

Sovětská animace v období deténate a její dopad

Anežka Židkova

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:	Anežka Židkova
Osobní číslo:	K18104
Studijní program:	B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Animovaná tvorba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. teoretická část: Sovětská animace období Deténte a její dopad
	2. praktická část: Poslední trik – digitální kreslený 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 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 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:

MJOLSNESS, L., & LEIGH, M. (2020). *She Animates: Gendered Soviet and Russian Animation*. Amsterdam University Press. ISBN 9781644690666
PONTIERI, L. (2012). *Soviet Animation and the Thaw of the 1960s: Not Only for Children*. John Libbey. ISBN 9780253007841
DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.
ЕФИМОВ, Б. (1961). *Основы понимания карикатуры*. Издательство Академии Художеств СССР, 1961. ISBN (УДК : 741.5)

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.**
Ateliér Animovaná tvorba
Vedoucí praktické části: **MgA. Eliška Chytková**
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

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

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: Anežka Židková

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Teoretická část této bakalářské práce pojednává o specifickém období sovětské animace, tedy období détente, neboli období uvolnění politického napětí mezi západem a východem. Tento politický zlom, který nastal po Stalinově smrti v roce 1953 ovlivnil vývoj námětů i výtvarna sovětské animace a dal mu nový směr.

Práce přiblíží politickou situaci daného období, poukáže na přímé i nepřímé vlivy tehdejšího politického rozpoložení, na náměty i na výtvarno animovaného filmu a zaměří se na tvorbu Inessy Kovalevské, která bývá, i když je její tvorba nenahraditelným sociálně-kulturním vkladem, mnohdy nedoceněna.

Praktická část mé práce je věnována vývoji krátkého animovaného filmu Poslední trik. Popisují zde postup práce v preprodukcii, produkci a postprodukcii.

Klíčová slova: experimentální výtvarno, karikatura, animace, animovaný film, sovětský animovaný film, détente, vliv politické situace na tvorbu, Inessa Kovalevská, Fjodor Chitruk, sestry Brumbergovy, smrt Stalina, muzikál, satira, propaganda, 1953, TVPaint

ABSTRACT

The theoretical part of this bachelor thesis deals with a specific period of Soviet animation, the period of détente, or the period of easing of political tensions between the West and the East i.e. The thaw period. This political turning point that occurred after Stalin's death in 1953 influenced the development of themes and visuals of Soviet animation and gave it a new direction.

The thesis will provide the context of the political situation of the period. It will point out the direct and indirect influences of the political situation on the themes and art of animation. And it will present the work of Inessa Kovalevskaya, which, despite its irreplaceable socio-cultural impact in the context of the countries of the former soviet union, remains unnoticed by many.

The practical part is devoted to the development of a short animated film called The Last Trick, describing the workflow in pre-production, production and post-production.

Keywords: experimental art, caricature, animation, animated film, Soviet animated film, détente, influence of political situation on production, Inessa Kovalevskaya, Fyodor Chytruk, Brumberg Sisters, death of Stalin, musical, satire, propaganda, 1953, Tvpaint

Ráda bych poděkovala Kláře Neumannové, Adrianě Bendžálové, své rodině,
vedoucím práce a Ateliéru Animované tvorby za pomoc a podporu.

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

OBSAH

ÚVOD	10
I TEORETICKÁ ČÁST	11
1 CHARAKTERISTICKÉ RYSY SOVĚTSKÉ ANIMACE V OBDOBÍ DÉTENTE	12
1.1 POLITIKA DÉTENTE A ZÁSADNÍ POLITICKÉ UDÁLOSTI	12
1.2 VLIV POLITICKÉ SITUACE NA SOVĚTSKOU ANIMOVANOU TVORBU	14
1.3 SATIRA A KARIKATURA	15
1.4 ANIMACE JAKO POLITICKÝ NÁSTROJ	16
2 POCTA INESSE KOVALEVSKÉ - BIOGRAFIE A DÍLO	18
2.1 BRÉMŠTÍ MUZIKANTI	19
II PRAKTICKÁ ČÁST	26
3 NÁMĚT	27
4 STORYBOARD A ANIMATIK	29
5 ZVOLENÁ TECHNIKA	31
6 PRODUKCE A POSTPRODUKCE	33
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	34
SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK	35
ELEKTRONICKÉ ZDROJE	36

ÚVOD

Po dlouhém zvažování, jsem se rozhodla věnovat svou teoretickou část bakalářské práce specifickému období sovětské animace, tedy období détente, a to se zaměřením na osobnost Inessy Kovalevské, která je jedním z pilířů v dějinách sovětské animace. Inessa Kovalevská patří mezi sovětské režisérky, jež zadaly směr, kterým se v době politického rozvolnění sovětská animace ubírala.

Inessa Kovalevská je žijící legendou, která se podílela na výchově několika generací a která se může pyšnit melodiemi a písničkami, jež zazněly poprvé v jejích filmech a jež poté znovu a znovu bylo slyšet z úst diváků všech věkových kategorií.

Autorčina tvorba je velice rozmanitá, avšak její stěžejní dílo je zasazeno právě do epochy détente. Stala se režisérkou takzvaného zlatého věku sovětské animace. Zatímco jiným velikánům ruské animace se v českém prostředí věnovali historici i kritici, tato autorka v našem prostředí zviditelněna nebyla. Pozornost budu věnovat jejímu animovanému muzikálu Brémští muzikanti (1969), jenž nemá v kontextu ruské kultury obdoby a jenž je i po padesáti třech letech diváky neustále vyhledáván a obdivován. Poukážu na jeho důležitost a jeho přínos pro sovětskou animaci.

Rozhodla jsem se využít své jazykové výbavy, tedy jazyka ruského a anglického, abych o autorce a jejím díle nashromáždila co nejvíce informací a tyto pak předala dál ve své mateřštině, tedy v jazyce českém.

V praktické části mé bakalářské práce se věnuji popisu procesu tvorby bakalářského filmu Poslední trik.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 CHARAKTERISTICKÉ RYSY SOVĚTSKÉ ANIMACE V OBDOBÍ DÉTENTE

1.1 Politika détente a zásadní politické události

Pokud vycházíme z překladu francouzského slova détente, pak šlo o politiku uvolňování napětí, popřípadě jinak řečeno o redukcii napětí diplomatickou cestou. Někdy se také hovoří o takzvané pingpongové, triangulární či trojúhelníkové diplomacii a to především mezi klíčovými velmocemi, tedy Sovětským svazem, Spojenými státy a Čínou.

Poprvé s politikou détente přišel francouzský prezident Charles de Gaulle ve snaze vrátit Francii nezávislost na Americe a zlepšit vztahy se Sovětským svazem. V USA tento termín zazněl poprvé z úst prezidenta Winstona Churchilla v roce 1953. Spojován však je zde především se jmény prezidenta M. Nixona a jeho ministra zahraničí Henryho Kissingera, v Sovětském svazu se pojí se jménem předsedy prezidia Nejvyššího sovětu Leonida Iljiče Brežněva, ve Francii, jak již bylo uvedeno se jménem prezidenta Charlese de Gaulla a v SRN se jménem kancléře Williho Brandta.

Americký prezident Nixon využíval k prosazení politiky détente tzv. *triangulární diplomacii*, která v sobě pojí tři zásady: *konkrétnost* (každé jednání se má zabývat konkrétní příčinou), *umírněnost* (smířlivost při odpovědnosti v jednání, neústupnost při sklonu k neodpovědnému chování), *vázanost a propojování* (podnícení spolupráce v oblasti, kde se mocnosti shodují, aby bylo dosaženo pokroku v oblasti druhé, kde se neshodují).

Předseda prezidia Nejvyššího sovětu Brežněv viděl na jedné straně ve Spojených státech jako přesvědčený komunistický vůdce *rivala*, kapitalistický blok v protikladu k bloku socialistickému, ale na straně druhé se snažil populisticky svému *lidu* smluvně zajistit *mír a lepší život*.

Francouzský prezident Charles de Gaulle a západoněmecký kancléř Willi Brandt usilovali o *spolupráci se socialistickým táborem* (prioritně se Sovětským svazem a NDR).

Politická situace šedesátých let byla velmi složitá. Ke konci šedesátých let bylo však jasné, že politika pouhého zadržování komunismu není správná.

V USA vstoupil na politickou scénu v roce 1968 republikánský prezident Richard M. Nixon, vášnivý antikomunista, obdivovatel Metternicha a Bismarckovy politiky cukru a biče, jež byla aplikována ruku v ruce s pružnou diplomacií americké zahraniční politiky.

Sovětsko-čínský komunistický blok se rozpadl, neboť Sovětský svaz odmítl čínský návrh na společný jaderný vývoj. Brežněv pak uvažoval o preventivním úderu na Čínu. Nixon s Kissingerem pružně reagovali povzbuzením Číny ke znovunavázání diplomatických vztahů s USA a varováním Sovětského svazu před útokem, čímž vznikla nevyhlášená aliance či tajná dohoda. Cílem USA bylo mít v nadcházejícím trojúhelníkovitém vztahu (USA-SSSR-Čína) blíže jak k Pekingu, tak i k Moskvě.

Afrika spekulovala, která velmoc jí nabídne nejvíc a v Jižní Americe se šířila vlna socialistických revolucí.

V asijském prostoru se vlekl vietnamský konflikt, ale právě politika détente se stala východiskem pro mírovou dohodu se Severním Vietnamem.

Evropa začínala ekonomicky konkurovat USA a prosazovat nezávislou zahraniční politiku prioritně ve vztazích se SSSR. Na poli uvolňování vztahů západ-východ bylo dosaženo úspěchu v rámci Brandtovy tzv. „Ostpolitik“, kdy za uznání východoněmeckého satelitu Sovětský svaz přestal blokovat přístup k Berlínu.

Arabský svět se k USA obrátil zády, avšak právě úspěchem politiky détente byla změna poměrů na Blízkém východě. V roce 1972 opustili sovětští vojáci Egypt. Arabové se od SSSR plně distancovali a od roku 1973 již dominovaly v blízkovýchodní diplomacii Spojené státy. Kissinger učinil z Egypta, jenž je klíčovým státem oblasti, amerického spojence.

Coral Bell napsal ve své studii o politice détente: „Détente neznamena, že skončil mocenský boj – jen navrhuje postup, který jej může učinit méně nebezpečným a dát mu kreativnější směr.“

1.2 Vliv politické situace na sovětskou animovanou tvorbu

Období uvolnění napětí (détente), které by se v Sovětském svazu také dalo nazvat destalinizací, bylo jevem politickým, jenž se promítl i do světa umění. V politickém směru šlo o diplomatickou snahu snižovat napětí mezi SSSR a USA, nebo také zjednodušeně západem a východem.

Jelikož sovětská animační studia vlastnil stát, podléhala jeho vlivu, vlivu strany, stranických vůdců, řízené cenzuře, dozorované ministerstvem kultury. Animační studia byla přímým nástrojem k prosazování ideologie a požadovaných dobrých mravů. Pro zpestření uvedu, že zaměstnancům studia Sojuzmultfilm například Stalin nařídil v průběhu druhé světové války vyrábět místo filmů nedostatkové knoflíky. Píše se o tom v knize *Ona animuje (2020-She animates)* v souvislosti se sestrami Brumbergovými.

Za Stalinovy vlády se také natáčely filmy, v nichž se autoři museli striktně držet socialistického realismu.

Učebnicovým příkladem socialistického realismu v animovaném filmu jsou díla Ivana Ivanoviče Vana. Filmy, v nichž lze sice obdivovat s ohledem na danou dobu a prostředí vývoj animačních technologií, jež jsou však pro dnešního diváka neatraktivní. Většinou šlo o animace ruských pohádek např. *Koníček hrbáček (1947)*; *Husy-labutě (1949 - Gusi-lebedi)*, *V jednom carství ... (1947-V něktorom carstve)* nebo mravoučné filmy s předlohou dobové dětské literatury jako *Myj do děr (1954 - Mojdodyr)*.

Důležitým přínosem pro dané období je dle mého názoru především vývoj nových technologií, jež byly převzaty z tvorby studia Walta Disneye. Hojně se tehdy využívala multiplánová kamera a rotoskopie. Rotoskopií tehdejší tvorba opravdu překypovala, a to někdy až nepříjemně. Je však běžné, že nové technologie, ve svých počátcích působí zbrkle a nepřírozeně, než si je lidé pořádně osvojí. Někdy dokážou tvůrce natolik rozjařit, že mu nadšení zastře jeho estetické citění a že některé aspekty využívá nadměrně a jiné opomíjí.

Jako živoucí příklad těchto technologicky průkopnických ale nepříliš líbivých tendencí bych uvedla využití perspektivy v období renesance, či počátky 3D animace.

Umělců-průkopníků je ale třeba si vážit, neboť díky nim se posunujeme k dokonalým nástrojům, k pestřejší a výmluvnější tvorbě.

Od roku 1953, tedy od roku Stalinova úmrtí můžeme sledovat radikální změnu v diplomacii Sovětského svazu, která se promítlá do státní animované tvorby.

Režiséři a animátoři se postupně začali odklánět od striktních řešení, začalo hledání konvenčnějších forem a aktivně se rozvíjel satirický žánr. Lev Atamanov dal ve Sněhové královně (1957) poprvé roli určité postavy zpracovat jednomu animátorovi. Ole Lukøje "hraje" Fjodor Chitruk. Takové rozdělení práce vdechlo animaci duši.

Současně studia rozvíjela nový obor činnosti: dabing zahraničních filmů a kreslených seriálů, v němž pokračovala až do rozpadu Sovětského svazu. Je zde patrné povolení železné opony.

Na počátku 60. let, v době "chruščovského tání", prudce vzrostla produkce satirických animovaných filmů. Zpočátku to bylo na úkor produkce filmů dětských, ale brzy bylo rozhodnuto o celkovém navýšení objemu výroby.

Přelom 50. a 60. let se především ve studiu Sojuzmultfilm nesl ve znamení tvůrčího výzkumu a experimentů, které zcela změnilly "tvář" sovětské animované tvorby. Sovětská animace vstupuje do svého zlatého věku.

Zásadním průkopnickým dílem pro tento přelom je film Velké nepříjemnosti (1961- *Bolšije neprijatnosti*). Režisérky Valentina a Zinaida Brumbergovy v tomto svém krátkém animovaném filmu kombinují nápodobu dětské vodové malby, která zastupuje experimentální výtvarno, což bylo po uvedení tohoto filmu do kin charakteristické pro téměř každý sovětský nově natočený animovaný film. Zvolená literární předloha, tedy dětská mravoučná básnička je na první pohled jakoby povědomá, ale mnohoznačná a vypravěčka, kterou je postava naivní holčičky předškolního věku, si některé fráze vykládá doslovně. Děvčátko vede monolog, který je ilustrován vizualizací její dětské představivosti. Báseň popisuje rodinu hlavní hrdinky. Karikatury problematických občanů a členů rodiny malé holčičky kritizují jejich příživnický životní styl s využitím satiry a humoru.

1.3 Satira a karikatura

Satira a karikatura je pro období rozvolnění charakteristická a odvážila bych se tvrdit, že je typická i pro pozdější sovětskou animovanou tvorbu. Úplnou novinkou však nebyla.

Kořeny satiry v Rusku sahají již do 17. - 19. století. Satira koření v humorném lidovém tisku, jenž je označován termínem lubok. Jednalo se o dřevoryt, či jinou grafiku na plátně, papíru, dřevě apod. Lubky se prodávaly na jarmarcích a prostí lidé jimi zkrášlovali stěny hospod i

obydli. Vizualní komunikace byla jako médium prostým a zpravidla negramotným lidem vždy bližší.

Vyprávěcí techniky lubku, které často využívaly pouze krátké titulky nebo verše jako doprovod k zprostředkování hlavní myšlenky, ovlivnily způsob vizuálního vyprávění sovětské animace. Animátoři tak zkoušeli používat minimum dialogů a při sdělování významu se spoléhali na vizuální náznaky a symboliku, což umožnilo překonat jazykové bariéry a také mnohé sovětské animované filmy ztraktivnit pro daleko širší veřejnost.

Smích jako společenský jev, který vzniká při interakci mezi jednotlivci má velký společenský význam. Je především korektivní sociální silou, která se zaměřuje na strnulost, mechanické chování a společenské konvence.

Slouží jako prostředek sociální kontroly a umožňuje jednotlivcům kritizovat a korigovat odchylky od přijatých norem a chování.

Smích se opírá o pocit odstupů nebo objektivitu. Když se smějeme, distancujeme se od situace nebo osoby, které se smějeme, pozorujeme její chování jakoby zvenčí a tento odstup nám umožňuje vnímat absurditu nebo nesoulad v jejím jednání. Humor a všechny jeho disciplíny poskytly nástroje pro více nuancovanou propagandu.

1.4 Animace jako politický nástroj

Již Lenin viděl potenciál v moci satirických kreseb a rád se na ně odkazoval ve svých veřejných projevech. Animace i další média měla pro socialistický režim velký význam, byla jeho přímým nástrojem a do určité míry i zbraní.

Boris Jefimov označil ve své knize *Základy chápání karikatury* (1961 – *Osnovy ponimanija karikatury*) umělce, satiriky a karikaturisty za bojovníky a „snajpery“. A zdůrazňuje zodpovědnost umělce vůči společnosti a režimu.

Komunistická strana Sovětského svazu měla několik klíčových oblastí s účelovým zdůvodněním propagace a využití animace jako média:

1. Propaganda a ideologie: Animace byla považována za mocný nástroj propagace ideálů, hodnot a úspěchů sovětského státu. Umožňovala vládě šířit politická poselství a propagandu k širokému dětskému i dospělému publiku. Animované filmy často

přinášely poselství socialismu, kolektivního ducha, vlastenectví a nadřazenosti sovětského systému.

2. **Vzdělávání a socializace:** Animace byla využita jako vzdělávací nástroj k výuce dětí o různých předmětech, včetně historie, vědy, kultury a etiky. Pomáhala formovat světonázor sovětské mládeže, vštěpovala sovětské ideály a posilovala pocit hrdosti za úspěchy státu. Animované postavičky a příběhy byly často využívány k předávání morálních ponaučení a společenských norem.
3. **Zábava a odreagování:** Sovětská animace sloužila také jako forma zábavy, která nabízela únik od těžkostí a reality každodenního života. Animované filmy poskytovaly dětem i dospělým chvíle radosti, smíchu a představitivosti, umožňovaly jim na chvíli zapomenout na jejich problémy a přenést se do světa fantazie.
4. **Kulturní a folklorní projev:** Animace umožnila Sovětskému svazu prezentovat své bohaté kulturní dědictví a folklór. Animované filmy často čerpaly inspiraci z ruských pohádek, lidových příběhů a tradičních uměleckých forem, čímž zachovávaly a oslavovaly kulturní identitu země. Byly umělcům zdrojem k experimentování s vizuálními styly a vypravěčskými technikami, které měly kořeny v ruských tradicích.
5. **Technologický pokrok:** Sovětský svaz rozpoznal potenciál animace jako média pro technologické inovace. Animátoři posouvali hranice animačních technik a zkoumali nové metody. Tato snaha o technologický pokrok v animaci byla v souladu s širším kontextem, kdy sovětský stát kladl zvýšený důraz na vědecký a technologický pokrok.

Sovětský svaz tedy využíval animaci jako mnohostranný nástroj propagandy, vzdělávání, zábavy, kulturního vyjádření a technologického pokroku. Animovaná tvorba sehrála významnou roli při formování hodnot a zkušeností sovětských občanů, zejména mládeže, a zároveň sloužila jako prostředek k vyjádření národní identity a oslavy sovětských úspěchů.

2 POCTA INESSE KOVALEVSKÉ – BIOGRAFIE A DÍLO

Inessa Kovalevská se narodila 1. 3. 1933 v Moskvě. Její otec byl válečný veterán a profesor historie. Dle jedné z verzí prý spáchal sebevraždu, dle druhé byl popraven tajnou policií. Tato skutečnost Inessu bohužel provázela celým životem.

Byl to důvod, proč ji nepřijali na Lomonosovu univerzitu v Moskvě, i když byla ve výběrovém řízení úspěšná. Naštěstí však byla přijata na Regionální Moskevskou univerzitu, kde vystudovala obor divadelní režie.

Současně ukončila i studium v oboru divadelní historie a v roce 1958 se stala redaktorkou pro cenzuru moldavské filmové tvorby.

Nikoli nadarmo se říká, že abys mohl porušit pravidlo, musíš je nejdřív dobře znát.

Inessa Kovalevská získala bezprostředně po ukončení studia na univerzitě přehled a bohaté zkušenosti v oddělení cenzury ministerstva kultury a mohla je tak využít v praxi.

Nabídku na prestižní místo redaktorky ve studiu Sojuzmultfilm sice odmítla, ale když v roce 1964 ukončila scenáristické a režisérské kurzy začala ve studiu Sojuzmultfilm pracovat jako režisérka animovaných filmů.

Již od raného dětství měla blízko k hudbě a snila o tom, že jednoho dne bude točit filmy s nádhernou hudbou a tento sen se jí splnil.

Napomohlo tomu i přátelství a spolupráce s hudebním skladatelem Genadijem Gladkovem, básníkem Jurijem Entinem a hercem Olegem Anofrijevem.

Jejím prvním režisérským počinem byl film *Automat* (1965). Jedná se o loutkový film, kde se stal ústřední postavou personifikovaný automat na zápalky a vedlejšími hrdiny pak byli jeho spotřebitelé. Veškerý vizuál filmu působí povědomě. Ať již jde o loutky, materiál, animace nebo kulisy, vše připomíná divákovi do určité míry i slavný sovětský animovaný film *Čeburaška*. Film *Automat* divákovi demonstruje mnoho návodů a pouček, jak sirky používat či čeho se při použití vyvarovat a ani v nejmenším nepůsobí nestandardně.

Dalším v režii Inessy Kovalevské byl film *Čtyři z jednoho dvorku* (1967), papírková detektivka o zvířátkách, kterým někdo krade jídlo. Na tomto filmu Kovalevská poprvé spolupracovala s Jurijem Entinem, který je autorem textu tohoto filmu. Ve filmu je již patrný

režisérčin rukopis, který by se ve své naivitě projevu dal přirovnat k rukopisu Hermíny Týrlové, protože je určen dětem předškolního věku. Je tu také patrná sofistikovanější práce s hudbou i jakási poetická bujarost v práci s barvami a tvaroslovím mizanscény.

2.1 Brémští Muzikanti

V roce 1969 se objevil režisérčin již předeslaný nejznámější kreslený muzikál Brémští muzikanti. Vzhledem k výraznému vizuálnímu i hudebnímu zpracování, tedy moderním, západem inspirovaným, chytlavým a hravým písničkám Entina a Gladkova měl film obrovský úspěch. Oblíbily si jej rychle děti, mládež i dospělí. Nezanedbatelným faktorem zde byla dostupnost. Sovětští diváci jednak často chodili do kina bez ohledu na věk, neboť ve městech i na venkově byla zbudována kulturní centra s velkými kinosály, kde ceny lístků byly velmi nízké a rovněž byly již v domácnostech dostupné televizory.

Písňe z filmu Kovalevské pak opakovaně vycházely na gramofonových deskách, z pultů mizely neskutečně rychle, byly takzvaně nedostatkovým zbožím.

Nejednou se mi stalo, že lidé, kteří film znají, si při pouhé zmínce o něm začali prozpěvovat, a to nejen úryvky písní. Většina rusky hovořících diváků totiž zná texty písní nazpaměť.

Nedávno spatřil světlo světa i muzikál na motivy filmu a vznikla řada parodií, z nichž nejnovější je parodie velmi populární ruské skupiny komiků s příznačným názvem podtrhujícím blízkost k běžnému životnímu stylu „Uralské pelmeně“.

I když nejde o jev nestandardní, je třeba si uvědomit, že sovětská animace sehrála a hraje důležitou roli v životě tamních lidí. Nejen Brémští muzikanti, ale i další ikonické animované sovětské filmy provázely celé generace diváků.

Vztah rusky hovořícího diváka k této animaci lze srovnat se vztahem českého diváka k večerníčkům či krátkým filmům. Mám na mysli ty, co mají dlouhodobě, co nabídnout divákům všech věkových kategorií a na něž se nezapomíná. Pro ilustraci bych asi uvedla českou klasiku Břetislava Pojara Potkali se u Kolína. Maminka mi vyprávěla, že do kina někdy chodily s tetou jen proto, aby uviděly další předfilm z této geniální série.

Chtěla bych také upozornit na skutečnost, že trojice Kovalevská, Entin a Gladkov byla skupinou nováčků ve světě animovaného filmu a když spolu tehdy začínali, bylo všem třem okolo dvaceti.

Brémští muzikanti nikdy neběželi na zahraničních festivalech. Byl to film určený sovětským lidem, především mládeži, která tíhla k západu vzhledem k uvolněnější politické atmosféře a která obdivovala západní módní i hudební trendy. Sovětskou mládež fascinovali hippies a Beatles. Mládež k nim vzhlížela a snažila se, jak jen to bylo možné, svůj zevnějšek přizpůsobit jejich vzoru.

Bezesporu také k popularitě filmu přispělo, že kostýmy hlavního hrdiny trubadúra a jeho družky princezny se inspirovaly západními módními trendy dle časopisů z archivu, do kterého byl povolen vstup pouze vybraným. Kovalevská nalistovala mladíka s účesem ve stylu Beatles a hned věděla, jak bude hlavní hrdina vypadat. Poté dohledala družku v minišatech a s velkými culíky.

I když se v oděvu páru jednoznačně zrcadlí západní dobové módní trendy, kompenzuje trubadúrový zvonové kalhoty i princezniny minišaty zvolená rudě červená barva symbolizující tehdejší režim.

Oba mladí lidé společně prchají před bohatým, ale hloupým a nudným, starým králem, princezniným otcem. Ústřední roli v příběhu na motivy pohádky bratří Grimmů, kde jsou ještě původními hrdiny zvířátka, přebírá trubadúr, který se ve výstavbě příběhu dostává do popředí.

Trubadúr spolu s kocourem, psem, kohoutem a oslem cestuje na pojízdném kufru křížem krázem a společně se zvířátka tvoří kapelu. Jednu z nejstarších virtuálních kapel na světě.

Během filmu sledujeme román mezi hlavním hrdinou a princeznou.

Se svou láskou a se zvířátka oba utečou ze zkostnatělého a nudného zámku, aby žili nový, volný, „květinový“ život ve stylu podobném hippie.

Zde se utváří velmi zajímavá až rozporuplná atmosféra v oblasti ideologického čtení filmu. Na plátně pak divák vidí to, co cenzuře ustálo. Nejdůležitější pro cenzuru bylo hlavní poselství filmu, které bych shrnula jednou větou: “Bohatství a život na zámku nemůže člověku nahradit svobodu.“

Toto poselství se shodovalo s tehdejší ideologií. Ač je zde malý náznak západních vlivů v zobrazeném životním stylu považovaného za svobodu.

Technikou, jež byla využita v daném animovaném filmu, je celuloidová kreslená animace. Film hraje sytými barvami a originální volbou tvarosloví, které divákovi skýtají nezaměnitelný prožitek.

Beatles obdivoval celý svět, a i sovětská mládež k nim vzhlížela, proto se domnívám, že Brémští muzikanti byli i jakousi odezvou na velmi sytě barevný animovaný muzikál Žlutá ponorka (1968), který spatřil svět rok před natočením Brémských muzikantů.

Oba filmy jak Brémští muzikanti, tak i Žlutá ponorka ve svém příběhu sledují kapelu prožívající různá dobrodružství. Motivace u zrodu filmů byla odlišná, ale v mnohém je tu hmatatelná jistá podoba.

Kovalevská se rozhodla, že se nejdříve budou nahrávat hudba, ruchy a zpěv. Protože však jediné volné nahrávací studio nabídlo termín v noci, dorazil pouze zlomek interpretů a zpěváci nepřijeli vůbec. Inessa byla nucena improvizovat a shánět rychle náhradu za ty, kteří se nedostavili.

Konečné obsazení tvořili tedy zpěvačka Elmira Žerzděva, Anatolij Goročov, Gennadij Gladkin a Oleg Anofrijev. Interpreti byli čtyři a postav víc než čtrnáct. Situaci tehdy zachránil Oleg Anofrijev, který projevil neobvyklé nadání hlasově napodobit jiné herce a propůjčil tak svůj hlas na mnoho způsobů ve filmu vícerym hrdinům.

Také vůdkyně loupežnické bandy zpívá jeho hlasem. Ta pak velí třem loupežníkům, jejichž výtvarné návrhy jsou karikaturami tria v sovětském svazu velmi populárních herců hraného filmu Georgije Vitsina, Jurije Nikulina a Jevgenije Morgunova. Této trojici se přezdívalo: zbabělec, hňup a darebák.

Karikatury zbabělce, hňupa a darebáka, tehdy velmi oblíbených postav hraného sovětského filmu jsou v případě Brémských muzikantů nejen milým odkazem na tehdejší filmovou a divadelní kulturní scénu, ale i dalším faktorem podmiňujícím úspěšnost filmu.

Kovalevská ve své knize o Brémských muzikantech s úsměvem vzpomíná na okamžik, kdy na ulici v době, kdy Brémští muzikanti běželi v kinech, potkala mladíka v červených džínách a tričku na způsob trubadúra. Brémští muzikanti se vepsali hluboko do srdcí mladých lidí, stali se jedním z kultovních snímků ruské kinematografie a jsou velkým přínosem v ruské kultuře dané doby.

Díky velké popularitě Brémských muzikantů natočil v roce 1973 režisér Vasilij Livanov pokračování s názvem Po stopách brémských muzikantů. I tento díl byl mezi diváky úspěšný.

Zápletka spočívá v tom, že si starý král najímá zcestovalého detektiva (velmi povedená karikatura), aby získal svou dceru zpět. Trubadúr a jeho zvířecí kapela však opět zvítězí a princezna je znovu na svobodě nikoli na zámku.

Zajímavou částí je z animačního hlediska závěr filmu, kdy detektiva před pádem zachraňují závěrečné titulky.

S uzarděním se však zmíním i o třetím pokračování z roku 2000. S předešlými filmy jej spojuje pouze fakt, že se opět jedná o produkt doby. Točit se začalo již v roce 1996, avšak vzhledem k nedostatku finančních prostředků, byl film dokončen až o čtyři roky později. Vizuál se od předešlých děl silně liší. Režisér filmu se rozhodl pro celovečerní stopáž. Byla to jedna ze základních chyb, kterých se režisér Aleksandr Gorlenko dopustil. Klasická sovětská animace zlatého věku spoléhala na limitovanou animaci krátké metráže, jež dodávala filmům osobitý šarm. Práce s hmotnými materiály navíc zajistila příjemné textury a autentično vizuálního projevu.

Krátká metráž a limitovaná animace umožňovala výtvarníkům vyzkoušet si různé techniky a styly, čímž pak animace disponovala potenciálem, který mnohá soudobá mainstreamová animovaná tvorba postrádá. Bohužel otupuje divákův cit a pochopení pro vizuální komunikaci a nastavuje velmi úzké hranice představivosti.

V současné době je velmi náročné vytvářet něco nového a autentického. Žijeme v jakémsi neohrabaném období digitalizace. Někteří z nás již nachází cesty k řešení, ale zatím je nenalezli všichni. Naše doba je velmi uspěchaná a nedostatek času omezuje možnosti pro

kreativní řešení. Autentická tvorba vyžaduje zkoumání každodenního života, dokonalost v ovládnutí řemesla, zprostředkování zázemí a mnoho dalších časově náročných aktivit.

V devadesátých letech po rozpadu SSSR nastala v zemi ekonomická krize, lidé přišli o mnohé i o svoji identitu. Digitální animace v Rusku byla v plenkách. V tomto třetím filmu převládá naivita ve vizuálním projevu, kterou vnáší do svých děl každý amatérský digitální umělec, setkáváme se s obscénní sexualizací ženských hrdinek (jedna např. předvádí striptýz), což lze vysvětlit dobovým kontextem.

Zatímco ve světě socialismu měl být sex tabu, patřit do osobního života, a ne do medií, snaží se dnes mnozí mladí ruští umělci v animačním průmyslu této otevřené módní možnosti plně využít. Tento trend lze jednoznačně sledovat v tvorbě téměř všech postsovětských států. A to především na přelomu tisíciletí.

Věřím tomu, že vše má své místo, ale erotika využitá jako způsob k upoutání pozornosti diváka stejně jako jiné neopodstatněně šokující stimulanty mi do kontextu sérií Brémských muzikantů nesedí.

Hlavním hrdinou je ve filmu tentokrát syn trubadúra a princezny, který se několikrát dostane do rukou únosců, protože již nechce vládnout po svém dědečkovi, ale chce se stát rokenrolovým zpěvákem. Film působí jak z hlediska animačního, tak z hlediska výtvarného velmi neprofesionálně.

Režisér Aleksandr Gorlenko a jeho tým se zřejmě pokusili využít popularitu této ruské klasiky, ale vznikl naprostý „propadák“. Není to pochopitelně jediný pokus vytěžit z popularity předešlého filmu, nyní se připravují i Brémské muzikanti na ledu. Budu jen tiše doufat, že v tomto případě budou tvůrci úspěšnější.

Dost tedy o popularitě filmu a pokusech jiných na ni navázat. Zpět k Inesse Kovalevské, ta pokračovala v režii dalších animovaných krátkometrážních muzikálů.

V roce 1970 do kin doslova vplul film Lodička (*Katěrok*). Je to velmi poetický snímek, kde se v animaci snoubí kolážovitě různé techniky od klasických celuloidů až po přírodu vytvořenou ze sušených květin. Pozoruhodná je tu i práce se světlem, která filmu dodává poetickou hloubku a skvěle ilustruje různá roční období a podnebí.

Také se ve filmu poprvé objevuje dvojice dětí, se kterými se v různých obměnách setkáváme v její tvorbě znovu a znovu a lze je tedy v kontextu díla vnímat jako tropa. Jde o holčičku školního věku po boku chlapečka věku předškolního. Ve filmu se nejprve objevují jako blondáčky a ke konci se setkáme s jejich tmavovlasou snědou obdobou na tropickém ostrově. Příběh se točí okolo motorové lodičky jménem Čížek, která slouží všem obyvatelům žijícím na březích zátoky. Čížek vozí dětem do školy nové školní pomůcky, panu doktorovi léky a starším pánům na lavičce noviny.

Dvojice blondáčků, holčička a chlapeček mají s Čížkem hezký vztah a stejně jako ostatní obyvatelé zátoky mu vždy mávají. Jednou Čížek zabloudí na tropický ostrov, kde mají tropičtí dvojníci dětí ze zátoky z jeho přítomnosti také radost. Čížka to však táhne zpět do jeho zátoky, tvrdošjně pluje přes ledové kry, překonává veškerá nebezpečí, jen aby znovu potkal drahé blondáčky.

Nechybí zde chytlavé písničky, z nichž je jedna dokonce beze slov. Písničky zpívají děti z dětského sboru Sputnik a zpěváci Aida Vediševa a Anatolij Goročov.

V roce 1971 autorka pokračovala filmem *Písňe ohnivých let*, v němž použila písně z dob Velké vlastenecké války a vybrala pro ně i odpovídající vizuál, socialistický realismus v limitované paletě, jako kdyby šlo o agitační plakáty. Tento film se od zbylé tvorby autorky zásadně liší. Avšak právě on jako jedinný reprezentuje autorčinu tvorbu v Národním archivu české kinematografie.

V podobném vlasteneckém duchu natočila Inessa i film *Ruské Písňe* (1972). Animace tu doprovází ruské národní písně. Pozadí je více abstraktní, postavy a jejich choreografie hrají v díle hlavní roli.

V roce 1973 vznikl v režii Kovalevské animovaný muzikál *Pohádka o popovi a jeho dělníku Baldovi* na motivy stejnojmenné pohádky Alexandra Sergejeviče Puškina. Příběh mající velký potenciál je satirickou pohádkou kritizující církevní hodnostáře.

Výtvarný projev se velmi podobná tomu z filmu *Ruské písně* (1972) a dělník je do očí bijící kopií trubadúra z Brémských muzikantů. Dělníkův přítel medvěd pak se okatě pyšní stejným účesem jako dělník sám. Dle mého názoru film daleko pokulhává za svojí slavnou předlohou.

Naproti tomu skvělý nový film *Jak lvíče a želva zpívají píseň* (1974) se opět zařadil mezi klasiky sovětské animace a je třeba podotknout, že z řady filmů Kovalevské vybočuje také pro autorku netradičním výtvarnem. Hlas želvě propůjčil opět hvězdný Oleg Anofrijev.

Firma Melodie vydala píseň z filmu na gramofonové desce a později se objevily i kazety s pohádkou ve zvukové podobě. Refrén ústřední písničky "Já na sluníčku ležím a na sluníčko hledím!" se stal v ruském prostředí okřídlenou frází.

Ve filmu V přístavu (1975) Kovalevská hrdiny oděla opět do zvonových kalhot a film má jak podobnou mizanscénu tak i typáž postav filmu Lodička (1970). Film nás provází přístavem a jeho terminologií spolu s multikulturní skupinkou čtyř dětí a to za pomoci hudebních a choreografických čísel.

Velká skupina dětí z různých zemí zde vplouvá do černomořského přístavu na cestě do mezinárodního pionýrského tábora Artěk. Dvě děti ze zahraničí se setkávají s místními blond'áčky, chlapečkem a holčičkou, kteří je přístavem provází.

V roce 1976 spatřil světlo světa nový animovaný film Kovalevské Dětské album natočený na motivy třinácti skladeb stejnojmenného hudebního cyklu pro děti Petra Iljiče Čajkovského.

Ke stému výročí narození spisovatele Pavla Petroviče Bažova bylo několika režisérům studia Sovjetmultifilm uloženo natočit filmy na motivy jeho pohádek. Inessa ztvárnila jeho pohádku Kamenný kvítek pod názvem Mistr měděné hory (1978). Film na mne působí volbou výtvarna a námětu poměrně konzervativně.

V roce 1979 Kovalevská režírovala animovaný film Ahoj, Olympiádo! Tématu letních olympijských her 1980 v SSSR se těžko někdo mohl tehdy vyhnout.

Z posledních autorčiných filmů je třeba pro úplnost jmenovat i filmy Kamarinská (1980 - *Kamarinskaja*) s klasickou hudbou Michaela Ivanoviče Glinky, Strašák-Mňaučák (1982- *Čučelo-Mjaučelo*), Obrázky na výstavě (1984), Tance panenek (1985), Dobrodružství kobyly Kuzi (1991), Skříci a král hor (1993) a Dora-Dora-pomidora (2001).

Většina filmů, které Kovalevská režírovala, jsou muzikály, její zaměření zadalo ostatním tvůrcům nový směr a vznikl tak nový osobitý žánr sovětského animovaného filmu, jenž i velmi posílil tehdejší propagandu.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

3 NÁMĚT

Tvorba námětu mého bakalářského filmu měla několik fází.

Svůj původ má v praktickém cvičení z druhého ročníku. Zadáání bylo vytvořit storyboard na téma Svatba/Pohřeb.

Již tehdy mě zajímalo stavění gagů, což bylo pro dané cvičení ideální. Rituály jsou skvělým prostředím pro budování humorných situací.

Svatba je mimo jiné jedno z mých nejoblíbenějších témat. Její prostředí je velmi efektivní, protože koncept svatby má v povědomí valná většina diváků.

Aby byl námět zajímavý, nestačilo jen dobré téma, ale bylo třeba se zamyslet nad tím, jak by se dalo originálně ztvárnit.

Hlavou mi proběhl obraz typického ženichova oděvu a myšlenka, čím by mohl diváka překvapit, aniž by to čekal?

Uvědomila jsem si, že oblek nosí také kouzelníci, a políbila mě múza.

Tak vznikla první fáze, několik okýnek storyboardu mapujících ústřední gag filmu. Lidé se po jeho přečtení smáli a reagovali převážně pozitivně. Tento námět tedy nemohl upadnout v zapomnění, potřebovala jsem mu jen věnovat zaslouženou pozornost.

První fáze byla původně vytvořena analogicky, v té době jsem se teprve seznamovala s programy pro digitální tvorbu. Jako cvičení byla tato první část dostačující.

Aby se ale z námětu stal plnohodnotný krátký bakalářský film, bylo třeba gag rozšířit o kontext a vystavět příběh.

Nejprve jsem svatbu kouzelníka mylně zasadila do cirkusu, neboť prostředí cirkusu se mi jevilo jako podnětné a smysluplné.

Když jsem napsala scénář a získala zpětné vazby, pochopila jsem, že svatba v cirkuse není správné řešení.

Cirkus byl příliš výrazným prostředím a odváděl pozornost, jež se měla soustředit na hlavní postavu ženicha- kouzelníka. Na povrch vylouly zmatečné scény postrádající návaznost na hlavní myšlenku. Situaci jsem se snažila zachránit více postavami, ale nyní vím, že to nebyl dobrý nápad, protože na to ve stopáži není prostor.

Tento scénář mi posloužil především proto, že jsem se poučila a pochopila, jak dále postupovat nemám. Aspekty každého filmu mají svoji hierarchickou pozici. Způsob jakým jsou přeneseny informace, každé poselství divákovi se volí podle důležitosti.

Díky zkušenostem s nepovedeným scénářem, jsem začala při tvorbě námětů pro svá díla klást větší důraz na „myšlenkovou perspektivu“ a její výřečnost při formulaci fabule.

Zkusila jsem proto mdlejší prostředí, aby se stalo pro nečekané okolnosti vyvolané kouzelníkem pouhým pozadím. K dosažení potřebného kontrastu bylo třeba zvolit typické svatební prostředí, které překvapivé události nepřebije. Vybrala jsem obyčejný městský úřad, který poskytl hlavnímu hrdinovi externí překážky, jež vystupňovaly jeho sebedestruktivní roztržitost.

Pro hlavního hrdinu je důležité, aby měl co řešit, měl proti čemu bojovat a měl čemu čelit. Pevně si za tím stojím a moje postavy to většinou nemají vůbec lehké. Jsem proto často zvána na pomoc, abych ztížila podmínky hlavním hrdinům v tvorbě cizí.

Zároveň preferuji v divákovi vzbudit pozitivní emoce či smích. Tyto jsou a byly zapotřebí ve všech obdobích lidských dějin.

Při vymýšlení námětu jsem se řídila pravidly, která čerpám z knih *Scénář pro 21. století*, *Zachraňte kočku! (Save the Cat!)* a *Poetika* od Aristotela.

Aristoteles poukázal v *Poetice* na hierarchii průpravy a příběhu. Příběh byl v narativních dílech vždy na prvním místě a průprava na posledním, proto jsem vždy věnovala nejvíce pozornosti námětu a předání myšlenek divákovi.

Jsem zastánce názoru, že obsah si vždy najde svoji formu.

Součástí obsahu je však i mé podvědomí, jež má sklony k černému humoru a těžkým tématům, jimž se po předchozích zkušenostech snažím vyvarovat, ale někdy se mi podaří svévolně povolit uzdu.

Můj bakalářský film proto nabyl podoby hořkosladké komedie.

4 STORYBOARD A ANIMATIK

V průběhu tvorby všech fází storyboardů a animatiku se měnila podoba postav, prostředí i můj styl.

Počátky mé autorské tvorby pramení z tradičních technik, digitální malbě a kresbě jsem se začala věnovat až na začátku mého vysokoškolského studia.

Bylo to nelehké období, moje estetické cítění, které jsem si odchovala mimo digitální prostředí, nebylo takovou změnu schopné ustát. Při pohledu na své předcházející elektronické výtvořky jsem upadala do zoufalství. Dalo by se říct, že jsem musela začínat úplně od nuly.

I přesto, že jsem od té doby v digitálním prostředí vytvořila celou řadu komiksů, animací a ilustrací, což mě posunulo o pár kroků kupředu, zbývá mi řada věcí, které musím vylepšit. Částečně se mi podařilo digitalizovat moji manýru.

Pokud člověk seřadí jednotlivé fáze produkce mého bakalářského filmu chronologicky, zaznamená můj růst ve vizuálním projevu i využití digitálních technologií.

Já sama mám osvobozující pocit, který mi poskytlo mé řemeslné zlepšení.

Musím však přiznat, že to trvalo poměrně dlouhou dobu a zdaleka jsem se nedostala tam, kam jako autorka animovaného filmu směřuji.

Přesto se domnívám, že snaha mnou vynaložená je chvályhodná.

Při tvorbě animatiku po boku mé milované střihačky Kláry Neumannové jsem se zlepšila v organizaci práce. Přistoupila jsem na posílání animačních skic do střížny, což zlepšilo rychlost a efektivitu práce.

Dříve jsem měla strach posílat cokoli, co by bylo vizuálně „nedotažené“, což však bylo kontraproduktivní. Finální verze pak působila zmatečně a strnule, jelikož jsem nedbala na důležitost celkové návaznosti záběrů.

Strnulost zde byla mimo jiné způsobena mojí již zmíněnou frustrací z výsledné podoby záběrů v digitálním prostředí. Moje ruka tak nebyla uvolněná a odrazilo se to na práci s linkou a kompozicí.

Těším se až využiji nově nabyté zkušenosti v mé budoucí tvorbě.

Poslední verze animatiku byla koláží záběrů v různých fázích rozpracovanosti. Na některých jednodušších záběrech jsem si zkoušela potenciální vizuál. U těžších jsem se zaměřila na jejich animaci. Poté nastala fáze finální produkce.

5 ZVOLENÁ TECHNIKA

Jako techniku jsem zvolila digitální animovaný kreslený film v programu TVPaint, který byl součástí výuky mého bakalářského studia.

Ke kreslenému filmu mám vztahově i profesně nejbliž. Nepopřu fakt, že mě ovlivnila tvorba období animace, o kterém píšu svou teoretickou práci.

Sledování sovětské kreslené animace zlatého věku mě provází celým životem. A vědomě i nevědomě z ní čerpám inspiraci.

Pro loutku, 3D a jiné techniky v sobě nenacházím dostatečnou míru entuziasmu, abych je ve velkém praktikovala, i když si jich vážím.

Pro tvorbu pozadí vzhledem k jejich nehybnosti jsem zvolila program Adobe Photoshop.

Stylisticky jsem se držela vzoru mé komiksové tvorby, kde má kresba působí mnohem příjemněji, než v mých audiovizuálních dílech.

Poslední dobou používám pro tvorbu pozadí efekt Gaussova šumu v kombinaci s rozostřením. Díky tomu se od sebe oddělí přední a zadní plán, vznikne iluze prostoru a obraz nabyde textury, která zpříjemňuje vizuální požitek diváka.

Textury jsou hodně důležité, v analogovém prostředí je vše o trochu jednodušší, materiály k tvorbě jsou většinou běžně dostupné. S hmatatelným světem máme všichni dlouhodobou zkušenost a je nám hluboce vryt do našeho podvědomí. Textury dodávají pocit autentičnosti.

To se týká nejen pozadí, ale celého díla. Konkrétně například štětců.

Jelikož jsem nebyla spokojená se štětci TVPaintu, jež na mě působily příliš mechanicky, přenesla jsem si své oblíbené z Photoshopu.

Na tento nápad mě navedla konzultace s Ondřejem Javorou, který poukázal na můj naivní digitální projev a zdůraznil důležitost upravování a vyrábění vlastních štětců.

Střih Klára Neumannová prováděla v programu Adobe Premiere Pro. Dodala tak mému bakalářskému filmu řád a obohatila ho o svou stříhačskou vizi, za což jsem jí neskutečně vděčná.

6 PRODUKCE A POSTPRODUKCE

Za produkci bych považovala v mém případě období po dokončení animatiku. Jednalo se především o vybarvování scén upravených při střihu, či nahrazení scén již existujících pro účely zlepšení střihové návaznosti.

Tato fáze byla nejjednodušší, protože základní osnova a pohyby byly předem určeny a vypracovány ve fázi animatiku.

Pro finální vizuál jsem zvolila barevné rozdělení okolí a hlavního páru. Okolí je zabarvené do šedomodrých tónů a podtrhuje chladnost, obyčejnost a rutinu světa byrokracie a běžného života.

Pár snoubenců kouzelníka a jeho milé jsem zabarvila do jemných pastelových teplých růžovočervených tónů, pro zdůraznění jejich postavení v audiovizuálním díle a zjednodušení čitelnosti. Pastelově růžová také symbolizuje v mém filmu teplo duše, lásku i jakousi naivní kouzelníkovu roztržitost provázanou s jeho triky.

Musím přiznat, že při volbě palety vizuálu filmu jsem myslela i na urychlení pracovního procesu. Původně měl být film barevný, bez příliš omezené palety.

Má časová situace mi však takový luxus nakonec neumožnila a tak jsem pracovala s tím, co bylo.

Mým cílem bylo bakalářský film dokončit v co nejlepší podobě, současně jsem však byla dimenzována objektivními okolnostmi.

Podářilo se mi dosáhnout svého cíle, i když netvrdím, že jde již o mistrovské dílo. Ale právě s dosažením svého cíle jsem mívala u předešlé tvorby potíže. Pročež v tomto ohledu vnímám dosažení stanoveného cíle i jako svůj osobní pokrok.

Film odevzdávám v podobě, se kterou nejsem plně spokojena, ale protože by bylo škoda projekt v této fázi ponechat, chtěla bych mu po získání zpětné vazby z mé obhajoby věnovat čas a Poslední trik dostat do podoby, na kterou budeme já i moje střihačka pyšné.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

MJOLSNESS, L., & LEIGH, M. (2020). *She Animates: Gendered Soviet and Russian Animation*. Amsterdam University Press. ISBN 9781644690666

PONTIERI, L. (2012). *Soviet Animation and the Thaw of the 1960s: Not Only for Children*. John Libbey. ISBN 9780253007841

DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. V Praze: Akademie múzických umění, 2004. ISBN 80-7331-012-0.

ЕФИМОВ, Б. (1961). *Основы понимания карикатуры*. Издательство Академии Художеств СССР, 1961. ISBN (УДК : 741.5)

BERGSON, Henri. *Smích*. Praha: Naše vojsko, 2012. ISBN 9788020612496.

ARISTOTELÉS. *Poetika*. Přeložil František GROH. Praha: Gryf, 1993. Estetická řada. ISBN 80-85829-01-0.

ARONSON, Linda. *Scénář pro 21. století*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2014. ISBN 978-80-7331-314-2.

SNYDER, B. (2005). *Save the Cat!: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Michael Wiese Productions. ISBN 9781615931712

*Názvy cizích filmů a knih, které se již objevily v našem prostředí a byly tedy přeloženy, uvádím pouze v jazyce českém. V ostatních případech, kdy jsem užila překlad vlastní, připojuji v závorce kurzívou i transkripci původního názvu z ruské azbuky dle Nařízení vlády č. 594/2006 Sb.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

SSSR: Sovětský svaz socialistických republik

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

ALTEREOS. Советские мульт-мюзиклы Инессы Ковалевской. Yandex.ru/media [online]. 10.6.2019 [cit. 2023-05-15].

Dostupné z: https://dzen.ru/media/altereos/sovetskie-multmiuzikly-inessy-kovalevskoi-5d25b0d446f4ff00ac16a969?utm_referer=www.google.com

ДУБОГРЕЙ, Виталий. Как создавался мультфильм "Бременские музыканты." Livejournal.com [online]. Кисловодск, 15.4.2014 [cit. 2023-05-15].

Dostupné z: <https://dubikvit.livejournal.com/16195.html>

NOBADDY. Inessa Alexeyevna Kovalevskaya – Russias Master of Musical Animation: 12 Days of Anime(ation). Cartoonmilk.com [online]. 19.12.2019 [cit. 2023-05-15].

Dostupné z: <https://cartoonmilk.com/inessa-alexeyevna-kovalevskaya-russias-master-of-musical-animation/>

PONTIERI HLAVACEK, Laura. Russian animated films of the 1960s as a reflection of the Thaw: ambiguities and violation of boundaries in Story of a Crime. *Tandfonline.com* [online]. 2014 [cit. 2023-05-17].

Dostupné z: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1386/srsc.3.1.53_1

PIKKOV, ÜLO. On the Links between Caricatures and Animated Films in Communist Eastern Europe. *Sciendo.com* [online]. 2017 [cit. 2023-05-17].

Dostupné z: <https://sciendo.com/pdf/10.1515/bsmr-2017-0010>