

Poetika studia Pilot

Polina Zhuravleva

Bakalářská práce
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Polina Zhuravleva
Osobní číslo: K18103
Studijní program: B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Animovaná tvorba
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. teoretická část:
Poetika studia Pilot

2. praktická část:
Recycle – animovaný 2D film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická písemná práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 15 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části BP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu bakalářského projektu a jde tedy o explikaci k bakalářskému projektu.

Cílem teoretické části je pojmut 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 bakalářskému praktickému výstupu).

Cílem praktické části je popis vývoje a výroby bakalářského 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 5 článků, 3 knihy, alespoň z poloviny v cizím jazyce.

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

2. praktická část:

Praktická bakalářská práce má za cíl demonstrovat řemeslné dovednosti absolventa bakalářského studia, a tedy obsáhnout jak zvládnutí technologie, tak řemesla animace (pohyb postav, práce s prostorem, stylizace, timing...). V bakalářském 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 bakalářský projekt výhradně jako autorskou záležitost, tedy bez volby jedné konkrétní profese.

Bakalářský projekt má povinnou minimální stopáž 1 minutu a povinnou maximální stopáž 5 minut. Jen ve výjimečných případech a na základě schválení pedagogy ateliéru Animovaná tvorba je možné stopáž překročit. (Do stopáže se započítávají titulky.)

Bakalářský 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 / concept art se klade velký důraz na doprovodné materiály (studie, skicy, výtvarnou přípravu filmu apod.)

Dokončené dílo se odevzdává v předepsané technické kvalitě a jeho součástí jsou i kompletní materiály mapující vývoj (téma, námět, literární scénář, bodový scénář, 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 bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická

Seznam doporučené literatury:

Aleksandr "Pilot" Tatarsky. Moskva: Izdatel'skij Dom Meshcheryakova. ISBN 978-5-91045-920-9.
Kniga sovpadeniy. TATARSKY, Aleksandr, 2012. 2. dopl. vyd. Moskva: CheBuk. ISBN 978-9984-816-52-4.
Sverhkino. Sovremennaya Rossiyskaya animacia. MALYUKOVA, Larisa, 2013. Petrohrad: Umnaya Masha. ISBN 978-5-9904193-1-5.
History of Russian animation. XX century. GORSHKOVA, Daria, 2016. Vario. ISBN 978-5-91487-089-5.

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba

Vedoucí praktické části: **MgA. Kateřina Čupová**
Ateliér Animovaná tvorba

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2022**

Termín odevzdání bakalářské práce: **19. května 2023**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

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, považují 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: 5. 5. 2023

Jméno a příjmení studenta: Polina Zhuravleva

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Tato práce zkoumá poetiku animačního studia Pilot z hlediska jeho zakladatelů a historického kontextu. Práce odhaluje atypičnost tohoto studia a jeho výtvorů ve srovnání s jinými sovětskými soudobými animačními studii. Velká pozornost je věnována hlavnímu zakladateli studia Alexandru Tatarskému. Tato práce měla především ukázat, jak moc kreativita studia souvisí s určitými událostmi i osobnostmi, a také vliv Pilota na moderní ruskou animaci.

Praktická část se zabývá procesem tvorby psychologického animovaného filmu.

Klíčová slova: Ruské umění, antisovětiismus, filmová animace, propaganda, filmová režie, poetika, černý humor, dětské filmy.

ABSTRACT

This work discusses the poetics of the Pilot animation studio in the context of the history and personal development of its founders. The work reveals atypicality of this studio and its creativity compared to the other soviet studios of the same period. The large attention is paid to the principal founder of the studio, Alexander Tatarsky. It was important to me to show in this study how strong was connection between this studio and certain events and personalities, as well as how Pilot in turn has affected on contemporary Russian animation. The practical part shows the process of creation psychological animated film.

Keywords: Russian art, anti-communism, film animation, propaganda, film direction, poetics, , black humor, children's films.

Ráda bych poděkovala za všechny rady, velkou trpělivost skvělé vedení jmenám

Mgr. Lukáš Gregor a MgA. Eliška Chytková.

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

OBSAH

ÚVOD.....	11
TEORETICKÁ ČÁST.....	13
1 JAK TO VŠECHNO ZAČALO. ALEKSANDR TATARSKY.....	14
1.1 RODINA.....	14
1.2 KYJEVANAUČFILM.....	14
2 OPRAVA HUB A BOBULÍ.....	16
2.1 EKTRAN.....	16
2.1.1 PLASTELÍNOVÁ VRÁNA.....	16
2.1.2 SPOKOJNOJ NOČI, MALYŠI!.....	17
2.1.3 PADAL PROŠLOGODNIJ SNĚG.....	17
2.2 OPRAVA HUB A BOBULÍ.....	18
2.2.1 SLEDSTVIJE VĚDUT KOLOBKI.....	19
3 ZALOŽENÍ A ROZVOJ STUDIA.....	21
3.1 ZALOŽENÍ STUDIA PILOT.....	21
3.2 ZMĚNA KURZU A KRIZE	22
3.3 PILOT NA ZAČÁTKU 21. STOLETÍ	23
4 TVORBA A POETIKA STUDIA PILOT.....	24
4.1 POETIKA STUDIA.....	24
4.2 PRIBYTIJE POJEZDA	26
4.3 PUČ.....	26
4.4 ČERDAČOK FRUTTIS.....	27
4.5 KRASNYJE VOROTA RASJOMON.....	28
4.6 GORA SAMOCVĚTOV.....	29
PRAKTICKÁ ČÁST.....	31
5 PREPRODUKCE.....	32
5.1 INSPIRACE.....	32
5.2 SCÉNÁŘ.....	34
5.3 STYLIZACE, POSTAVY A VIZUÁLNÍ STYL.....	36
5.3.1 HLAVNÍ POSTAVY.....	36
5.3.2 RODIČE	37
5.4 OKOLÍ.....	38
6 PRODUKCE.....	40
6.1 STORYBOARD A ANIMATIK.....	40
6.2 TECHNIKY A ANIMACE.....	40

6.3 ZVUK.....	41
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	44
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	45
SEZNAM OBRÁZKŮ	46
SEZNAM PŘÍLOH.....	47

ÚVOD

„Saša šíleně toužil po studiu-továrně, po studiu – školicím středisku. Za vzor přitom měl studio Disney.“ I. Kovaljov

„Moskevské animační studio Pilot se stalo prvním nestátním animačním studiem v SSSR.“ Takto je studio obvykle prezentováno v mnoha informačních zdrojích, avšak i v tomto případě jako v celé historii Pilota, existovalo vlastní zákulisí.

Studio Pilot bylo založeno v roce 1988 jako součást Vsesvazového sdružení Videofilm, které spadalo pod organizaci Goskino, jež v 80.–90. letech doslova monopolizovala vysílání ve snaze zlikvidovat vše, co nebylo vyrobeno pod jejím vedením. Tatarskij mezitím působil ve studiu jako umělecký ředitel. Pilot se osamostatnil teprve na počátku 90. let, kdy se stal se soukromým animačním studiem. Jeho zakladateli byli režisér Alexander Tatarskij, výtvarník Igor Kovaljov a historik umění Anatolij Prochorov.

Pokud člověk nezná předem tvůrčí cestu Pilota a celý příběh animace postsovětského období, všechny tyto kinematografické matřičky ho mohou přivést k docela nešťastným myšlenkám: 70.–80. léta se stala pro sovětskou animaci, až na vzácné výjimky, temným obdobím stagnace, norem a nevýrazných filmů. Šlo však o ticho před bouří. V té době se režisérem mohl stát pouze animátor s dlouholetou studiovou praxí a „nesprávné myšlenky“ neměly šanci spatřit světlo světa. Po tvůrčích bylo vyžadováno ukazovat jen rozumné, dobré a věčné. Zkrátka přesně to, co vzpurný Pilot s heslem „Chceme dělat jen to, co chceme“ nemohl nabídnout.

Pilot v čele s Tatarským je však fenomén, který se v každém ohledu vymyká běžným zvyklostem. Studio dýchalo a žilo spolu se svým stvořitelem, nedokázalo mlčet a reagovalo na vše, co se kolem něj odehrávalo. A vskutku jeho členové si dělali, co se jim zachtělo. Studio se snažilo ze všech sil držet krok s dobou a neustále se přizpůsobovat realitě SSSR a následně i postsovětského Ruska. Pilot byl prvním studiem v Rusku, které zavedlo na svou dobu naprosto nepředstavitelnou pozici – specialistu na gagy.

Tatarskij se snažil, aby jeho studio bylo pokrokové a funkční, a proto se ve filmové produkci do značné míry ohlížel na studio Disney.

Pilot – to je vždy něco o lidech, o národu a často s oděským přízvukem. Tatarského vliv byl v tomto ohledu nepopíratelný. Rád dělal filmy o lidech a inspirovaly ho vlastní vzpomínky z dětství. V každé postavě lze snadno rozpoznat někoho, koho jste před pár dny potkali v obchodě

nebo na autobusové zastávce. Je to jako nakouknutí do něčeho života, ve kterém se zrovna odehrává zábavná příhoda.

Tatarskij v zásadě rezolutně odmítal dospět. Zřejmě proto přejal postupy klauniády, které se kdysi naučil od svého otce a jeho kamaráda Jurije Nikulina a které tak pevně zakořenily v celé tvorbě Piloty.

Odvážná, často aktuální díla s rozpoznatelnými postavami je příznačná pro mnoho filmů a projektů z Pilotovy dílny. Jako příklad se může uvést krátký film „Puč“, který studio natočilo za dva dny přímo během událostí roku 1991, a „Jde sem kočka“ z roku 1992 jako reakce na oteplení americko-ruských vztahů. Dokonce ani sociální reklama o pravidlech silničního provozu založená na animovaném filmu „Bratři Piloti“ nešetří city diváků a využívá poněkud černého humoru k vyjádření jednoduché pravdy: na silnici je třeba dávat pozor.

Filmografie studia je plná nejrůznějších žánrů, témat a technik, a to vše především díky Tatarskému. Byl to on, kdo se postaral, aby si každý, kdo měl chuť a potenciál, vyzkoušel práci režiséra. Díky Pilotovým animačním kurzům svět spatřil řadu talentovaných tvůrců, kteří pracovali nejen pro mateřské studio, ale také uplatnili své nadání i jinde. Pokud se stávalo, že se Tatarskij urazil, nevydrželo mu to dlouho a brzy se vracel ke své práci. Kolikrát místo toho, aby prosazoval své vlastní představy, dával šanci nápadům jiných. Nakonec přestal být animátorem, ale zůstal producentem, režisérem a hybnou silou studia.

„Piloti“ dělali vše od klasické animace přes počítačovou grafiku až po stop motion animaci. Studio proslulo svou prací v oblasti zavádění nových technologií: internetové projekty, počítačové hry. Všichni, kdo ve studiu pracovali, neustále hledali a vytvářeli nová řešení pro zdánlivě známé věci. Například slavné „plastelínové oddělení“ Piloty často natáčelo své filmy velmi zvláštním způsobem – pozpátku. Tatarskij a Kovaljov dospěli k tomuto postupu ještě v době, kdy tvořili pro studio Ekran svou Plastelínovou vránu.

S Pilotem v různých letech spolupracovalo mnoho slavných režisérů: Rinat Gazizov, Konstantin Bronzit, Michail Aldašin, Valerij Kačajev, Igor Kovaljov, Andrej Sokolov, Natalija Berjozovaja a mnoho dalších, což určilo význam přínosu tohoto studia pro rozvoj sovětské a ruské animace.

TEORETICKÁ ČÁST

1 JAK TO VŠECHNO ZAČALO. ALEKSANDR TATARSKY

„Saša nikdy neřekl, že chce jet do Moskvy. Ale musel mít pocit, že v Moskvě by na tom byl lépe.“ D. Čerkasskij

1.1 Rodina

Alexander Michajlovič Tatarskij (11. prosince 1950 Kyjev – 22. července 2007 Moskva) je sovětský a ruský režisér, výtvarník a producent animovaných filmů, zasloužilý umělecký pracovník Ruské federace (1996), laureát Státní ceny Ruské federace v oblasti literatury a umění, laureát filmové ceny Nika.

Narodil se 11. prosince 1950 v Kyjevě. Jeho otec Michail Semjonovič Tatarskij (3. srpna 1920 – 14. dubna 1998) byl cirkusový pracovník a sovětský scenárista, zasloužilý umělec SSSR.

V letech 1953–1960 pracoval v Kyjevském státním cirkuse jako vedoucí inscenačního oddělení a zástupce ředitele. Od roku 1960 psal intermezza pro kyjevský cirkus, včetně čísel pro klauny (Olega Popova, Jurije Nikulina, Karandaše) a také scénářů pro animované filmy (studia Parasolka, Tri Paňky).

Malý Saša se nadchl myšlenkou, že chce také být klaunem, a tak mu otec ukázal cirkusové zákulisí: „Když jsem přišel do cirkusu, zjistil jsem, že nic neumím, ale učit jsem se nechtěl. Třeba Nikulin si mohl dovolit nic neumět, a přesto zůstat velkým klaunem. V zásadě by klaun měl umět spoustu věcí, chodit po drátech, žonglovat... Ale já jsem šel do animace, což je také vlastně klauniáda.“

K této myšlence ho také přivedl otec, který mimo jiné psal scénáře k animovaným filmům. Od Sašových 12 let Michail Tatarskij prosil své kolegy, aby jeho syna učili umění animace. Když jednoho dne Saša navštívil kyjevské studio, uvědomil si, že to je místo, kde chce pracovat.

1.2 Kyjevanaučfilm

V 17 letech Aleksandr získal práci ve sdružení Kyjevanaučfilm, kde se seznamoval s procesem výroby animovaných filmů od základů. Tatarskij se podílel na tvorbě mnoha animovaných filmů a osvojil si téměř všechny potřebné dovednosti.

Kyjevnaučfilm¹ je kyjevské studio populárně-vědeckých filmů, které působilo v Ukrajinské sovětské socialistické republice od 1. ledna 1941.

Alexandr Tatarskij absolvoval Kyjevský institut divadla a kinematografie jako střihač a scenárista v roce 1974. Během studií se seznámil s Igorem Kovaljovem, který se na dlouhá léta stal Tatarského nejbližším přítelem a spoluautorem.

Začátek kariéry Tatarského v ničem nevynikal. Mladý muž nemohl získat nic lepšího než pozici obyčejného vybarvovače. Pracoval jako nekvalifikovaný a nejpodradnější pracovník celého animačního průmyslu. Náplní jeho práce bylo „vyplňování“ předem vyznačenou barvou kreseb vytvořených profesionálním umělcem.

Tatarskij nebyl zrovna nejlepším animátorem. Jak vzpomínal David Čerkasskij, který Tatarskému svěřil jeho první scény ve filmu Dobrodružství kapitána Vrungela: „Saša a pojem pilný jsou naprosto neslučitelné věci. Byl ale úžasný! Vždy s ním byla legrace a práce od ruky, protože Saša byl skvělý tvůrce nápadů. Prostě se už narodil jako režisér. Společně s Igorem Kovaljovem vymýšleli úžasné žerty.“ (Kapkov, 2016)²

Stojí za zmínku, že Tatarského za jeho chování ve studiu neměli v lásce: vždy měl vlastní názor a nestyděl se ho říct nahlas. A i když říkal správné věci, nikdo nehodlal poslouchat toho nezkušeného povýšeného vtipálka. Tatarskij rád bojoval, jen v konfliktu cítil, že skutečně žije. A za protivníka si tenkrát rovnou vybral Borise Ostachoviče, ředitele kyjevského studia. Tatarskij a Kovaljov stávkovali spolu: řádili, opouštěli studio, a dokonce založili jakýsi animační samizdat – touhu po tvorbě autorských filmů oba měli v krvi.

Nebude to chyba říct, že se studio Pilot zrodilo v Kyjevě. Kamarádi sestavili ze starého rentgenu stroj na animaci. Použili ho k vytvoření svého prvního filmu „Co se týče ptáčků“. Tento film jim později pomohl dostat se na Vyšší kurzy filmové režie v Moskvě. Vždyť čas plynul, ale v kyjevském studiu nebylo ani náznaku na realizaci vlastních projektů. Igor a Alexander se rozhodli, že je čas odejít. Kovaljova ve studiu nikdo nezdržoval, ale propustit Tatarského nechtěli. To ho však nezastavilo. Alexander navštěvoval kurzy jako volný posluchač, na kurzech se tomu nebránilo.

V roce 1980 se nakonec oba definitivně přestěhovali do Moskvy, kde začali pracovat v animačním studiu Ekran.

¹Ukr. *Київнаукафільм*

²Rus. *«Саша и слово «прилежный» - это совершенно несовместимые вещи. Это был взрыв! Но с ним было легко и весело, поскольку Саша был большим придумщиком. Он родился сразу режиссером. Вместе с Игорем Ковалевым они устраивали фантастические розыгрыши».*

2 OPRAVA HUB A BOBULÍ

“Také mi připadaly jako antisovětské. Nechápal jsem, jak něco takového mohli schválit. Pak se ukázalo, že ve skutečnosti je neschvalovali.”

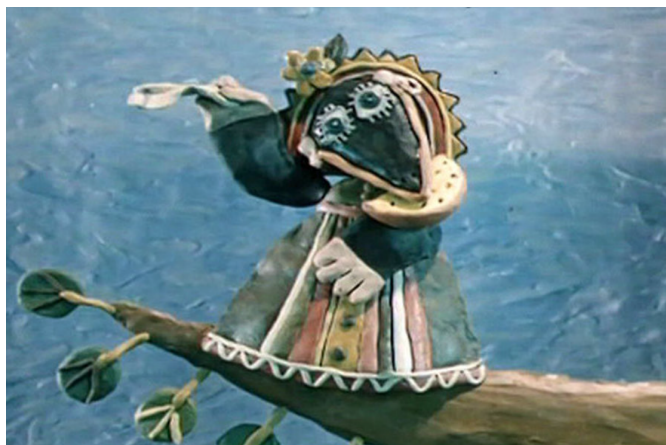
S. Merinov

2.1 Ekran

V roce 1980 to Tatarskij dopracoval na režiséra a rozhodl se přestěhovat do Moskvy, aby působil ve studiu Ekran.

Ani tady se vzpurný Tatarskij neujal, ale z poněkud jiného důvodu. Byl aktivní, přelétavý, nedodržel termíny a jeho kreativitu jednoduše nebylo možné vměstnat do přesně daných plánů. Studio pracovalo v týmech a Tatarskij byl jediný, kdo měl nejen vlastní tým, ale především skupinu stejně smýšlejících tvůrců. Shromáždil kolem sebe nejružnější lidi, podněcoval je a inspiroval svými nápady. Působil dojmem člověka, pro kterého je všechno snadné. Jednoduše řečeno, jako kolega byl naprosto nesnesitelný. Jediné, co mu pomohlo, byly sympatie a záštita Jelizavěty Babachiny, zástupkyně šéfredaktora studia. Možná právě proto se jeho první animovaný film „Plastelínová vrána“³ objevil už v roce 1981.

2.1.1 Plastelínová vrána



Obr.1. Plastelínová vrána

Byl to naprosto průlomový projekt, který převrátil představu o animaci naruby. Ačkoli původně nebylo v plánu nic inovativního: studio chtělo vytvořit triptych podle dětských kreseb. První část byla namalována kvašem, druhá tužkou. Materiál pro závěrečnou část navrhl Alexandr v diskusi s Kovaljovem a Uspenským. Je třeba poznamenat, že nikdo z trojice neuměl modelovat. Rozhodli se však to risknout.

³V překladu do češtiny „Plastelínová vrána“.

Mladý režisér dostal povolení natočit vlastní animovaný film jako vděk za jeho pomoc při vytváření znělky pro olympijské hry. Ale jakmile vedení zhlédlo výsledek, okamžitě ho zakázalo. Snímek totiž nenesl žádnou ideji. Odvysílat film pomohli Ksenia Marinina a Eldar Rjazanov, když ho pustili v rámci pořadu Kinopanorama, a to navzdory cenzuře (Azarova, 2016).

Animovaný film hned získal sympatie diváků, ale také 25 cen na různých festivalech, včetně Mezinárodního festivalu v Gabrovu. Právě tato skutečnost pomohla „nepohodlnému“ Tatarskému nadále pokračovat v tvorbě.

2.1.2 Spokojnoj noči, malyši!

Spolupráce se spisovatelem Eduardem Uspenským pokračovala, i když někdy poněkud svérázným způsobem. Tatarskij si přečetl scénář k úvodní znělce pro dětský pořad „Spokojnoj noči, malyši!“⁴, který napsal Uspenskij, a řekl, že nic nenatočí, protože se mu scénář ani trochu nelíbí. A tak naprosto bezostyšně natočil znělku podle vlastního scénáře. Vysílá se už po 25 let.

Znělka k pořadu „Spokojnoj noči, malyši“ od Alexandra Tatarského se zapsala do Guinnessovy knihy rekordů v počtu odvysílání.

2.1.3 Padal prošlogodnij sněg

Třetím vynikajícím dílem Tatarského je animovaný film „Padal prošlogodnij sněg“. Režisér takto vzpomíná na příběh jeho vzniku: „Chtěl jsem točit film „Padal prošlogodnij sněg“, ale bylo mi řečeno, že musím natočit něco o pionýrech, jak sbírají šrot.“ Alexandr Tatarskij se tomu bránil a dokonce křičel, ale na vedení to nezapůsobilo. A tak oznámil, že chce natočit film o Leninovi a bude to něco velmi vtipného. Například podle povídky Zoščenka. Nakonec vedení ustoupilo a dovolilo mu dělat, cokoli ho napadne, hlavně ať to není nic o Leninovi.

Název se však musel obětovat – původně zamýšlel Tatarskij film pojmenovat „Jolki-palki, les gustoj“⁵. Jako hlavní hrdina měl vystupovat školník z filmu „Plastelinovaja vorona“, ale nakonec ho režisér nahradil obyčejným sedlákem, který nebyl zrovna

4V překladu do češtiny „Dobrou noc, děti!“

5V překladu do češtiny „Ježkovy zraky“.

zatížen inteligencí, byl líný a lakomý. Ale i toto byl problém: Tatarského postavy, veselé a často potrhle, neodpovídaly tehdejšímu pojetí „hlavního hrdiny“.

Text původně měla číst Lija Achedžakova, ale Alexandrovi se její hlas nelíbil. Pak si vzpomněli na Stanislava Sadalského, jehož charakteristický hlas se ke snímku dokonale hodil. Protože však byl herec v té době v nemilosti a musel dostat nějaký trest, jeho jméno se neuvedlo v závěrečných titulcích.

V roce 1983 natočil Tatarskij film „Padal prošlogodnij sněg“, který získal Stříbrnou vařečku na Světovém festivalu animovaných filmů ve Varně.

2.2 Oprava hub a bobulí

Po filmu „Obratnaja storona Luny“⁶ vedení přestěhovalo Tatarského tým z hlavní budovy Ekranu do kasáren, kde se nacházelo technické zázemí a loutkářská dílna. Byl to trest. Pracovat v hlavní budově bylo prestižní a Tatarskij si to zřejmě nezasloužil. Všem, kdo odešli s Tatarským do „vyhnanství“, se začalo říkat „kasárenský lid“.

Tým se usadil v přidělených prostorách a práce pokračovala. V této fázi začal Tatarskij maximálně prosazovat studiového ducha. Tato tendence začala ještě v Kyjevě, ale teprve teď se skutečně realizovala. Na dveřích studia se pyšnil nápis „Oprava hub a bobulí“, který každému, kdo hodlal vstoupit, dával jasně najevo: za dveřmi je čeká mimořádně zvláštní, ale osobité a zajímavé místo.

V roce 1984 Tatarskij pracoval na prvním vydání animovaného pořadu „Kubik Rubika“⁷. V plánu bylo zapojit animátory z ústředního studia, ale ti se s Tatarským vzájemně nesháněli a Alexandr s nimi nehodlal spolupracovat.

Tatarského tým pracoval samostatně: režiséři animovali své vlastní epizody, animátoři dělali tweening, ale stále chyběly ruce.

Bylo na čase litovat vyhnanství, ale Tatarského ani nenapadlo si stěžovat. Spíše naopak: vedení Ekranu si brzy uvědomilo, že nebylo správné posílat bláznivého režiséra pryč, protože izolace od hlavního studia a chybějící dohled v kasárnách vedly k tomu, že Tatarského tým se plnil doslova lidmi z ulice. Architekti, módní návrháři a dokonce i programátoři – Tatarskij přijímal talentované zájemce o animaci a učil je svému řemeslu přímo za chodu práce.

Tak vznikly pod zástěrou produkce „Kubika Rubika“ první tajné animační kurzy, z nichž vzešla páteř budoucího „Pilota“. Protože tyto utajené kurzy fungovaly poměrně

⁶V překladu do češtiny „Odvrácená strana Měsíce“.

⁷V překladu do češtiny „Rubikova kostka“.

úspěšně, poskytly Vyšší kurzy filmové režie Kovaljovovi a Tatarskému dvě místnosti, kde vyučovali zdarma.

Tatarského tým se stále rozrůstal a pouštěl se do nových projektů. Právě tam spatřily světlo světa „Krylja, kogti i chvosty“⁸ a „Sledstvije vědut Kolobki“⁹.

Tatarskij chtěl původně zkusit své síly v komerční animaci, což sdělil svému týmu téměř s ostychem. A vsutku: vše, co do té doby vytvořil, bylo autorské do takové míry, do jaké to režim dovolil. Alexandr chtěl zkusit něco nového, a tak se celý tým pustil do produkce dvouhodinového filmu.

2.2.1 Sledstvije vědut Kolobki

„Sledstvije vědut Kolobki“ se vyráběn ve dvou fázích, a to brigádnickou metodou. Pro plánovanou výrobu to bylo velmi neobvyklé, ale animátoři získali více peněz a mohli zapojit do výroby méně lidí. To se samozřejmě nezamlouvalo Ekranu. Po první fázi výroby vedení začalo mít obavy – očekávalo, že Tatarského tým neuspěje. Proto se rozhodlo k fiasku dopomoci: propustilo Igora Kovaljova, spolurežiséra a uměleckého ředitele projektu. Nicméně pokračoval v práci tajně a v dokumentaci se jen uvedlo jiné jméno výtvarníka. Kovaljova ukryvala celá kasárna. Jejichž odlehlost spolu s leností vedení hrála do karet budoucím „pilotům“.

„Kolobki“ zpočátku celý tým zarazili: film byl poněkud divný. Tatarskij ho sice obhajoval, ale přesto přiznal, že to nebyl „jejich“ dílo, ale dělali, co jim zadávali. Nicméně to nebránilo v tom, aby snímek získal cenu na festivalu ve Varně. Poté se mu dostalo světového uznání: vyhrál mezinárodní výběrové řízení na výrobu animace pro americkou televizní stanici TBS.

8V překladu do češtiny „Křídla, drápy a ocasy“.

9V překladu do češtiny „Vyšetřování provádějí Koblížci“.



Obr. 2. Vyšetřování provádějí Kobližci

Na začátku roku 1988 vstoupil v platnost zákon O spolupráci a kasárna se začala přeměňovat na sídlo budoucího studia. Zatímco předtím mluvil o vlastním studiu s jistotou pouze Tatarskij, nyní byl celý jeho tým přesvědčen, že se vše brzy vyřeší.

Novinky na sebe nenechaly dlouho čekat: Tatarskij a Kovaljov sdělili týmu, jaké filmy budou v novém studiu natáčet. Tým tak poprvé uslyšel o „Pribytii pojezda“¹⁰. Zbývala maličkost – vybudování vlastního studia.

Alexandr se už naučil něco o filmové tvorbě a založil studio Pilot, které se stalo prvním nezávislým filmovým studiem v postsovětském Rusku. Pilot navíc plnil roli Školy nových obrazkových technologií. (Kapkov, 2016).

¹⁰V překladu do češtiny „Příjezd vlaku“.

3 ZALOŽENÍ A ROZVOJ STUDIA

„Mám pocit, že Tatarskému z úst vychází barevný polystyren.“

J. Norštejn.

3.1 Založení studia Pilot

V roce 1988 režisér a animátor Alexandr Tatarskij spolu s výtvarníkem Igorem Kovaljovem a historikem umění Anatolijem Prochorovem, s nímž se potkal ještě ve studiu Ekran, založil v Moskvě animační studio Pilot – první nestátní filmové studio v Rusku.

Nejprve se nabídl Rolan Bykov, že pomůže se založením, ale stále otálel, a tak se přátelé obrátili na Olega Uralova, ředitele Videofilmu. V té době byl Uralov pověřen organizováním videoprodukce v SSSR a hned řekl, aby mu donesly papíry. Již druhý den byl vydán příkaz k založení studia, jehož uměleckým ředitelem se stal Alexandr Tatarskij.

Pilot měl štěstí: Oleg Uralov neházal klacky pod nohy (animátoři studia tvrdí, že ho Tatarskij naverboval díky svému talentu přesvědčovat) a poskytl opravdu významnou podporu. První filmy sponzoroval právě Videofilm; pomohl také s hledáním sídla pro studio a s technickým vybavením. Za zmínku stojí například obrovský animační stroj, který se přivezl pro Pilota rovnou ze Švýcarska. Takové stroje se vyráběly po jednom kuse ročně a stály na tehdejší dobu neskutečné peníze. To však neposednému Tatarskému nebránilo v tom, aby na stroj zapomněl a nechal nevybalený stát přímo před studiem.

Název studia vymyslel Tatarskij sám, ale ani to se neobešlo bez poněkud komické příhody, spojené se soutěží o nový erb Moskvy. Dmitrij Naumov vzpomíná: „Valka nakreslil posměšný erb. Vložili jej do obálky a jako zpáteční adresu uvedl studio Pilot, Dobrovolných vlastenců, hlavní město Moskva. To vše se stalo bez Saši a druhý den najednou řekl: „Víš, Dimo, jak se bude naše studio jmenovat? Pilot!“ No, myslím, že nás odtajnil.“ (Kapkov, 2016) ¹¹

Ukázalo se, že to všechno byla šílená náhoda. Pilotem Tatarskij neměl na mysli piloty, ale pilotní díl. Celý tým si na tento název rychle zvykl, protože po „Opravě hub a bobulí“ si jejich režisér mohl dovolit vymyslet i něco mnohem extravagantnějšího.

¹¹ Rus. Валька нарисовал издевательский герб. Положили его в конверт и написали в качестве обратного адреса: «Город Москва, улица Добровольных Патриотов, студия «Пилот». Все это происходило без Саши, а на следующий день он вдруг сказал: «Знаешь, Дима, как будет называться наша студия? «Пилот!»» Ну, думаю, нас раскрыли.»

V té době se veškerá moskevská animační tvorba odehrávala v kostelech. Alexandr Tatarskij a další umělci se na čas usadili v kostele Tří svatých na Kuliškach, který vyžadovat rekonstrukci. A Tatarskij se do toho pustil se vši vervou: seznámil se s restaurátory i kněžími, zjistil, jaké materiály jsou potřeba, jak a co se správně dělá. Rekonstrukce probíhala i v době, kdy Pilot začal pracovat na prvním „Výtahu“. Studio se později přestěhovalo, ale tento úplně první Pilot je ve vzpomínkách jeho členů zmiňován nejčastěji.

Brzy přišla perestrojka a církev byla předána moskevskému patriarchátu.

Vladislav Svešnikov, který se stal prefektem kostela, jim dovolil zůstat, dokud si nenajdou nové prostory. Na oplátku výtvarníci pomáhali s restaurováním. A byla to další náhoda: Svešnikov kdysi studoval na VGIK, a proto svým téměř kolegům sympatizoval.

První roky existence byly pro Pilota bez nadsázky zlatým obdobím. Videofilm sponzoroval všechny vydávané filmy, poskytoval vybavení a pomohl s organizací kurzů pro animátory. Hned první měsíc fungování je dokonce navštívil Roy Disney.

Studio Pilot se stalo nástupcem Sojuzmultfilmu a prakticky jedinou společností, která dokázala přilákat síly a zdroje k tomu, aby se ve velkém měřítku pustila do obnovy zájmu o ruskou autorskou animaci.

Studio shromáždilo nejlepší moskevské animátory a aktivně angažovalo mistry jako Fjodor Chitruk, Eduard Nazarov a mnoho dalších jako konzultanty a spoluautory projektů. (Tatarsky, 2012)

Atmosféra v Pilotě byla také zvláštní a připomínala setkání veselých bláznů. Kovaljov a Tatarskij tvořili dokonalý tandem, který se vzájemně doplňoval. Do ruské animace přinesli mnoho inovací a implementovali při práci hodně věcí ze svých kurzů. Patří sem například společné prohlížení záznamů, což v té době nebylo typické. Novinkou byla také obrovská pozornost věnovaná humoru a gagům, které měla na starosti speciálně pověřená osoba.

3.2 Změna kurzu a krize

Brzy však státní financování skončilo a Pilot musel začít s komerční animací. Díky spolupráci se zahraničními studii a stanicemi dokázal Pilot držet krok s dobou. Při práci na seriálu “Massagran” se studio setkala s nečekaným problémem: po dokončení je požádali o předání veškerých vytvořených materiálů včetně storyboardů. Zádrhel spočíval v tom, že žádné nebyly. Pilot musel vytvořit storyboardy podle hotových scén. Byl to pravděpodobně první animovaný film, u něhož se storyboardy kreslily až po animaci. Tak Pilot zavedl

používání storyboardů. Dříve je sovětská a ruská studia téměř nevyužívala a vše se vytvářelo za pochodu podle scénáře, metodou pokusů a omylů.

Tatarskij a Kovaljov celou tu dobu pracovali na svém celovečerním filmu „Pribytije pojezda“ až do konce 80. let, ale film nikdy nespátral světlo světa.

Důraz na komerční animaci se spoustou gagů rozštěpil kdysi silný tým Tatarského z dob Ekranu. Mnoho animátorů si přálo dělat více autorských děl. Po „Massagranu“ nebyla téměř žádná práce, platy klesali a lidé odcházeli.

Odešel také Igor Kovaljov, který dostal nabídku práce ve studiu Klaski Ščupo. Pro Tatarského to byla velká rána. Sám Kovaljov vzpomínal, že neměl v plánu odejít natrvalo a hodně váhal. Dvacet dní po jeho odjezdu došlo v roce 1993 ke státnímu převratu. Po Kovaljovovi odešli do Klaski Ščupo také Jevgenij Děljusin, Andrej Svislovickij, Dmitrij Milaničev, Sergej Šramkovskij a Vitalij Šafirov.

Ve druhé polovině 90. let pro studio nastaly těžké časy. Pilot se věnoval natáčení reklam a videoklipů, ale žádná skutečná práce nebyla. Ve studiu zůstalo sotva 10 zaměstnanců ze 150 a vedení několik let nedostávalo žádný plat.

3.3 Pilot na začátku 21. století

V roce 1997 se z Ameriky vrátil Michail Aldašin, jeden z bývalých animátorů a režisérů Pilotu. V té době pracoval na filmu „Optimus mundus“, který byl věnován 850. výročí založení Moskvy. Navrhl, aby Tatarskij natočil krátký film podle navržené zápletky.

Po této zkušenosti Aldašin nabídl studiu spolupráci na svém seriálu „Mike, Lu & Og“ pro Cartoon Network. Do práce se vrátila řada animátorů a režisérů Pilotu. Studio dostalo nové vybavení a začalo používat postupy americké animace. Vše se odteď dělalo na západní způsob.

Během následujících dvou let natočil Pilot 52 filmů, což bylo na ruskou animaci neuvěřitelné tempo. Studio zahájilo běžný provoz s přísnou organizací procesu. Veselý chaos, který nabíjeli svou energií Tatarskij a Kovaljov, se stal minulostí.

V roce 2001 Pilot uvedl první počítačové filmy: „Mjačik“¹² a „Latex“. Byl to výsledek snahy studia přizpůsobit se rychle se měnícímu světu. Tatarskij se rozhodl založit 3D animační studio Pilot-TV. (Zajtsev, 2019)

¹²V českém překladu „Míček“.

Financování zvenčí stále zoufale chybělo a Pilot dělal reklamu a stále více se zaměřoval na televizi. Eduard Nazarov byl najat jako výtvarník pro sociální reklamu Nadace pro právní reformy.

Postupně se situace zlepšovala. Najednou stát začal Pilota podporovat a ve studiu se opět rozproudil život. Výroba „Krasnyje vorota Rasjomon“¹³, „K jugu ot severa“¹⁴, „Dva plus odin“¹⁵. Byla zahájena práce na sérii „Gora samocvětov“ a ve studiu znovu působilo plastelínové oddělení jako za starých časů.

Pilot opět začal oslňovat svými projekty a svobodou projevu, což však brzdilo růst studia. Nutně potřebovalo jeden velký celovečerní film, který by sloužil jako páteř pro další produkci a financování. S touto myšlenkou se Tatarskij pustil do celovečerního filmu „Bezumnyje volosy“¹⁶. Bohužel se mu ho nepodařilo dokončit, protože v roce 2007 zemřel.

13V českém překladu „Rašomonova červená brána“.

14V českém překladu „Na jih od severu“.

15V českém překladu „Dva plus jedna“.

16V českém překladu „Bláznivé vlasy“.

4 TVORBA A POETIKA STUDIA PILOT

4.1 Poetika studia.

Pilot, stejně jako Tatarskij, nikdy nemlčel, vrhal se po hlavě do všech událostí, které se odehrávaly, špičkoval, chrlil karikatury a palčivé náčrtky. V mnoha filmech studia lze najít skryté i zjevné reakce na současné i minulé dění: „Lift“, „Puč“, „Krasnyje vorota Rasjomon“ a mnoho dalších.

Na druhou stranu nezkrotná energie a zaměření na aktuální dění studiu bránilo soustředit se pouze na jednu věc. Jak již bylo zmíněno, Pilot se pustil do dvou celovečerních filmů, „Pribytije poezda“ a „Běšennyje volosy“, ale ani jeden z nich nebyl dokončen. Také cílové publikum studia jako takové zcela chybělo. Pilot vytvářel jak kreslené filmy pro děti, z nichž nejlepším příkladem je série „Gora samocvětov“, tak i díla pro dospělé plná groteskního a černého humoru.

Pilot je typický svými krátkými humoristickými náčrtky, které studio vydávalo buď jako samostatné filmy, nebo jako animovaný cyklus. Nejprve to byl „Kubik Rubika“, dědictví z dob Ekranu, a pak přišel „Lift“ – typický Pilotův výtvar. Studio často upřednostňovalo vtipy a gagy, které zastíňovaly hlubší příběhy a významy. Postavy se přesouvaly mezi filmy, aniž by to nějak souviselo s námětem.

Tento formát byl pro Pilot logický, protože jedním z Tatarského cílů bylo nechat své žáky vyzkoušet roli režiséra. Proto se v titulcích krátkých filmů studia objevuje tolik různých autorů. Znalost tohoto specifika práce studia ukazuje cyklus „Gora samocvětov“ v poněkud jiném světle. Už to není jen soubor děl různých autorů, ale pokračování staré Pilotovy tradice, což považuji za velmi inspirativní.



Obr. 3. Lift

Podle mého názoru „časopisový“ formát tvorby odkazuje na jeden z nejdůležitějších rysů Pilota a Alexandra Tatarského – velký vliv klauniády. Toto cirkusové umění doprovázelo Alexandra již od útlého věku. Proto se v mnoha Pilotových filmech zdá, že postavy komunikují s diváky tím, že jim ukazují další číslo. Vzniká tak iluze interakce, která se je jedním z poznávacích znamení studia.

„Čuděsa“¹⁷ z roku 1990 jsou jedním z nejvýraznějších příkladů zmíněného rysu – postavy doslova vystupují na jevišti, často se dívají do kamery a gestikulují směrem k divákům, a tím je baví.

Pilot se nebál vypadat hloupě a z toho si dělat legraci. Jeho postavy málokdy mají vlastnosti typických odvážných, laskavých a „správných“ hrdinů, které často potkáváme v řadových příbězích. I když je také těžké je označit za antihrdiny. Pilot skrze své postavy a prostředí ironizuje všechno a všechny. Například krátký skeč „Golden gate“¹⁸ z roku 1993 velmi výstižně popisuje situaci v zemi a ukazuje lidskou hloupost. Přestože dvouminutový skeč ukazuje pouze budovu banky a uklízečku, divákovi dochází, že rozhodně nejde o popularizaci nekvalifikované práce. Skeč nepřináší žádnou polemiku ani reflexi; jeho vizuální jazyk je jednoduchý a srozumitelný pro každého.

Pilot se neustále potácel mezi autorskou a komerční animací. Ukázkovým příkladem je film „Uněsjonnyje větrom“¹⁹ z roku 1999, který vypráví o cestě oživlé vykuchané slepice. Samotný film vypadá jako typický zástupce festivalové animace, ale je plný gagů a lehkosti, tedy stálých společníků Tatarského režie.

Po odchodu Igora Kovaljova, Tatarského spoluscenáristy a nejlepšího přítele, bylo naprosto zřejmé, jakým směrem se bude Pilot ubírat. Do té doby se tandem přátel vzájemně vyvažoval. Tatarskij měl na starosti jiskřivý humor, elán a duchaplnost, byl rozeným režisérem, který spojoval lidi a inspiroval je pouhou svou přítomností. Kovaljov byl pravým opakem. Důsledný, klidný, nespolečenský a dlouholetý výtvarník a animátor Tatarského projektů, který se na nekonečné nápady kolegy vždy díval skepticky. Kovaljov byl mistrem animace a na rozdíl od Tatarského dokázal všechno udělat sám. Právě tato rovnováha protikladů umožnila starému Pilotovi natočit nejslavnější filmy.

Po změně kurzu se Pilot soustředil na televizní tvorbu a založil Pilot TV, první nezávislou internetovou televizní společnost, která se věnuje animaci ve všech jejích podobách.

17V českém překladu „Zázraky.“

18V českém překladu „Zlatá brána“.

19V českém překladu „Odnese vítr“.

Vytváří reklamy, videoklipy, seriály a televizní pořady. Satirický duch Pilota se nikam nevytratil, ale získal populistický nádech. Jako příklad lze uvést „Bratři Piloti snímajut klip dlja MTV“²⁰ z roku 1995, po kterém se „Kolobki“ proměnili v „Bratři Piloty“ a zároveň se stali symbolem studia. Za zmínku stojí také „Bukaški“²¹ z roku 2002, který se zamýšlel jako pilotní díl seriálu pro Cartoon Network.

Po roce 2004 studio kromě „Gory samocvětov“ vydávalo něco jen výjimečně a velké filmy se v posledních letech z filmografie Pilotu zcela vytratily a ustoupily seriálové produkci a reklamám.



4.2 Pribytije pojezda

„Pribytije pojezda“ je celovečerní film, který začal vznikat ještě v dobách působení Ekranu. Režiséři Tatarskij a Kovaljov se pokusili o něco skutečně nového.

Děj filmu byl vymyšlen již v roce 1985 a zakládal se na retrospektivním pohledu na sovětskou realitu. Každý vůz pocházel z jiného období a ukazoval všechno: to špatné i dobré. Ve filmu vystupovalo několik hlavních postav, jednou z nich byl pionýr Borja Jelcin, který si do Moskvy vezl hada pro koutek živé přírody. Vyprávěl se také příběh o

²⁰V českém překladu „Bratři Piloti točí klip pro MTV“.

²¹V českém překladu „Broučci“.

zbabělém výhybkáři, který pokaždé v panice měnil směr kolejnic a doufal, že se kombinace vydaří.

Film měl původně trvat 3 hodiny, ale průběžně se zkracoval. Z celého záměru se natočilo pouze půl hodiny a navzdory kladným recenzím od mistrů jako Norštejn a Chitruk Tatarskij nespěchal, protože stále měl na starosti své studio a další projekty. To trvalo tak dlouho, dokud nebyly všechny materiály zaplaveny v důsledku povodně v kostele. A stalo se to dvakrát. Po Tatarského smrti Kovaljov vyjádřil odhodlání film dokončit, ale od té doby se o tom už nemluvilo.

4.3 Puč

„Puč“ je sovětský krátký film o událostech v srpnu 1991 v RSFSR. Karikatura zesměšňuje členy Státního výboru pro mimořádné události, přímo odkazuje na konkrétní osoby a dobu. Je to upřímná karikatura. Nyní, s odstupem času, „Puč“ může vyvolávat odlišné reakce, stejně jako postava hlavního hrdiny – Boris Jelcin, avšak tento film velmi dobře ukazuje tehdejší dobu a změnu nálad ve společnosti.

Na začátku filmu za zneklidňující hudby na dveře kanceláře Státního výboru klepe něčí ruka. Jakmile se otevrou dveře, objevují se poměrně autentické karikatury všech členů: premiér má na hlavě houby a jablka jako ježek, ministři vnitra pořád padá paruka, tvář předsedy KGB je zobrazena jako kompilace obličejů Felixe Dzeržinského a Lavrentije Beriji, ministr obrany a místopředseda Bezpečnostní rady drží podnos s tanky a usmívají se.

Po seznámení se s členy státního výboru, se všichni vydají na tancích směrem, který jim udává něčí ruka a zní skladba „Pochod komunistických brigád“. Kamera se přibližuje a divák vidí, že všichni jedou přímo do záchodové mísy. Boris Jelcin stojí poblíž a splachuje vodu.

Tato karikatura se stala jednou z předzvěstí nástupu svobody slova.

„Lift“ je série kreslených filmů, které rovněž vznikly ve studiu Pilot pod vedením Alexandra Tatarského v letech 1989 až 1992. Byl to další z nápadů Tatarského, který si uvědomoval, že začínající režiséři nemohou rovnou natáčet dlouhé filmy, a tak jim dával naprostou volnost při tvorbě krátkých skic, ze kterých pak vznikaly jednotlivé díly.

Cyklus se skládá z pěti samostatných částí a je určen dospělému publiku. Všechny náměty jsou propojeny prostřihem, v němž výtah jede na další patro. Každé patro představuje samostatný námět a před začátkem dalšího děje zazní výstražný signál

zastavení výtahu. Poté se dveře otevrou a vpustí diváka do nové scény, na jejímž konci se dveře znovu zavrou a výtah pokračuje v jízdě nahoru. Všechny náměty mezi sebou nijak nesouvisí.



Obr. 5. Puč

4.4 Čerdačok Fruttis

„Čerdačok Fruttis“²² (1997– 1999) je talk show sponzorovaná stejnojmenným výrobcem jogurtů. Šlo o vůbec první televizní projekt, na kterém Pilot pracoval. Měl také druhý název: „Čerdačok bratjev Pilotov“²³. Tímto projektem se Pilot pokoušel obsadit volné místo v ruské televizi. To se týkalo jak formátu, tak technologie, protože hlavní postavy byly trojrozměrné. K dosažení efektu se použila technologie motion capture.

Slavné osobnosti hostili Šéf a Kolega, postavy z filmové série „Sledstviye vědut Kolobki“. Hosté pořadu vyprávěli o svém dětství, pořádaly se soutěže a promítaly se filmy (tzv. kryptohistorická vyšetřování).

Toto téma je pro Tatarského typické, přestože se domnívalo, že „starý“ Pilot nedokáže točit dětské filmy. Ačkoli v tvorbě studia nejde tak zjevně pozorovat náměty dětství a vzpomínek na něj, Tatarskij sám byl dospělým dítětem. Sbíral i dětské hračky a zejména Dědy Mrázy. Také vzpomínky na dětství pro něj byly velmi důležité a měly velký vliv na jeho tvorbu. O tom také mluví ve své autobiografii. Vzpomínky na lidi, atmosféru, nepodstatné detaily každodenního života z dětství hrají v dílech Pilota i samotného Alexandra významnou roli.

22V českém překladu „Půda Fruttis“.

23V českém překladu „Půda bratrů Pilotů“.

4.5 Krasnyje vorota Rasjomon

„Krasnyje vorota Rasjomon“ je satirický film o sovětském sportovci a obyčejném člověku, které zničil alkohol. Film režírovali Alexander Tatarskij ve spolupráci s Valentinem Teleginym. Jak už název napovídá, film odkazuje k filmu Akiry Kurosawy „Rašómon“ a takzvanému Rašómonovu efektu, kdy realita závisí na subjektivním pohledu.

Již od prvních vteřin vyprávění nelze brát vážně, ale je cítit, že humor je místy dost černý, někdy až na hranici. Gagy se objevují doslova v každé scéně. Známa historická fakta jsou popletena nebo okořeněna naprostými nesmysly, které vyvolávají úsměv. Film zesměšňuje sovětské reálie v tom nejlepším i nejhorším, je plný odkazů na různé události a někdy i scény z jiných sovětských filmů.

Film je rozdělen do tří částí. První dostala název „Krasnyje vorota“²⁴ a vypráví příběh sportovce, který prohrál svému soupeři kvůli kocovině. Sportovci se pořád zdá, že se pod ledem hrají karty. Druhá část „Krasnaja karta“²⁵ vypráví příběh tří přátel. Jeden z nich opakovaně vidí bruslaře, jak nad ním projíždí, a kvůli tomu se nemůže soustředit a také prohrává. Obě části končí závěrem „Už nikdy více nebudu pít“, ale v závěrečné části „Krasnaja ploščad“²⁶ se obě postavy setkávají v obchodě při nákupu vodky.



Obr. 7. Rašomonova červená brána

Rozdělení na jednotlivé části posiluje komediální účinek a vedlejší příběhy se v poslední části logicky uzavírají, což podporuje pocit uceleného příběhu navzdory otevřenému konci. Tento trik se v Pilotově práci používá poměrně často. Zde je

24V českém překladu „Červená brána“.

25V českém překladu „Červená karta“.

26V českém překladu „Rudé náměstí“.

pozoruhodný příklad: „Sledstvie vědut Kolobki“, kde se na začátku filmu Šěfovi zaseknou prsty v knoflíku a teprve na konci příběhu se mu je podaří vyprostit.

4.6 Gora samocvětov

„Gora samocvětov“ je animovaný seriál na motivy pohádek národů Ruska. Od roku 2004 na něm úspěšně pracují ti nejlepší ruští a ukrajinští režiséři. Animované filmy z tohoto nového cyklu, vytvořené v různých stylech a technologiích, si získaly oblibu u široké veřejnosti, mnoho festivalových cen a dodaly studiu stabilitu a novou energii. (Malyukova, 2013)²⁷

Projekt nemá sjednocený styl, každý autor pracuje na své vlastní epizodě. Cyklus je určen dětem a jednotlivé díly mají vlastní plastelínovou znělku, která vypráví o tradicích národa, z jehož folklóru byla pohádka převzata.

Dnes již cyklus „Gora samocvětov“ čítá více než 60 pohádek, na nichž pracovali přední mistři ruské domácí animace, jako jsou M. Aldašin, N. Berezovaja, S. Merinov, I. Koržněva, E. Běljajev, V. Telegin, S. Birjukov a další.

²⁷ Rus. «Гора самоцветов» анимационный цикл по сказкам народов России, над реализацией которого с 2004 года начали с успехом работать лучшие российские и украинские режиссеры. Фильмы из нового пилотовского цикла, созданные в разных стилях и технологиях, завоевали популярность широкой публики, получили множество фестивальных наград, вернули студии стабильную жизнь и молодую энергию.

PRAKTICKÁ ČÁST

5 PREPRODUKCE

5.1 Inspirace

Těžko říct, jestli jsem při tvorbě tohoto filmu čerpala z něčeho konkrétního. Správnější by bylo říci, že jsem se řídila vlastními preferencemi a vkusem. Přemýšlela jsem hlavně o tom, co bych ráda viděla a jaká tvorba by mě bavila. Nakonec z toho vznikl film, ve kterém téměř chybí výbuchy a kouzla. Postavy jsou docela obyčejní lidé, ale já chci věřit, že jsou opravdu živé. Když přemýšlím o tom, které dílo od jiného autora by mohlo vytvořit paralelu s mým, nic mě nenapadá. Možná by to mohly být „Milch“ (2005) Igora Kovaleva, „When the Day Breaks“ (1996) Amandy Forbis & Wendy Tilby nebo „The Street Caroline Leaf“ z roku 1976.

Bylo pro mě důležité ukázat realistický vývoj postav z hlediska psychologie, takže jsem se inspirovala událostmi a lidmi ze svého okolí. To neznamená, že by postavy byly přímo vytvořeny přesně podle konkrétních lidí, ale některé rysy byly převzaty z toho, co jsem v tu chvíli pozorovala kolem sebe.

Nekladla jsem si za cíl oslovit velkou cílovou skupinu, protože pointa filmu byla od začátku dost specifická na komerční animaci. Také mě nelákala představa vytvořit pohádku, která uspokojí všechny touhy diváka. Bylo pro mě zásadní ponechat nevyřešené konflikty a otevřený konec, který naznačuje vývoj postav již v „zákulí“.

Bylo však stěžejní, aby lidé pochopili, proč se postavy chovají tak či onak. Proto, jak jsem se již zmínila, při práci na filmu jsem se řídila psychologií. Bylo důležité zprostředkovat pocit přítomnosti v mnoha rovinách: jak v rovině jednoduchých mechanických úkonů, tak v rovině prostředí a samotných postav.



Obr. 8. Milch, 2005

5.2 Scénář

Toto dílo bylo zamýšleno jako antiutopie s poněkud abstraktní zápletkou. Strávila jsem hodně času upravováním scénáře, až dostal svou aktuální podobu. Z původních verzí zůstaly pouze hlavní postavy a jejich vztahy.

Na začátku jsem kladla důraz na emocionální rozpoložení postav a snažila se ho zdůraznit prostředím a kompozicí: ostré úhly záběrů, kontrastní barvy, posuny v čase a flashbaky. Výsledek působil příliš chaotický a byl těžko srozumitelný, proto jsem se rozhodla upustit od komplikovaných postupů a zůstat u lineárního vyprávění, které by zachycovala průběh několika dní. Ideální pro mě tedy byl vzorec „tři jednoty“, od kterého jsem se až na výjimky neodchýlila.

Při práci na scénáři bylo jednou z největších výzev vytváření rovnoměrného děje, protože zahrnuje dvě plnohodnotné hlavní postavy. Muselo se vymyslet, jak postavy mohou „předávat“ vyprávění mezi sebou. Uvažovala jsem o mnoha variantách a nakonec jsem se rozhodla pro tu nejjednodušší a nejokřídlenější: oční kontakt. Jakmile postavy začínají interagovat, nahlížení na děj buď získává objektivitu, nebo se přesouvá do subjektivního pole. Usuzují, že toto řešení je nejpřirozenější a nenarušuje vnímání filmu.

Dalším úkolem bylo vytvořit věrohodný konflikt. Zpočátku neměly obě postavy nic společného. Chtěla jsem, aby konflikt vypadal přirozeně a vyplýval z činů a rozhodnutí postav. Moje volba tedy padla na často používaný scénářistický prostředek, který nutí postavu jednat v časové tísní a v ohrožení života.

Příběh vypráví o Noře, dívce, která se s rodiči přestěhovala na nové místo, a o Maře, její sousedce a první osobě, kterou v neznámém městě potká. Když se obě dívky poprvé setkají, stanou se svědky konfliktu mezi Mařinými rodiči. Dívka je ve velkých rozpacích a nechce už s Norou, která spatřila nepěknou stránku jejího života, komunikovat.

Nora se však nevzdává a po celou dobu se snaží se sousedkou spřátelit, aniž by se jí ptala na názor. Jedním z těchto pokusů se stane malá terasa a natření všech Mařiných věcí na růžovo. Mara se rozčílí a nedbale vysype ještě doutnající popel na čerstvou barvu, která vzplane kolem dívky. Nora chce Maře pomoci, ale rodiče se jí postaví do cesty, aby jí v tom zabránili.

Ve chvíli, kdy se Mara ocitne uprostřed plamenů, si Nora uvědomí, že se musí konečně rozhodnout sama za sebe. Mara také stojí před volbou: trpět, nebo důvěřovat někomu. Nakonec se protikladnou silou pro Noru stanou její kontrolující rodiče, zatímco Mara se musí poprat se svými zásadami a neochotou důvěřovat lidem.

Ve výsledku vidíme dvě dívky, které se kvůli svým životním zkušenostem nemohou spřátelit. Jejich zažitý vzorec chování jim brání v budování zdravého vztahu. To je nakonec přivede ke zlomovému bodu, kdy obě dvě musí vyřešit své vnitřní konflikty, aby zabránily nenapravitelnému neštěstí.

5.3 Stylizace, postavy a vizuální styl

Protože samotné události a prostředí kolem nich jsou poměrně neutrální, musela jsem do těch několika málo postav, které jsem měla k dispozici, vložit co nejvíce významu. Byla jsem omezena „realističností“ příběhu, proto se postavy a jejich portréty staly mým hlavním nástrojem.

Původní myšlenka filmu se točila kolem materiálů, z nichž měly být postavy vyrobeny. Šlo o narážku na to, „z jakého těsta“ jsme vzhledem k našim minulým zkušenostem, jak zapadáme do společnosti. A samozřejmě i to, jak s námi ta společnost zachází podle toho, z jakého materiálu jsme „vyrobeni“. Právě na to odkazoval název „Recycle“. Recyklace našich myšlenek a postojů znamená vnitřní změnu, ačkoli naše minulost, materiál, je stále stejný. Tato myšlenka zůstala neměnná i v poslední verzi scénáře, i když už není tak zřejmá.

5.3.1 Hlavní postavy

Postavy dvou zdánlivě protikladných teenagerů podle mého názoru velmi dobře zapadají do děje a jeho směřování.

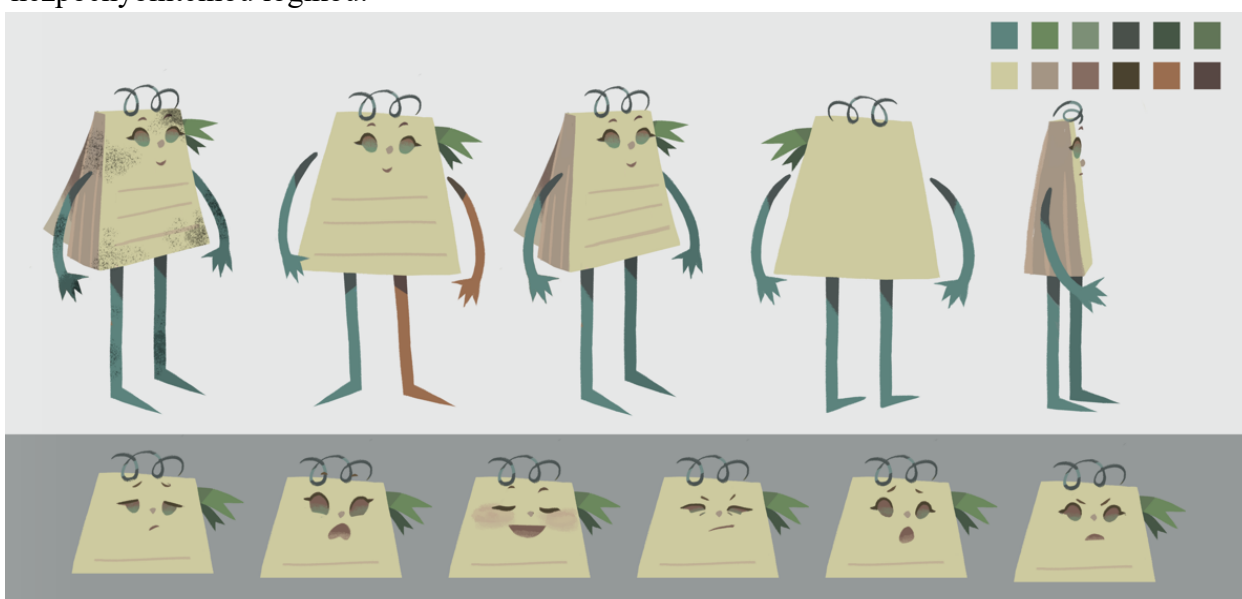
Nora vystupuje jako polidštěný zápisník. Není to náhodná volba: tato postava působí jako infantilní osoba, která není schopna prosadit se a bránit své hranice. Nechává okolí, aby rozhodovalo za ni. Na začátku příběhu je Nora prací nanečisto pro své rodiče, kteří mohou nepovedenou stránku kdykoli vytrhnout a začít znovu.

Její základním materiálem je papír. Je to ekologický materiál, který se snadno recykluje a vyvolává pozitivní asociace. Ani to není náhoda, protože Nora zůstává otevřená světu a navzdory nepřízni osudu se nevzdává.

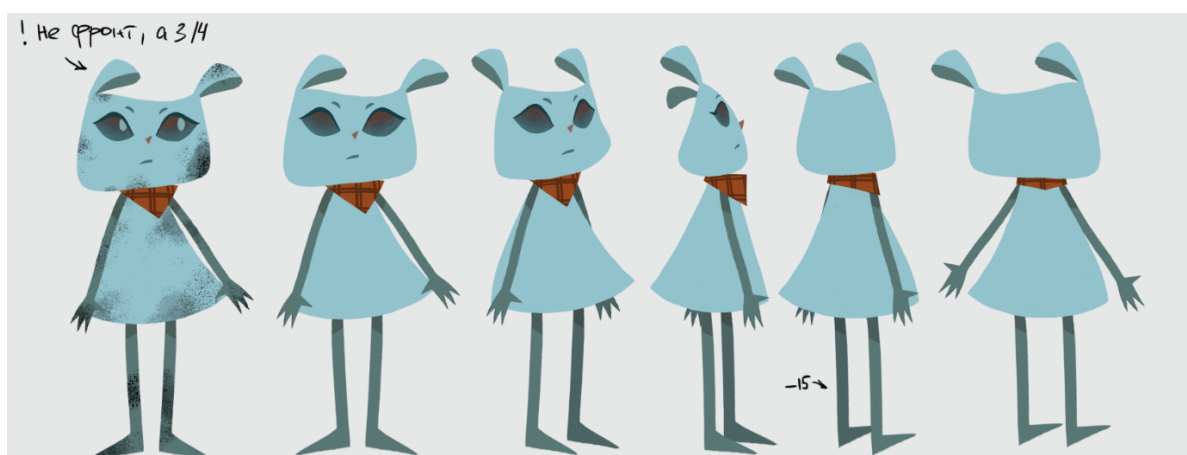
Mara je polidštěná plastová taška. Od začátku práce na filmu jsem si vybrala tašku, která tuto postavu vizuálně popisuje. Plast není ekologický, je to škodlivý a toxický materiál, ale je velmi užitečný a najdete ho všude kolem. Těmito asociacemi jsem chtěla ukázat zklamanou duši, která se dříve či později ocitne před volbou, jež musí změnit smutný, ale tak důvěrně známý a svým způsobem pohodlný život. A také znázorňuje odpovědnost, která z této volby vyplývá.

Jak si lze všimnout, v tomto filmu je poměrně často používán obraz „hlava vs. srdce“. Nora hraje roli spontánního srdce a Mara zase roli hlavy. Přestože jména postav jsou ve vyprávění zmíněna až na samém konci, také mají určitý význam a odrážejí povahu postav.

Bylo pro mě důležité strukturovat kompozici vyprávění tak, aby byl příběh vnímán z několika úhlů pohledu, a to nejen fakticky, ale i metaforicky. Na film tak můžeme nahlížet jako na jednoduchý příběh dvou postav a zároveň jako na individuální vnitřní konflikt jedince. Koneckonců, je tu důsledná a kritická Mara, která je omezována svými emocemi, a citově založená a dobrosrdečná Nora, která je omezována zákazy, odůvodněnými nezpochybnitelnou logikou.



Obr. 9. Nora



Obr. 10. Mara

5.3.2 Rodiče

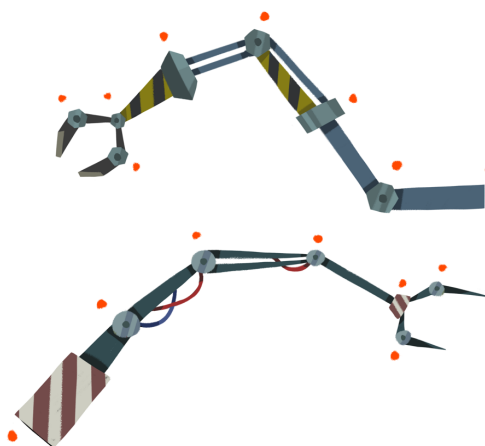
Postavy rodičů ve filmu nejsou o nic méně důležité než hlavní hrdinky. Právě oni jsou nositeli retrospektivy nezbytné k pochopení všech souvislostí. Stálo to hodně úsilí ukázat je tak, by umožnily divákům domyslet, jak hlavní postavy žily před začátkem vyprávění.

Ve starých verzích scénáře jsem věnovala velkou pozornost kulisám, abych co nejvíce odhalila hlavní postavy, ale podrobný popis jejich života by zabral obrovské množství času a zkomplikoval práci na filmu.

Nakonec se ukázalo jako nejlepší řešení zbavit rodiče jejich individuality a udělat z nich univerzální a všem známé postavy, které by příběh odvyprávěly během několika vteřin.

Nořiny rodiče jsou znázorněni jako robotické ruce. Jsou to postavy zbavené emocí. Divák si okamžitě uvědomí, že tento mechanismus nedokáže vyjádřit rodičovskou lásku. Robot bude jednat podle vlastního programu a postará se, aby se jeho algoritmy řídilo i jeho okolí.

Nořini rodiče nerespektují její hranice, a proto se to nenaučila ani ona vůči ostatním lidem. Právě to se stane jednou z příčin konfliktu ve filmu a také nepřímým důvodem, proč se Mara ocitne v nebezpečí.



Obr. 11. robotické ruce

Mařini rodiče jsou ukázáni jako psi, kteří na sebe štěkají. Tyto postavy jsou jediné, které byly vytvořeny technikou animace. Účelem bylo ukázat spontánnost,

nekontrolovatelnost jejich povahy. Tak trochu jsem je oddělila od ostatních postav tím, že jsem zdůraznila nevyslovenou myšlenku filmu: někdo se prostě nikdy nedokáže změnit.

Mara se ze všech sil snaží oddělit od svých rodičů a staví si nejen morální, ale i zcela fyzické a hmatatelné zdi, které přerůstají ve skutečné barikády. Ani to však nestačí: rodiče vtrhávají do jejího života přes jakkoli silné zdi.

5.4 Okolí

Od začátku jsem chtěla, aby prostředí bylo neutrální, ale stále odráželo vnitřní stav postav.

Nořin pokoj je neosobní, zařízený zjevně podle vkusu jejích kontrolujících rodičů. Pokoj zůstává otevřený po celou dobu vyprávění až do závěrečného rozhodujícího okamžiku. Jedná se o další odkaz na psychologii jedince, konkrétně na problematiku separace od rodičů.

Existuje mnoho teorií a různých studií zabývajících se tímto tématem v různé míře, ale já jsem si vzala za základ tu nejobecnější a nejjednodušší. Tato teorie popisuje tři fáze. První je vztah mezi rodičem a dítětem, v němž dítě (resp. rodič) vnímá sebe sama jako jednu entitu s rodičem (resp. dítětem). Na začátku příběhu je Nora právě v této fázi.

Druhou je úplné popření pouta a touha oddělit se od rodičů za každou cenu. Tuto fázi symbolizují Mařiny barikády a neochota navázat kontakt.

Třetí je zdravý vztah dospělých, v němž se všichni zúčastnění vzájemně respektují. K tomu vedou první kroky postav na konci filmu. Hlavním ponaučením filmu je myšlenka, že jen když pochopíme sami sebe, dokážeme vybudovat zdravé vztahy s lidmi kolem nás.



Obr. 12. pokoj Nory



Obr. 13. pokoj Mary

6 PRODUKCE

6.1 Storyboard a animatik

Práce na storyboardu šla poměrně rychle, protože po celou dobu práce na scénáři jsem přemýšlela, jak přesně bude každá scéna vypadat. V samotném storyboardu jsem se nezabývala kompozicí ani mizanscénou, hlavní pro mě bylo, aby vyprávění bylo plynulé a intuitivní.

Při práci na animatiku pro mě bylo nejdůležitější načasovat scény a co nejvíce zjednodušit animaci postav. Chtěla jsem dosáhnout maximálního účinku bez karikaturních triků, ale také bez náročného propracování každého detailu až do hyperrealismu.

Hodně mi v tom pomohly zkušenosti z práce na jiných, komerčních projektech, i když někdy bylo docela obtížné opustit známá a jednoduchá řešení, jako jsou komiksové vsuvky, které ukazují přechod vyprávění mezi postavami.

Bylo pro mě důležité vytvořit něco, na čem bych mohla při animaci stavět, ale také mít možnost něco měnit, aniž bych o něco přišla, takže můj animatik je výhradně jen o kompozici scén a jejich načasování. Jinak jsem se snažila dát si při animaci dostatek prostoru, takže jsem z animatiku neudělala blocking.

6.2 Techniky a animace

Na začátku projektu jsem chtěla kombinovat různé techniky, abych zdůraznila vlastnosti postav. Uvažovala jsem o kombinaci klasické animace a stop-motion, abych zdůraznila použité materiály, což bylo pro první verze scénáře dost podstatné. Původní myšlenkou bylo vytvořit samotné postavy kreslenou animací a textury v nich synchronně animovat pomocí stop-motion, aby se zdůraznily akce postav.

Prostředí také mělo být původně natočeno ve stylu stop-motion a vytvořeno z jednotlivých materiálů, které charakterizují postavy.

V průběhu práce jsem však od této myšlenky musela upustit, protože scénář se změnil a důraz na materiály už nebyl pro příběh tak významný. Samotná technika by pak byla zbytečně náročná. Proto jsem se soustředila na hledání jednodušších postupů a vizuálního jazyka animace. Proto jsem zvolila kombinaci 2D animace v After Effects a kreslené animace.

V původním záměru měly postavy svým chováním a pohyby co nejvíce odpovídat materiálům, ze kterých byly vyrobeny, nicméně jsem se rozhodla upustit i od tohoto záměru a ponechat animaci poměrně jednoduchou, abych se zaměřila zejména na samotný příběh.

Myslím, že díky mé volbě to fungovalo lépe, a jediný problém, na který jsem narazila, byla nedostatečná expresivita emocí loutek ve srovnání s jejich ručně kreslenými protějšky.

6.3 Zvuk

Při rozhodování o zvuku jsem se chtěla řídit filmem „Milch“ od Igora Kovaleva. Imponují mi díla, ve kterých zvuk nepotlačuje obraz, a tak jsem se o to snažila i ve své práci. Zvuk v mém filmu zdůrazňuje realitu, vyplňuje prázdná místa a někdy vypovídá o dění místo vizuálního jazyka. Záměrně jsem odmítla zvukové efekty, které by komicky a karikaturně zdůrazňovaly tu či onu reakci postavy, a snažila jsem se co nejvíce zdůraznit realnost toho, co se na obrazovce děje.

Závěr

Aimační studio Pilot v Moskvě založené v roce 1988 se stalo prvním nestátním filmovým studiem v Rusku. Bez nadsázky lze říci, že se stalo průkopníkem a příkladem pro všechna budoucí soukromá studia v Rusku.

Starý Pilot, jeho nezkrotná energie a rozmanitost stylů a žánrů mě upřímně fascinují. Poetika jeho animace je natolik chaotická, že nejde určit, co přesně Pilot celá ta léta dělal. Vzpomínky na dětství a spontánnost? Jistě, ale co grotesky a autorská díla, která se ve filmografii studia tak často objevují?

Pilotovy filmy bych popsala jako nekonečnou svobodu projevu. Právě za to Tatarskij celou dobu bojoval.

Ať tak či onak, studio muselo nabýt jiné podoby, pokud chtělo přežít. Jakkoli zajímavý může být tento vroucí odvar amatérismu, spontánnosti a bezbřehé zábavy, v dnešní realitě takový přístup neuspěje a nedokáže být životaschopný. Pilot je v posledních letech svého působení zdrženlivější a dává přednost seriálové animaci a velkým projektům.

Životní a tvůrčí cesta studia je těsně propojena s historickým kontextem a osobností Alexandra Tatarského, a byl to také důvod, pro

zkoumání tohoto tématu mě natolik zaujalo. Čím více jsem se nořila do vzpomínek Alexandra nebo jeho spolupracovníků, tím bylo zřetelnější, že příběh Pilotu v zásadě nemohl být jiný.

Pro diváka je Tatarskij především skvělý režisér, který vytvořil filmy „Platilinovaja vorona“, „Padal prošlogodnij sněg“, „Brat'ja Piloty“ a „Kolobki“.

Tatarskij byl pro animátory víc než jen režisér a producent. V jistém smyslu byl právě on pilotem, kapitánem, mužem, který vedl ruskou animaci k novým břehům a planetám. A přestože od jeho smrti uplynulo několik let, kormidlo zůstává bez svého kapitána dodnes.(Tereshchenko, 2012)²⁸

Je zřejmé, že každé studio zažívá vzestupy a pády a dříve či později ukončí svou existenci. Dodnes však žádné nenahradilo Pilota ani Tatarského. Říkat pravdu

28Rus. Для аниматоров Татарский был больше, чем режиссер и продюсер. В каком-то смысле он был именно пилотом, капитаном, человеком, направлявшим русскую анимацию к новым берегам и планетам. И хотя несколько лет уже прошло после его смерти, штурвал по сей день остается бесхозным.

nahlas a jít proti proudu je dnes v Rusku velmi obtížné. To lze pozorovat na příkladu zablokovaného portálu mult.ru, kde „žila“ Masjana – jedna z nejstarších kreslených postaviček ruského internetu.

Na druhou stranu Pilot poskytl živnou půdu mnoha moderním animátorům. V různých obdobích se na činnosti Pilotu podíleli tak významné osobnosti jako například Igor Kovaljov, který se stal režisérem autorských a seriálových animovaných filmů, a Anatolij Prochorov, tvůrce „Smešariki“²⁹. Musí se zmínit také Vasiko Bedošvili a Alexej Počivalov, kteří pracují ve studiu Aeroplan na projektu „Fixiki“, a Konstantin Bronzit, dvakrát nominovaný na Oscara za film „My ně možem žít bez kosmosa“³⁰, a Sergej Merinov, který vytvořil nádherné videoklipy „Šla Saša po šosse“, „Časiki“³¹ a „Internet“. Nesmí se zapomenout i na Vladlena Barbeho a Alexeje Alexejeva, který vytvořil Log Jam.

A to je pouze zlomek těch, jejichž životní dráha je přímo spojena s Pilotem. Seznam talentovaných tvůrců je nekonečný. Každý z nich přispívá k moderní animaci a dává naději, že se v budoucnu dočkáme něčeho zcela nového a, jak se na Pilota sluší, naprosto ztřeštěného.

Práce na filmu mi pomohla definitivně určit oblast mého zájmu a ukázala mi, že práce s předprodukcí je pro mě mnohem důležitější než produkční fáze. Myslím, že je to zajímavý objev, který mi v budoucnu hodně pomůže. Získala jsem také mnoho užitečných zkušeností, které mi usnadní další práci.

29V české verzi „Kikoriki“.

30V českém překladu „Nemůžeme žít bez vesmíru“.

31V českém překladu „Saša šla po dálnici“, „Hodiny“.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

1. DAVIDENKO, Irina, 2010. Aleksandr Tatarskij. V pamyat o korole multfilmov. *Vokrug TV* [online]. 2009, [cit. 2022-04-15]. Dostupné z: https://www.vokrug.tv/article/show/aleksandr_tatarskii__zvezda_gollivuda_8013/
2. ZAJTSEV, Aleksey, 2019. K voprosu o razvitii rossijskoj animacii XXI věka: projekt „Gora samocvětov“. *Čelovek i kultura*. (4.), 7. Dostupné z: doi:10.25136/2409-8744.2019.4.29963
3. KAPKOV, Sergej, 2016. *Aleksandr "Pilot" Tatarsky*. Moskva: Izdatel'skij Dom Meshcheryakova. ISBN 978-5-91045-920-9
4. TATARSKY, Aleksandr, 2012. *Kniga sovpadeniy*. 2. dopl. vyd. Moskva: CheBuk. ISBN 978-9984-816-52-4.
5. MALYUKOVA, Larisa, 2013. *Sverhkino. Sovremennaya Rossiyskaya animacia*. Petrohrad: Umnaya Masha. ISBN 978-5-9904193-1-5.
6. GORSHKOVA, Daria, 2016. *History of Russian animation. XX century*. Vario. ISBN 978-5-91487-089-5.
7. Kino-teatr.ru. *Mihail Tatarsky* [online]. [cit. 2022-04-15]. Dostupné z: <https://www.kino-teatr.ru/>
8. TERESHCHENKO, Maria, 2012. Byt pilotem. *Kino-teatr.ru* [online]. 2009 [cit. 2022-04-15]. Dostupné z: <https://www.kino-teatr.ru/blog/y2012/8-1/>
9. AZAROVA, Svetlana, 2016. *Issledovanije fenomena rossijskich animacionych brendov.: Rossija: tendencii i perspektivy razvitija*. Dostupné také z: <https://cyberleninka.ru/article/n/issledovanie-fenomena-rossijskih-animatsionnyh-brendov/viewer>

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

VGIK	Gerasimovova všeruská státní univerzita kinematografie.
TBS	Tokyo Broadcasting System
RSFSR	Ruská sovětská federativní socialistická republika.
KGB	Výbor státní bezpečnosti.
Saša	Aleksandr.

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1. Plastelinová vrána

Obr. 2. Vyšetřování provádějí Koblížci

Obr. 3. Lift

Obr. 4. Broučci

Obr. 5. Puč

Obr. 6. Rašomonova červená brána

Obr. 7. Milch

Obr. 8. Nora

Obr. 9. Mara

Obr. 10. Robotické ruce

Obr. 11. Pokoj Nory

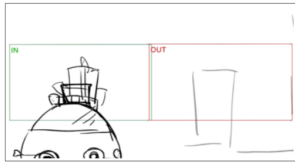
Obr. 12. Pokoj Mary

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: Storyboard

PŘÍLOHA P I: STORYBOARD

Scene	Duration	Panel	Duration
8	01:21	1	01:21



Scene	Duration	Panel	Duration
9	01:14	1	01:14



Scene	Duration	Panel	Duration
10	01:00	1	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
11	03:01	1	03:01



Scene	Duration	Panel	Duration
12	01:00	1	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
13	02:00	1	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
13	02:00	2	00:14



Scene	Duration	Panel	Duration
13	02:00	3	00:10



Scene	Duration	Panel	Duration
14	02:14	1	01:14



Scene	Duration	Panel	Duration
14	02:14	2	01:00



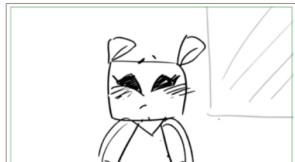
Scene	Duration	Panel	Duration
15	03:00	1	03:00



Scene	Duration	Panel	Duration
16	01:12	1	01:12



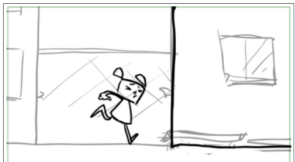
Scene	Duration	Panel	Duration
17	02:00	1	01:00



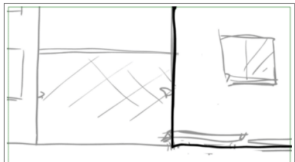
Scene	Duration	Panel	Duration
17	02:00	2	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
18	02:12	1	01:12



Scene	Duration	Panel	Duration
18	02:12	2	01:00



Scene	Duration	Panel	Duration
19	05:13	1	01:23



Scene	Duration	Panel	Duration
19	05:13	2	00:14



Scene	Duration	Panel	Duration
19	05:13	3	03:00



Scene	Duration	Panel	Duration
20	05:11	1	01:15



Scene	Duration	Panel	Duration
20	05:11	2	00:17



Scene	Duration	Panel	Duration
20	05:11	3	01:14



Scene	Duration	Panel	Duration
20	05:11	4	00:21



Scene	Duration	Panel	Duration
20	05:11	5	00:16

