných plakátů.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

AULICH, James. *War posters: weapons of mass communication*. London: Thames & Hudson, 2007, ISBN 9780500251416.

BENDAZZI, Giannalberto. *Cartoons: one hundred years of cinema animation*. Bloomington, Ind: Indiana University Press, c1994, xxiii, ISBN 0253209374.

CURRY, Andrew, 2012. A War Diary Soars Over Rome. National Geographic [online]. 1888- [cit. 2021-4-17]. Dostupné z: <https://www.nationalgeographic.com/trajancolumn/article.html>

Český animovaný film I 1920-1945. Praha: Národní filmový archiv, 2012, ISBN 9788070041482.

DROBNÝ, Libor, 2009. Politická témata v českém animovaném filmu. Zlín. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací. Vedoucí práce Milan Šebesta.

DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, obr. příl. ISBN 9788073312534.

KOPAL, Petr. Film a dějiny. 7, Propaganda. Praha: Václav Žák - Casablanca, 2018, ISBN 9788087292440.

NOVOTNÝ, David Jan, 2000. *Chcete psát scénář?*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, ISBN 808588352x.

КРИВУЛЯ, Наталья Геннадьевна, Červen 2016. Анимационный плакат: истоки, специфика и своеобразие. ВЕСТНИК ВГИК. 2016(№ 2 (28), 7-22. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.17816/VGIK82>

ХРЕНОВ, Николай Андреевич, 2002. История кино как история массовой рецепции: эпоха примитивов. КИНОВЕДЧЕСКИЕ ЗАПИСКИ. 2002(57).

ШМИДТ, Сигурд Оттович, 1983. К изучению Лицевого летописного свода. In: ПОДОБЕДОВА, Ольга Ильинична. *Древнерусское искусство*. Рукопис. кн. Сб. ст. Москва: АН СССР, ВНИИ искусствознания М-ва культуры СССР.

WEB

Bitva u Kadeše, 2001-. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2021-4-16]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Bitva_u_Kadeše

Redroom, 2006-. Битва при Кадеше в Древнем Египте // Бронзовый век - военная история. *YouTube* [online]. San Bruno, (CA): Google [cit. 2021-4-16]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=tcQa1RZC6vM>

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr.č. 1: Bitva u Kadeše, Ramesseum.....	18
Obr.č. 2: Trajánův sloup, Řím	19
Obr.č. 3: Tapisérie z Bayeux, padající koně	20
Obr.č. 4: Tapisérie z Bayeux, skákající koni	21
Obr.č. 5: Spacing	21
Obr.č. 6: Královská kniha, Ivan Hrozný posílá velvyslance do Litvy	23
Obr.č. 7: Královská kniha s úpravami	23
Obr.č. 8: Lubok, Bitva na Kulikovském poli.....	25
Obr.č. 9: Lubok, Vasilisa Kozhinova – partyzánská velitelka.....	26
Obr.č. 10: Lubok, Umírající vícehlavý rakousko-germánský had.....	27
Obr.č. 11: Lubok, Vaska pruský kocour – ruský nepřítel.....	27
Obr.č. 12: Lubok, Pohádka rybáře a rybičce	28
Obr.č. 13: Vše pro vítězství! Fronta od žen SSSR. Alexsey Kokorekyn, 1942 г.....	32
Obr.č. 14: Join the Army Air Service Be An American Eagle!, Charles Livingston Bull, 1917	32
Obr.č. 15: Konflikt, Garri Bardin	34
Obr.č. 16: Bombomanie, Břetislav Pojar.....	34
Obr.č. 17: Adažio, 2000.....	38
Obr.č. 18: Vykrutasy, 1988.....	38
Obr.č. 19: Ruka, 1965	38
Obr.č. 20: Eagleman Stag, 2011	38
Obr.č. 21: Decorace	43
Obr.č. 22: Kostra.....	43

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: FILMOGRAFIE

PŘÍLOHA P I: FILMOGRAFIE

1. Mister Пронька (Леонид Носырев, Союзмультфильм, 1991)
2. Волшебное кольцо (Леонид Носырев, Союзмультфильм, 1979)
3. Кот и Ко (Александр Гурьев, Союзмультфильм, 1990)
4. Про раков (Валентин Ольшванг, Россия, 2003)
5. Я видел, как мыши кота хоронили (Дмитрий Геллер, Россия, Китай, 2011)
6. Humorous Phases of Funny Faces (Vitagraph Company of America , James Stuart Blackton, 1906)
7. Adažio (Garri Bardin, Киностудия анимационных фильмов «Стайер», 2000)
8. Any Bonds Today? (Bob Clampett, 1942)
9. Bombomanie (1960, Bratři v triku, Břetislav Pojar)
10. Brigáda (r. Zdeněk Miler, Eduard Hofman, Československo, 1950)
11. Commando Duck (Jack King, Walt Disney Productions, 1944)
12. Daffy – The Commando (Friz Freleng, 1943)
13. Donald's Decision (Walt Disney, 1942)
14. E (Bretislav Pojar, 1981)
15. Eagleman Stag (Mikey Please, 2011)
16. Ferda Mravenec (Hermína Týrlová, Ladislav Zástěra, Vapoz, 1944)
17. Herr Meets Hare (Friz Freleng, Warner Bros., 1945)
18. Konflikt (Garri Bardin, Союзмультфильм, 1983)
19. Laokoon (Václav Mergl, KRÁTKÝ FILM PRAHA a.s., 1970)
20. Milionáři, který ukradl slunce (Zdeněk Miler, Československo, 1948)
21. Momotaro: Sacred Sailors (Mitsuyo Seo, Shochiku, 1945)
22. Oko (Juraj Jakub Bindzár, Československo, 1968)
23. Orfeus a Eurydika (Richard Dillenz, AFIT, 1943)
24. Pan Prokouk (Karl Zemana, Československo, 1946–1955)

25. Pérák a SS (Jiří Trnka, Jiří Brdečka, Bratři v triku, 1946)
26. Plane Daffy (Frank Tashlin, Warner Bros., 1944)
27. Pozor! (Jiří Brdečka, Československo, 1959)
28. Private SNAFU (Chuck Jones, Friz Freleng, Bob Clampett, Frank Tashlin, Zack Schwartz, George Gordon, Warner Bros. Cartoons, 1943 – 1946)
29. Projekt (Jiří Barta, Československo, 1981)
30. Ruka (Jiří Trnka, Československo, 1965).
31. Spatne namalovaná slepice (Jiří Brdečka, Československo, 1963)
32. Stop That Tank! (Ub Iwerks, 1942)
33. Svatba v korálovém moři (Horst von Möllendorff, Jiří Brdečka, Jaroslav Kándl, Eduard Hofman, Břetislav Pojar, Václav Bedřich, Stanislav Látal, Jaroslav Doubrava, Josef Kluge, Prag-Film, 1944)
34. The Da Vinci Time Code (Gil Alkabetz, Německo, 2009)
35. The Mighty Navy (Dave Fleischer, Seymour Kneitel, Fleischer Studios, 1941)
36. Vykrutasy (Gary Bardin, Союзмультфильм, 1988)
37. Education for Death - The Making of the Nazi (Clyde Geronimi, Walt Disney Productions, 1943)
38. Боевые страницы (r. Dmitrij Babičenko, Союзмультфильм, 1939)
39. the Humpty Dumpty Circus (Albert E. Smith, 1898)
40. Мальчиш-Кибальчиш (r. Alexandra Snežko-Bloková, Союзмультфильма, 1958)
41. Не топтать фашистскому сапогу нашей родины (Иванов-Вано, Союзмультфильм, 1941)
42. Сказка сказок (Ю. Норштейн, Союзмультфильм, 1979)
43. Черное и Белое (Leonid Amalrik, Ivan Ivanov-Vano, Межрабпомфильм, 1932)