

Animovaný politický plakát: historické kořeny

Bc. Nika Zinoveva

Diplomová práce
2022



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Animovaná tvorba

Akademický rok: 2021/2022

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Bc. Nika Zinověva
Osobní číslo: K18446
Studijní program: N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor: Animovaná tvorba
Forma studia: Prezenční
Téma práce: 1. teoretická část:
Animovaný politický plakát: historické kořeny

2. praktická část:
Whatman – loutkový animovaný film

Zásady pro vypracování

1. teoretická část:

Teoretická textová práce se člení na dvě části: teoretickou část (TČ) a praktickou část (PP). Povinný minimální rozsah TČ je 20 normostran, u PP je to 5 normostran. Zatímco první, teoretická část písemné práce, se zabývá vybraným tématem, které se váže k praktické části DP, druhá, praktická část písemné práce, pojednává o praktickém výstupu diplomového projektu a jde tedy o explikaci k diplomovému projektu.

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

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

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

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

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

Diplomový projekt může být uceleným narativním dílem, nebo kompaktně seskládanou sadou animačních etud/obrazů/scén. V případě akcentace profesí jako je výtvarník animovaného filmu nebo charakter design / 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.

Forma zpracování diplomové práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

- AULICH, James. War posters: weapons of mass communication. London: Thames and Hudson, 2007, ISBN 9780500251416.
- BENDAZZI, Giannalberto. Cartoons: one hundred years of cinema animation. Bloomington, Ind: Indiana University Press, c1994, xxiii, ISBN 0253209374.
- CURRY, Andrew, 2012. A War Diary Soars Over Rome. National Geographic [online]. 1888- [cit. 2021-4-17]. Dostupné z: <https://www.nationalgeographic.com/trajan-column/article.html>
- Český animovaný film I 1920-1945. Praha: Národní filmový archiv, 2012, ISBN 9788070041482.
- DROBNÝ, Libor, 2009. Politická témata v českém animovaném filmu. Zlín. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací. Vedoucí práce Milan Šebesta.
- DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, obr. příl. ISBN 9788073312534.
- KOPAL, Petr. Film a dějiny. 7, Propaganda. Praha: Václav Žák – Casablanca, 2018, ISBN 9788087292440.
- NOVOTNÝ, David Jan, 2000. Chcete psát scénář?. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, ISBN 808588352x.

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

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2021**

Termín odevzdání diplomové práce: **20. května 2022**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

Mgr. Lukáš Gregor, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2021

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: 6. 5. 2022

Jméno a příjmení studenta: Nika Zinověva

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

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

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

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

ABSTRACT

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

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

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

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

OBSAH

ÚVOD.....	9
I TEORETICKÁ ČÁST	10
1 POJEM A SPECIFIKA ANIMOVANÉHO POLITICKÉHO PLAKÁTU	11
2 ANIMAČNÍ TECHNIKY V HISTORICKÉM VZNIKU ŽÁNRU POLITICKÉHO PLAKÁTU.....	21
2.1 STAROVĚKÝ EGYPT.....	22
2.2 ANGLICKÝ STŘEDOVĚK	25
2.3 RUSKÉ KRÁLOVSTVÍ.....	27
2.4 LUBOK	30
3 SANIMOVANÝ POLITICKÝ PLAKÁT A POLITICKÁ ANIMACE VE 20. STOLETÍ.	38
3.1 ČESKÝ ANIMOVANÝ PLAKÁT	40
3.2 ZÁVĚR.....	44
II PRAKTICKÁ ČÁST	45
4 PREPRODUKCE	46
4.1 HLEDÁNÍ NÁPADU	46
4.2 INSPIRACE	47
4.3 VÝBĚR UMĚLECKÉ TECHNIKY.....	48
5 PRODUKCE	51
5.1 VYTVÁŘENÍ DEKORACÍ.....	52
ZÁVĚR	57
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	58
SEZNAM OBRÁZKŮ	62
SEZNAM PŘÍLOH.....	63

ÚVOD

Zájem o plakát jako umělecký žánr v této práci je zaměřen na zkoumání specifík politického animovaného plakátu, stejně jako jeho historických pramenů a některých národních rysů. Mnoho z toho, co je součástí arzenálu moderního animovaného politického plakátu, se objevilo dlouho před narozením samotné animace. Expresivní techniky statického plakátového zobrazení, zděděné a přehodnocené animací — výzkumný problém této práce, a současně je atraktivní pro mě, jako animátorku v praxi.

Lze tvrdit, že žánr politického plakátu vznikl prakticky současně se vznikem státu. Cíle stanovené státem nejsou vždy i cíle veřejné. A navíc nejsou vždy podporovány společností. To vyvolává potřebu speciálních nástrojů přesvědčování společnosti ze strany státu. Spolu s mnoha dalšími prostředky má tuto funkci vykonávat i politický plakát.

Fenomén politického plakátového filmu v umění 20. a 21. století je popsán a studován poměrně široce a podrobně. Konkrétně politický plakát v animaci však zůstává málo prozkoumaným tématem.

Cílem tohoto zkoumání proto bude právě takový druh politického plakátu, jako je animovaný film-plakát.

Řešení tohoto úkolu vyžaduje definici základních pojmů: plakát, politický plakát, film-plakát, animace, animovaný politický plakát. Studie se bude zabývat základními funkcemi a charakteristikami politického animovaného plakátu. Moje zvláštní pozornost je věnována historii vzniku a vývoje výrazových prostředků, které charakterizují politický plakát v animaci. Chci ukázat, že výtvarné triky, které tvoří žánr politického plakátu, vznikly dávno před vznikem animace. Mým úkolem je prozkoumat přechod statiky na dynamiku v "plakátových" obrázcích z minulosti, stejně jako použití animací této zkušenosti nyní.

Práce navíc analyzuje některé specifické rysy národních animovaných politických plakátů, včetně českých. V práci jsou také vyjádřeny některé hypotézy o příčinách, které tyto rysy definují.

Praktická část práce popisuje proces tvorby animovaného filmu v žánru politického plakátu. Ve svém filmu používám techniky, které jsem v této teoretické práci studovala, pro větší expresivitu.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 POJEM A SPECIFIKA ANIMOVANÉHO POLITICKÉHO PLAKÁTU

V této práci budu vycházet především ze zdrojů kulturologického a uměleckého charakteru. To je určeno účelem a předmětným specifikem práce.

Plakát jako druh umění se vyskytuje ve výzkumech mnoha autorů. Například Josef Kroutvor píše

„Plakát není obraz, není to umělecký objekt, ale kulturní fenomén doby (...) Plakát vždy citlivě vnímal atmosféru města, módu, reklamu, ideje či historické události a v těch nejsilnějších okamžicích byl i nositelem poselství, mýtů, snů, úzkostí i nadějí.“¹

Petr Štembera ale tvrdí, že plakát je utilitární aplikované umění:

„Plakát je totiž především pro lidi, ne estéty. Je třeba si uvědomit, že není a nesmí být samonosným uměleckým dílem, výronem umělcovy citlivé duše či jeho nevázaným experimentem, ale (a především!) je zakázkovou prací, která musí uspokojit hlavně a jedině zadavatele, klienta.“²

Kateřina Holečková ve své disertační práci dává soubornou i přesnou definici plakátu

„Plakát v původním slova smyslu bychom mohli definovat jako rozměrný list papíru, určený k vyvěšení na veřejných místech, který se za pomoci textu a obrazu snaží upoutat pozornost na určité zboží, službu či událost.“³

Cíle této studie odpovídají funkční definici plakátu, stejně jako jeho technologická charakteristika. Tím pádem jeho definice v této práci je: *plakát je druh masového grafického umění. Mezi hlavní úkoly patří osvětlení, reklama, politická agitace nebo informování. Jedná se o typografické velkoformátové edice pro distribuci a umístění na veřejných místech.* Existuje několik typů plakátů. Mohou být rozděleny podle tematických příznaků: politický, dětský, sportovní, sociální. Nebo funkčních: agitační, informační, zábavní, vzdělávací a instruktážní, reklamní. Typ plakátu, který mě zajímá, je politický. V různých zemích jsou různé typy plakátů chápány jako politické. Například u českých autorů pod politickým plakátem se nejčastěji rozumí agitační nebo propagandistický (Taufarová, 2010; Jánská,

¹ KROUTVOR, Josef, 1991. *Poselství ulice: z dějin plakátu a proměn doby*. Praha: Comet, s. 149

² *Plakát v Evropě – Evropa na plakátech: plakáty ze sbírky Uměleckoprůmyslového musea v Praze: [Clam-Gallasův palác, Praha, 2009, 2009. Praha: Pražská edice, s. 79. ISBN 9788086239170.*

³ HOLEČKOVÁ, Mgr. Kateřina, 2021. *Firma Haase a výtvarné umění v 19. a raném 20. století*. Praha. Disertační práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce doc. PhDr. Marie Rakušanová, PhD.

2007). U amerických autorů politické plakáty jsou plakáty kandidátů během volební kampaně *Political Campaign Poster* (Szypszak; Patrut, 2013). V Rusku tento pojem definuje všechny plakáty tematicky spojené s politikou. Tyto plakáty mohou být vytvořeny vládou pro propagandu, agitaci nebo veřejnou informaci, také jsou ty plakáty vytvořené k propagaci kandidátů během volební kampaně, a navíc jsou to plakáty, kterými se občané snaží vyjádřit své politické nebo sociální postavení (Kulěšova, 2020; Pavlina, 2019). Tento problém označení pojmů v různých zemích se zmínili ve svých pracích například autoři jako Gary Yanker (1970) a Richard Taylor (2016). Proto jsem v této práci chtěla zpřesnit, co naznačuji pod politickým plakátem. *Politický plakát je typ plakátu, který zahrnuje agitaci, ideologické poselství, vyjádření veřejného mínění a informace o vládní politice. Pro politický plakát jsou charakteristická citová oslovení diváka, jasný, barevný karikaturní obraz a krátké zapamatovatelné slogany.*

V knize **War posters: weapons of mass communication** (Aulich, 2007) uvedeno, že

*„the non-commercial poster is a vehicle for government information and special-interest groups. Such posters provide the visual rhetoric behind the implementation of, or opposition to, government policy. Especially in times of political or social upheaval, posters can become calls to action, and can inform and influence behavior in ways that guide the public towards a particular political ideology.“*⁴

Také tam jsou uvedeny hlavní složky, které přesně identifikují politický plakát: *ikonické obrazy, symbolické jazyky, propagandistické příběhy, a rasové stereotypy a „ostatní“*.⁵

- **ikonické obrazy** jsou opakující se snadno rozpoznatelné a snadno interpretovatelné obrazy. Nejčastěji založené na náboženských symbolech a obrazech. Úkolem tohoto obrazu je rychle přinést informace divákovi bez dalšího vysvětlení a popisu. Například využití pravoslavného (ortodoxního) obrazu svaté Trojice jako základů pro sovětské plakáty s Marxem, Engelsem a Leninem.
- **symbolické jazyky** jsou různé piktogramy, karikatury a symboly vytvořené pro snadné a rychlé pochopení poselství plakátu. Plakát by měl být dobře čitelný z dálky,

⁴ „nekomerční plakát je prostředek pro vládní informace a zájmové skupiny. Takové plakáty poskytují vizuální rétoriku, která stojí za implementací vládní politiky nebo proti ní. Zejména v dobách politických nebo sociálních otřesů se plakáty mohou stát výzvami k akci a mohou informovat a ovlivňovat chování způsobem, který může být vodítkem veřejnosti k určité politické ideologii“.

⁵ AULICH, James. *War posters: weapons of mass communication*. London: Thames & Hudson, 2007, s. 14-18. ISBN 9780500251416.

dobře zapamatovatelný a snadno kopírovatelný masami. Symboly to umožňují. Všichni známe takové slavné symboly jako pacifik nebo hákový kříž.

- **propagandistické příběhy** jsou příběhy o lidech založené na skutečných událostech, ale upravené nebo s určitou interpretací. Hlavním úkolem je vyvolat emocionální reakci masového publika. Díky tomu je možné změnit pohled veřejnosti nebo přesvědčit k nějakým činům. Díky lidským příběhům divák přenáší děj na sebe a na svůj život. Často se na plakátech používají skutečné fotografie lidí, což vytváří pocit věrohodnosti, dokumentárnosti. Stejně tak využívají obraz trpících či mrtvých žen a dětí jako nejmírnějších a nechráněných skupin.
- **rasové stereotypy a „ostatní“** je technika, která umožňuje označit přátele a nepřátele pro diváka. A podle toho mu diktovat stereotypy pozitivního a negativního chování, aby vyvolal emoční reakci. Tato technika pomocí grafického karikaturního obrazu, stejně jako rozpoznatelné symboliky, umožňuje ukázat nepřítele v nelidském, děsivém, nebezpečném vzhledu. A naturalistický, idealizovaný obraz spojenců vytváří dojem o pravdivosti a správnosti činů svého národa.

Což naznačuje „*Ideally, the best posters are striking, economical and efficient, and deliver a direct and simple message. Often, the public information poster will struggle for hearts and minds, and will warn of duplicitous counter-propaganda from the enemy in order to stir the nation to action.*“⁶

Během Říjnovou revoluce bolševici za účelem propagandy začínají film aktivně využívat jako druh masového umění. Také během První světové války tento druh umění vstupuje do svého rozkvětu v mnoha zemích. Právě v této době se v Rusku objevuje takový filmový žánr jako politický film-plakát. Je aktivně vytvořen a používán po celou dobu existence SSSR. Tento pojem jako film-plakát se používá především v ruské a sovětské literatuře (Lebeděv, 1965). V Americe a Evropě se tento druh filmů může nazývat politickým, propagandistickým nebo agitačním (Kopal, 2018; Taylor, 2016; Ackermanová, 2012). Taylor píše

⁶ AULICH, James. *War posters: weapons of mass communication*. London: Thames & Hudson, 2007, s. 10. ISBN 9780500251416.

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

„Propaganda tedy byla činnost spíše dlouhodobá, něco na způsob přípravy zázemí. Naopak agitace byla zaměřena na bezprostřední účinek a ke konkrétnímu úkolu. (...) V angličtině se normálně mezi agitací a propagandou nedělá rozdíl a nebudu se o to pokoušet ani v této práci“.⁷

Tyto pojmy se nejčastěji používají jako synonyma a mezi takovými typy filmů v západní literatuře neexistuje žádný žánr jako "film-plakát". Avšak Otakar Vávra píše

„Plakátové náměty se socialistickou tematikou jsem točit nechtěl, zaměřil jsem se tedy na historické filmy.“⁸,

což nám ukazuje, že tento pojem existoval ve vztahu k agitační kinematografii v komunistických zemích, ale nevystupoval do samostatného žánru.

V této práci pojem *film-plakát* znamená *žánr hraného krátkého filmu, jehož rysy jsou zobrazení akce v čase, přechod statiky do dynamiky, vytváření reality prostřednictvím živých herců a natáčení venku, grafické plakátová obraznost, existence dramatu a morálky, masové šíření*. Ukázkovým příkladem takového filmu je film **Setkání** ze **Sovětské bojové filmové sbírky č. 2** z roku 1941 režiséra Vladimira Faynberga. Děj tohoto filmu je takový:

Na podzim 1939 na okupovaném fašisty běloruském území v selském domě pijí kávu němečtí důstojníci. Jeden z nich si přál pít kávu s mlékem a vyžaduje ho od hostitelky. Ta to odmítá a tvrdí, že mléko nemá. Po několika minutách na dveře zaklepe rolník, který nese nemocnou dívku v náručí. Paní okamžitě vytáhne mléko pro dívku. Když to vidí německý důstojník, střílí do hrnku s mlékem. Sedlák se vrhne na strážníka, vypukne rvačka. V důsledku toho je celá rolnická rodina s dívkou zastřelena. Jako zázrakem soused přežije při střelbě. Zraněný se dostane k sovětské hranici, kde ho vyzvednou sověští pohraničníci. Uplynuly dva roky. Probíhají boje u hranic SSSR. Vyléčený sedlák byl povolán do armády, nyní je kulometčíkem. Při útoku se setká tváří v tvář s tím důstojníkem, který ho kdysi postřelil.

Původně byl hlavním úkolem filmu-plakátu přesun tištěného plakátu na filmové plátno. Dát statický obraz do dynamiky v rámci pohybu v kameře a střihu. Což dodalo plakátovému statickému obrazu dramatičnost. Ve filmu **Setkání** jsou sestaveny dlouhé statické velké záběry postav. Každý jednotlivý snímek vypadá jako tištěný plakát: hanebný fašista, statečný

⁷ TAYLOR, Richard. *Filmová propaganda: Sovětské Rusko a nacistické Německo*. Přeložil Petruška ŠUSTROVÁ. Praha: Academia, 2016. Šťastné zítřky (Academia). s. 50-51. ISBN 978-80-200-2534-0.

⁸ VÁVRA, Otakar. *Podivný život režiséra: obrazy vzpomínek*. Praha: Prostor, 1996. Portréty (Prostor). s. 269 ISBN 80-85190-42-7.

a hrdý sedlák, nešťastná dívka. Ale díky střihu těchto velkých plánů, má divák pocit konfrontace hrdinů, vnímá jejich myšlenkový boj. Režiséři sovětských filmových plakátů vycházeli z Kulešovovy teorie montáže a tento film právě ukazuje dobrý příklad.

Film také umožňuje zobrazit časový průběh. V tištěném plakátu je možné vykreslit pouze zachycený okamžik času, jeden snímek. Ve filmu se odehrává několik hodin, pak dní, a nakonec i několik let. Spolu s hrdinou cestujeme časem a autor nám ukazuje, jak se mění realita.

Živí herci a nativní natáčení vytvářejí u diváka pocit reality toho, co se děje. Tento druh filmu je vnímán divákem jako dokumentární, a tvůrci vynaložili mnoho sil na to, aby obraz na obrazovce vypadal současně krásný a dokonalý jako plakát, ale přitom maximálně autentický a přirozený. Ve filmu **Setkání** aktivně používají speciální efekty k vytvoření pocitu pravdivosti u diváka. Skutečné zničení budovy, kde hlavní hrdina bojuje, komparz bojuje na pozadí, zatímco sledujeme hlavní události, hrnek skutečně exploduje střelbou do ruky herečce a podobně. Samozřejmě, že je nyní velmi dobře vidět, že se jedná o pavilon, divadelní natáčení, ale autoři filmu se velmi snažili vytvořit přirozenou realitu pro diváka.

Největší výhodou filmu je jeho dostupnost a masovost. Už Anatolij Lunačarskij napsal:

Láce a technická jednoduchost přehrávání filmových představeních, dokonalost filmového objektivu, kterému je přístupné vše, co je vůbec přístupné pro lidské oko, dokonce i vyzbrojené teleskopickými nebo mikroskopickými zařízeními (brzy mu bude přístupné a vše, co je přístupné pro ucho), za výjimečnou svobodu připojit se, jak je libo prvky fotomateriálu — to vše dělá film bezesporu nejvíce masovým a populárním ve srovnání se všemi ostatními druhy umění⁹.

Richard Taylor ve své knize **Filmová propaganda: Sovětské Rusko a nacistické Německo** také vyjadřuje tuto výhodu oproti běžnému tištěnému plakátu:

Film byl také díky své technické podstatě prvním médiem, které se dalo reprodukovat masovému publiku. (...) Film byl prvním univerzálním masovým médiem a zdálo se, že má

⁹ ЛУНАЧАРСКИЙ, Анатолий, 1965. *Луначарский о кино: статьи, высказывания, сценарии, документы*. Москва: Искусство. s. 170

„Дешевизна и техническая простота воспроизведения киноспектаклей, техническое совершенство кинообъектива, которому доступно все, что вообще доступно человеческому глазу, даже вооруженному телескопическими или микроскопическими приспособлениями (скоро ему будет доступно и все, что доступно уху), при исключительной свободе монтировать как угодно элементы фотоматериала — все это делает кино бесспорно наиболее массовым и популярным по сравнению со всеми другими видами искусства.“

neomezený potenciál. Propagandisty lákala zejména možnost jeho snadné reprodukovatelnosti. Náklady na výrobu a distribuci filmu byly ve srovnání například s výrobou plakátu nebo tištěného kapitálu.¹⁰

To potvrzuje, že hlavní výhodou filmu byla dostupnost. Každý člověk, nevzdělaný sedlák nebo malé dítě, mohl pochopit, co se děje na obrazovce. Tyto filmy navíc mohly být vytvořeny zcela bez slov nebo textu a mohly být pochopeny po celém světě, což také pomohlo šíření.

Jeden z charakteristických rysů plakátového filmu je dramaturgie. Rys, který autorovi umožňuje vyprávět příběh a naplnit ho dramaturgií. Ale vzhledem k tomu, že tento žánr je stále plakátem, a nikoli dramatickým filmem, nelze v tomto dramatu zajít daleko. Charakteristickým rysem filmu-plakátu a rozdíl od právě dramatického filmu je jasná, stručná a jednoznačná zpráva. Žádná jiná interpretace. Divák musí jasně pochopit, co je dobré a co špatné.

Filmy-plakáty zachovávají základní funkční vlastnosti plakátu jako uměleckého žánru. Jejich cíle v dopadu na diváka se shodují. To umožňuje korelovat základní znaky jak politického tištěného plakátu, tak filmového plakátu s animací a animovanými filmy, které mě zajímají.

Ůlo Pikkov dává tuto definici animace

„Stále jde o předvádění nehybných předmětů tak, aby v myslích diváků vznikla iluze pohybu“¹¹.

Ve své práci používám rozšířenou definici animace: *animovaný film je druh filmu, ve kterém jsou uměle vytvořené obrazy pohybu (fáze) animátorem zaznamenávány snímek po snímku, což při přehrávání vytváří pocit skutečného pohybu u diváka.* Animace jako součást filmového umění apeluje i na žánr politického plakátu. Vzhledem ke specifčnosti animace (použití ručně kreslených obrazů) se animovaný plakát svými výtvarnými prostředky ocitá v něčem bližším k tištěnému politickému plakátu než k filmu-plakátu. Zároveň dynamičnost umělecké reality a filmový způsob obrazu a distribuce sblížuje animovaný plakát s politickým filmem-plakátem.

¹⁰ TAYLOR, Richard. *Filmová propaganda: Sovětské Rusko a nacistické Německo*. Přeložil Petruška ŠUSTROVÁ. Praha: Academia, 2016. Šťastné zítřky (Academia). s. 34. ISBN 978-80-200-2534-0.

¹¹ PIKKOV, Ůlo, 2017. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NÁRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU. s. 18. ISBN 978-80-7331-446-0.

Výzkumů, které se věnují animaci jako žánru filmového umění, je samozřejmě hodně, ale politický plakát v animaci je velmi málo prozkoumaná otázka. Takže jsem se setkala jen s jednou definicí animovaného plakátu ve vědeckém článku Natalie Krivuly:

Díla v žánru animovaného plakátu tvoří oblast animovaného novinářského psaní, které je vlastní dokumentárnímu, vizuálně-figurálnímu zobrazení reality s cílem formování veřejného mínění, vliv na vědomí a chování publika. Moderní animovaná publicistika je složitý fenomén, který zahrnuje různé formy zobrazení aktuálních informací na obrazovce¹².

Zajímá mě však právě politický typ animovaného plakátu. Proto spojením nejcharakterističtějších znaků tištěného plakátu, filmu-plakátu a specifických animovaného filmu lze navrhnout následující pracovní definici: *animovaný politický plakát je animovaný film s výrazným a srozumitelným příběhem, který obsahuje charakteristiky tištěného politického plakátu. Příkladem jsou přístupnost, snadno čitelné obrazy a symboly, krátké zapamatovatelné slogany, jasné poutavé obrázky, karikatura a zřejmé politické poselství.*

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

Animovaný politický plakát často používá klasické techniky tištěného plakátu, nicméně umělecká specifika animace umožňují rozšířit expresivní možnosti těchto technik. Tak například, v animovaném plakátu se často používá klasická technika tištěného plakátu – koláž. V tištěném plakátu díky zpracování a kombinaci fotografie a nakresleného obrazu můžete vytvořit potřebnou náladu, vytvořit požadovanou interpretaci toho, co se děje na obraze. Animace však tento efekt umocňuje, protože lze využít části jak dokumentárních filmů, tak i hraných filmů, což mnohonásobně umocňuje emoční odezvu. Díky pohybu to vytváří pocit skutečných událostí. Divák více věří videosekvencím než fotografiím. Ve filmu

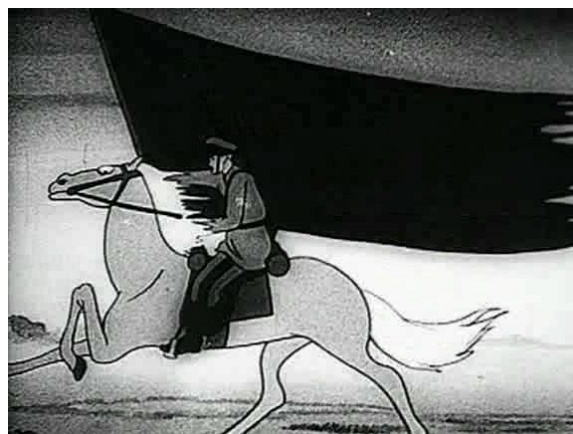
¹² КРИВУЛЯ, Наталья, Červen 2016. Анимационный плакат: истоки, специфика и своеобразие. ВЕСТНИК ВГИК. 2016(No 2 (28)), s. 12. Dostupné z: <https://doi.org/10.17816/VGIK827-22>

Pozor! Vlci! (r. Efim Gamburg, 1970) právě používali kombinace ručně kreslené animace ve stylu sovětského umělce Ůlo Soostera, nejvýznamnějšího představitele sovětského nekonvenčního umění, a zpracovaných dokumentárních filmů a fotografií. Tak plně kreslený film-jinotaj na konci vrací diváka do reality a ukazuje hrůzy neonacismu. Na tomto kontrastu ručně kreslené pohádky a děsivé speciálně upravené a namontované reality, způsobí u diváka nezapomenutelný zážitek.

Pohyb v animované propagandě také umožňuje vytvořit zábavný trikový moment. Film se stává atraktivnějším než statický plakát, protože máme chuť znovu a znovu se na něj dívat jen pro zábavu. Tato technika byla nejčastěji používána v Americe. V americké vojenské propagandě aktivně používala kultovní komediální animované postavy, jako jsou Bugs Bunny, Kačer Donald, Kačer Daffy a dokonce i Pepek námořník (**Herr Meets Hare, Commando Duck, Plane Daffy, The Mighty Navy**). To bylo uděláno pro přilákání pozornosti, protože toto byli univerzální hrdinové a filmy měly klasickou strukturu a humor pro tyto postavy. Navíc vznikla speciální postava pro vojenskou propagandu -- **vojín SNAFU** (r. Chuck Jones, 1943–1946). Je to hloupá komická postava, která dělá spoustu chyb v armádě *Obr. č. 1*. Ale v každém díle se tomu vysmívá a na konci jemu i divákovi vysvětlí, jak správně postupovat ve prospěch armády a Spojených států. To je velmi zajímavá vlastnost, že v Americe k přilákání diváka v animovaném politickém plakátu používali zábavnou, humornou složku. A často zesměšňovali protagonistu, obyčejného Američana.



Obr. č. 1: Private Snafu, Chuck Jones



Obr. č. 2: Ně toptať Fašistskomu sapogu našej rodiny, Ivan Ivanov-Vano

V SSSR naopak si nemohli dovolit postavit hrdinu do špatného světla. Obyčejný sovětský občan nemohl být nesmyslný a směšný. Měl by být ideálním členem společnosti a hrdinou Sovětského svazu *Obr. č. 2*. Tedy jestli komediální situace ve filmu byly, mohly se odehrávat

pouze jen s antagonistou. Ale nakonec to většinou bylo mnohem méně vtipné, ale brutálnější. Kvůli tomu tyto filmy nebyly tak zábavné a dívat se na ně více než jednou lidé zřídka chtěli. Stejně jako tištěné plakáty, které málokdy mohly obsahovat dostatek humoru k opětovnému zhlédnutí.

Animovaný plakát od tištěného příznivě odlišuje přítomnost hudby a zvukových efektů. Zvukový doprovod vyvolává u diváka větší emocionální odezvu. Další věc, která odlišuje animovaný plakát od tištěného, je přítomnost hudby a zvukových efektů. Zvukový doprovod vyvolává u diváka větší emocionální odezvu. Například pod YouTube-videem filmu **Ně topat' Fašistskomu sapogu našej rodiny** (r. Ivan Ivanov-Vano, 1941) lidé z různých světových zemí stále píšou něco podobného: „*The song makes me feel stronger even tho I ain't Russian.*“¹³. Hudební doprovod dokonale vytváří náladu pro to, co se děje na obrazovce. Přesně vzniká ten pocit, který by měl divák zažít: odsouzení, hrdost, strach, radost. Některé zvuky jsou symbolem, přímou asociací nějakého pocitu. Například u nás všech vyvolávají strach sirény nebo pískání padajících bomb. Ve filmu Jurija Norštejna **Pohádka pohádek** (1979) je moment, kdy ženy na obrazovce chytají dopisy. A divák slyší charakteristické zaklepaní na okna. To děsivé zaklepaní na okno, které bylo všem známé v tuto dobu, znamenalo, že doručil pošťák „pocharonku“, oznámení, že manžel, syn, bratr, otec, zemřel na frontě. A v tomto filmu je tento zvuk symbolem a okamžitě vyvolává u diváka podvědomý strach, a to ještě předtím, než nám přímo ukáže význam těchto dopisů.

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

¹³ Nam Dau, Video “Animated Soviet Propaganda - Fascist Barbarians: Fascist Boots Shall Not Trample Our Motherland”. YouTube [online]. [cit. 2021-5-11]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=taA1cr85-L8>

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

jasně formulována morálka a slogan. Často jsou animované plakáty plnohodnotné filmy s klasickým scénářovým základem, kde je expozice, kolize, krize, peripetie, katastrofa (začátek, prostředek, konec)¹⁴. Stejně jako ve filmu **Pérák a SS** (r. Jiří Trnka, Jiří Brdečka, 1946) je děj postaven podle zcela klasického schématu – ukazuje se nám expozice, že město bylo obsazeno nacisty, kteří se snaží ovládat všechny život obyvatel a všude hledají špiony a zrádce. Dále je ukázána kolize – je tu špatná postava-kolaborant, která kazí život ostatním a navádí na ně nacisty s nadějí na privilegia. V reakci na nespravedlnost se objeví místní hrdina, který začíná bránit své krajany a trestat nacisty. Pak přijde katastrofa, kdy protagonista ve střetu dokáže porazit všechny nacisty. A závěr, v němž vidíme, že kolaboranta postihne trest a vyhnání, a hlavní hrdina se vrací ke svému šťastnému pokojnému životu. Se vši jednoznačností a morálkou má divák stále zájem sledovat děj, konfrontaci hrdinů a padouchů. Zajímá nás všechno: sledovat, jak hrdina bojuje proti nacismu, zjistit, jak přesně vše vyhraje a potrestá protivníka.

Provedené srovnání ukazuje, že se animace ideálně hodí pro žánr politického plakátu. V animaci se jasná a stručná obraznost vytištěného plakátu spojuje s dynamikou, dramaturgií a zvukovou expresivitou filmu. Animace navíc umožnila obohatit tento žánr, učinit jej dostupnějším a názornějším. Díky spojení všech těchto rysů klasického tištěného plakátu a filmu-plakátu, je animační plakát vynikajícím příkladem. Zdá se mi, že právě animovaný politický plakát má na diváka neuvěřitelný psychologický dopad a filmový způsob jeho distribuce značně rozšiřuje své publikum. Což je hlavním úkolem tohoto žánru umění.

¹⁴ NOVOTNÝ, David Jan, 2000. *Chcete psát scénář?*. 2., dopl. vyd. Praha: Akademie múzických umění, s.22. ISBN 808588352x.

2 ANIMAČNÍ TECHNIKY V HISTORICKÉM VZNIKU ŽÁNRU POLITICKÉHO PLAKÁTU

V kontextu studia animovaného politického plakátu je zajímavá především historie utváření nejučinnějších způsobů působení na diváka, hledání nevhodnější a neefektivnější výrazové formy. Analýza historických možností tvorby těchto forem ukazuje cílenou blízkost plakátu a animovaného filmu celkově. Historické prototypy obou uměleckých žánrů vznikají prakticky současně.

Technicky je za první oficiální tištěný plakát považována reklama na knihu Geometrie Euklida, kterou vytvořil anglický knihkupec Batdold. První oficiální animovaný film natočený na filmovém pásku je podle domněnek film **The Humpty Dumpty Circus** (1898) Jamesa Stuarta Blacktona a Alberta E. Smitha nebo, v některých zdrojích, film **Humorous Phases of Funny Faces** (1906). Problém je v tom, že jejich základy se objevily v rámci jiných druhů umění mnohem dříve, než byly vyvinuty technické prostředky pro jejich fixaci a replikaci. Například když autoři vyprávějí o historii animace, přistupují k jeskynním malířství jako k prvnímu příkladu vyobrazení fází pohybu bizona. (Norštejn, 2013, Pikkov, 2017). To ovšem neodpovídá moderní definici těchto druhů umění, protože tato animace nebyla zachycena na film. Ale Edgar Dutka píše:

„Tito bizoni jsou mistrovsky nakresleni, a přitom anatomicky přesně zachyceni v různých fázích běhu natolik, že když madam Proudhommeau jednotlivé fáze natočila pookénkovou kamerou, 14 tisíc let mrtví bizoni se před užaslými diváky festivalu v Annecy (1962) rozběhli po filmovém plátně!“¹⁵

Takže to může být považováno za skutečný animovaný film. Na tomto příkladu můžeme vidět, že umělec si stanovil hlavní úkol přenos pocitu pohybu. Chtěl působit na diváka, vysvětlit a ukázat dynamiku. A to je to, o co plakát vždy usiloval: předávat informace a ovlivňovat diváka.

Podobné příklady existují pro plakát. Někteří vědci tvrdí (Alexandra Radzivilovič, 2021, Eliška Vacková, 2013, Monica Taufarová, 2010), že první podoba plakátů mohla být nalezena ve starověkém Egyptě. Pokud otrok utekl, pak k šíření informací o něm vznikly speciální inzeráty, které lze považovat za předky moderních plakátů. Ale nemůžeme je

¹⁵ DUTKA, Edgar. Minimum z dějin světové animace. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012, s. 8. obr. příl. ISBN 9788073312534.

považovat za skutečné plakáty, protože nebyly vytištěny na papíře. Tyto inzeráty však měly charakteristické vlastnosti plakátu, informovaly obyvatele města, masově se šířily a vybízely k činu.

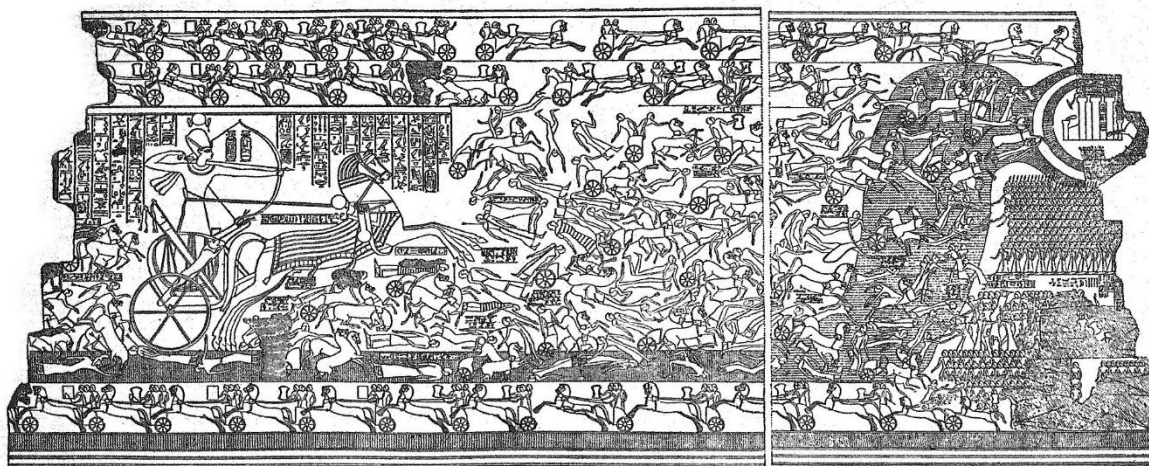
To ukazuje, že počátky animace a plakátového umění lze objevit již v raných fázích lidských dějin. Vznik politického plakátu však souvisí především s existencí starých států a vznikem politické sféry společenského života.

2.1 Starověký Egypt

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

Tato studie vyvolává zvláštní zájem o techniky, kterými starověcí egyptští mistři ukazují událost bitvy jako časový proces v prostorové struktuře reliéfu. Reliéf líčí rozsáhlou bitvu, umělci mají za úkol znázornit časový průběh, nikoliv jeden statický okamžik, a zprostředkovat pocity, které vznikají v průběhu bitvy v různých jejích okamžicích. Tento úkol je řešen vícenásobným opakováním podobných tvarů v různých fázích pohybu. Takže pokud vezmeme v úvahu takové věci jako pády, mávání mečem, pohyb koní a kočárů, pak

můžeme vidět skutečné fáze pohybu. Na *Obr. č. 3* je možné si všimnout úžasné specifičnosti, že obrazy lidí a vozů nejen ukazují počet účastníků, ale také jejich pohyby. A pokud se dobře podíváme, můžeme vidět mini-příběhy jednotlivých postav s fázemi pohybu v jednotlivých okamžicích času. Dá se například vysledovat, jak přes celý reliéf projíždí kočár, který sráží po cestě nepřátele a pak přeskočí řeku do tábora protivníků. Ale současně každá fáze zobrazuje samostatný vůz. Je to úžasný umělecký trik: každá jednotlivá figurka je jedním z malých příběhů zachycených na reliéfu v jednom statickém okamžiku, ale zároveň je stejná figurka také fází v pohybu dlouhého příběhu, který se děje v průběhu času. Z tohoto důvodu reliéf vypadá, jako by byl živý, což vytváří iluzi pohybu. Yurij Norštejn také zaznamenal ten úžasný efekt této umělecké techniky:



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

Obr. č. 3: Bitva u Kadeše, Ramesseum

Tento reliéf udivuje tím, že sochař přemýšlel o pohybu jako o nějakém celku, který je zformován z jednotlivých částí. Udělal jsem experiment: vzal jsem jednotlivé postavy tohoto reliéfu, vystříhl jsem je a postavil do řady. Nic jsem neměnil a dostal jsem rozfázovaný pohyb. (...) Pohyb vzniká v našem nitru a formuje se na abstraktní úrovni.¹⁶

Ale nejzajímavější v tomto příběhu je, že 3000 let si lidé, a dokonce i vědci mysleli, že bitva u Kadeše skončila bezpodmínečným vítězstvím Egyptanů, protože v důsledku kolapsu z pozdní doby bronzové byly lid a kultura Chetitů zničeny. Teprve ve 20. století se archeologům podařilo najít chetitskou metropoli Chattušaš, kde objevili dokumenty, které říkaly, že Ramesse II. byl poražen a ustoupil od Kadeše kvůli bezpodmínečné porážce. Pro

¹⁶ NORŠTEJN, Jurij Borisovič, 2013. *Sníh na trávě: ve dvou dilech*. V Praze: APZ Production. s. 8. ISBN 978-80-7331-124-7.

mě je tento příběh přesvědčivý důkaz, že propaganda funguje, protože i vědci moderní doby spoléhali ve svých studiích na přesah "plakátu" starověkého egyptského faraóna.

A takové využití obrazu jako vyprávění propagandistických „dějin“ se nachází v celé lidské historii. Například Trajánův sloup *Obr. č. 4* je slavný římský záznam v obrazech o dobytí Dácie císařem Traianem v podobě reliéfů na 38 metrů vysokém sloupu. Sloup zobrazuje sekvence scén v chronologickém pořadí dvou válek Traiana proti Dákům. Hlavním hrdinou je zde silný, moudrý a statečný velitel Traianus, který se svou armádou dokázal porazit silného nepřítele – Dáky. Zároveň neztratil ušlechtilost a velkomyslnost. Vědci obecně nepopírají propagandistickou orientaci tohoto díla. Kolem tohoto sloupu bylo vybudováno celé římské fórum, aby lidé mohli obdivovat a seznámit se s historií při pohledu na tento sloup.



Obr. č. 4: Trajánův sloup, Řím

Ale „*In fact clues gleaned from the column and excavations at Sarmizegetusa, the Dacian capital, suggest that the carvings say more about Roman preoccupations than about history*“.¹⁷

¹⁷ CURRY, Andrew, 2012. A War Diary Soars Over Rome. National Geographic [online]. 1888- [cit. 2021-4-17]. Dostupné z: <https://www.nationalgeographic.com/trajan-column/article.html>
„Ve skutečnosti stopy nashromážděné ze sloupu a vykopávky v Sarmizegetuse, hlavním městě Dácie, naznačují, že řezby říkají více o římských záměrech než o historii.“

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

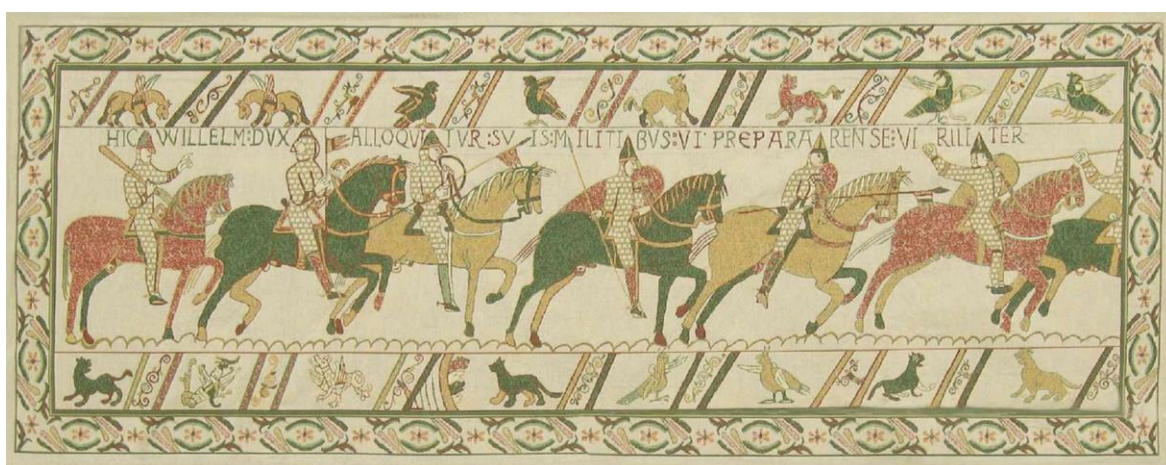
2.2 Anglický středověk

Dosáhnout téměř dokonalé animační plynulosti pohybu se podařilo tvůrcům tapisérie z Bayeux v 11. století v Anglii. Je ilustrovaná chronologickým zobrazením ovládnutí Anglie Normany. Mnozí vědci považují tuto tapisérii za jeden z ideálních příkladů vojenské



Obr. č. 5: Tapisérie z Bayeux, padající koně

propagandy. Na tapisérii je zobrazeno stanovisko Normanů k této invazi. Historici se například stále dohadují, kdo krále Harolda II. korunoval. Na tapisérii je vyšíváno, že je korunován Stignadem, exkomunikovaným z církve arcibiskupem z Canterbury. Možná to bylo provedeno s cílem zdiskreditovat královskou pozici Harolda II. I když jiné zdroje uvádějí, že vše bylo provedeno podle zákona. To je důležitý bod, protože hlavním konfliktem tohoto příběhu je to, že za právoplatného krále Anglie se považoval Vilém. Rozměry koberce a jeho úložný prostor naznačují, že sloužil jako výzdoba kostela, což znamená, že musel být viděn mnoha farníky. Z toho vyplývá, že funkčně se tedy zcela shoduje s díly žánru politického plakátu.



Obr. č. 6: Tapisérie z Bayeux, skákající koni



Obr. č. 7: Spacing

Pokud mluvíme o animačním pohybu, pak pouze v tomto díle jsou zcela jedinečně zobrazeny fáze pohybu postav. V tom smyslu, že na rozdíl od egyptských či římských příkladů na tapisérii chybí zjevné mnoháúrovňové zobrazení. Příběh je vyprávěn tak, že obrazy jsou v jedné linii na jednom plánu. A dva další plány jsou jasně odděleny hranicemi a stylizovány do vzoru. Díky tomu nerozbijí kompozici. To umožní čistý pohyb v jedné rovině i v případě, že postavy jsou umístěny do různých výšek. Například na *Obr. č. 5* jsou znázorněni padající koně. Ale jsou umístěni do spirály, což způsobuje pocit, že jeden kůň se převrátil a spadl. Přitom fáze pohybu pádu koní nevypadají postupně, ale díky kompozici oblouku/spirály

vzniká dojem animace. Kompozice také podporuje to, že tyto fáze nevypadají jako samostatné výrazné pózy. Například Římané zobrazují každou postavu v ideální expresivní statické póze, takže se hůře sloučí do jednotného pohybu. Na tapisérii jsou pózy vybrány podle kompozice, a proto se lépe spojují v pohyb. Nebo na *Obr č. 6* je zobrazeno, jak vojáci uhánějí do boje. Zde je velmi úspěšná kombinace směru kompozice oblouku a umístění postav. Z důvodu toho, že na začátku tam, kde jezdci stojí, jsou seskupeni těsně, a tam, kde začnou uhánět, se mezi nimi objevuje více a více prostoru, vzniká pocit animovaného pohybu. V animaci se takový efekt nazývá spacing *Obr č. 7* a znamená vzdálenost mezi fázemi pohybu. A je úžasné, že tento princip se používá na tapisérii z 11. století!

Petr Kopal píše: „*Někdy bývá přirovnávána k filmovému „storyboardu“.* Bryan Talbot, *jeden ze zakladatelů „komiksového románu“*, nazývá výšivku z Bayeux „*prvním známým britským komiksem*“.“¹⁸

2.3 Ruské království

Storyboard a komiksová kompozice jsou samozřejmě také přítomny v uměleckých zdrojích minulosti. Podle mého názoru pojmu storyboard nebo komiks odpovídá ilustrovaný letopis Ivana Hrozného (Лицевой летописный свод) ze XVI století. Je to unikátní sbírka knih o světových a ruských dějinách, kterou si pro svou knihovnu objednal Ivan Hrozný. Tyto knihy jsou soubor miniaturních ilustrací, které ukazují nějakou historickou událost a její stručný popis. Sbírkou obsahuje 10 knih, 3 knihy o staré historii světa a 7 knih o historii Ruska. Čím blíže k době vzniku této kroniky byly popisované události, tím byl detailnější jejich popis. Tady vidíme zajímavou věc: poslední svazek pokrývá pouze 20 let vlády Ivana Hrozného (Královská kniha) a tento svazek byl několikrát přepsán, a dokonce překreslen. Můžeme to vidět podle přeškrtnutých, přepsaných textů, někdy byla k hotovým textům přidávána vysvětlení. V tomto posledním svazku se nacházejí miniatury, které nejsou dokončeny nebo jsou to pouze náčrty *Obr č. 9*. Na těchto skicách můžeme také vidět, jak některé detaily nebo postavy byly opravované. To vše ukazuje, jak se měnily dějiny v reálném čase a jak se měnila interpretace jednání Ivana Hrozného v jeho prospěch. Navíc historici předpokládají, že tento letopis byl určen k tomu, aby se podle něj učili dějiny budoucí careviči. Je to tedy krásný

¹⁸ KOPAL, Petr. *Film a dějiny. 7, Propaganda*. Praha: Václav Žák - Casablanca, 2018, s.10, ISBN 9788087292440.

příklad politické propagandy v obrázcích pro děti. Asi takový je grafický historický román doby Ruského carství.

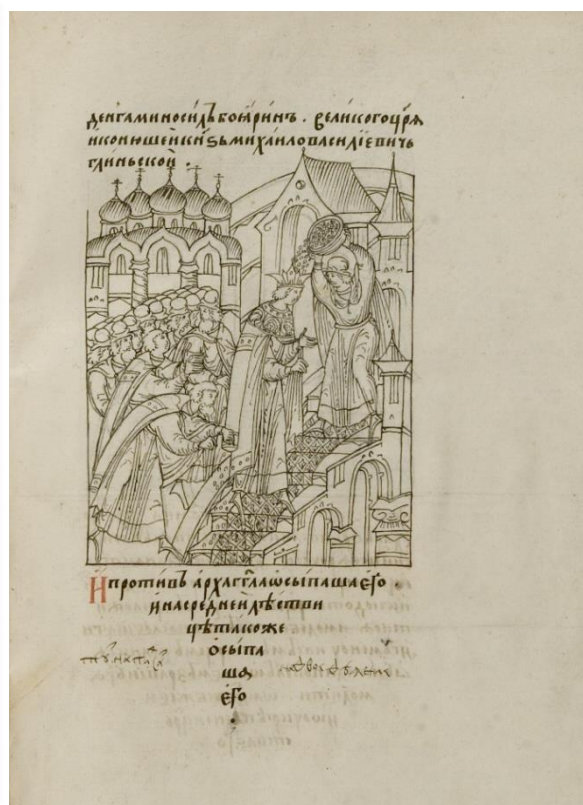
Nejzajímavější je grafické a umělecké řešení toho letopisu. Na rozdíl od jiných letopisů zde obrázky neilustrují text, ale text popisuje obrázek. Často je na miniatuře zobrazeno více, než je popsáno v textu. Historik Sigurd Šmidt předpokládá, že umělec měl na rozdíl od spisovatele méně omezení formulovaných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



Obr. č. 8: Královská kniha, Ivan Hrozný posílá velvyslance do Litvy

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

Na *Obr. č. 8* je znázorněno, jak Ivan Hrozný posílá velvyslance do Litvy. Tento obrázek je rozdělen na tři malé obrázky: velvyslanci přišli ke králi, velvyslanci se dohodli, velvyslanci jedou do Litvy. Zde již není animovaná kompozice, ale kompozice komiksu, každý děj má



Obr. č. 9: Královská kniha s úpravami

vlastní obrázek. Na stejném principu jsou vytvořeny životy svatých. Vyprávějí nám celý životní příběh jednotlivými statickými obrázky s důležitými událostmi. Ruská ikona je velmi kanonizovaná a kvůli tomu nečekaně vzniká pohybový efekt, který je trochu jiný. Na příkladu *Obr. č. 9* vidíme, jak se dva lidé nalevo klaní. Vzhledem k tomu, že podle pravidel kánonu je umělec značně omezen v rozmanitosti zobrazení lidí, všechny postavy vypadají téměř identicky. Navíc jsou velmi omezené v gestech, pózách a pohybech. Postavy se nanejvýš liší barvou oblečení, vlasů a přítomností vousů. A díky tomu, pokud několik lidí stojí vedle sebe a dělá nějakou akci, vypadá to jako fáze pohybu jedné postavy. Proto ta ilustrace vytváří pocit, jako by se klaněla jedna osoba.

Divák má někdy dokonce pocit, že vidí dvojité nebo trojitě. Tento efekt například používá Gil Alkabetz ve filmu **The Da Vinci Time Code** (2009). Nastříhal části obrazu Poslední večeře Leonarda Da Vinciho a vytvořil pohyb, animaci. Díky tomu, že lidé na obrázku vypadají dost podobně, se po sestřihu fází hlav zdá, jako by postava otáčela nebo kroutila hlavou.

Celkově ilustrovaný letopis Ivana Hrozného vypráví příběh prostřednictvím konzistentního obrazu, který v sobě obsahuje fáze pohybu. V tomto případě je časová struktura zobrazena na principu komiksu, který kombinuje jednotlivé události-obrázky v jediném uměleckém prostoru každé miniatury. Kronikářské ilustrace se formálně velice shodují s tištěnými plakáty a zároveň obsahují znaky animovaného politického plakátu.

Politické cíle tedy vyžadují upevněný, fixovaný obraz s jednoznačným významovým výkladem a maximální přesvědčivostí pro diváka. Již v dávné minulosti vznikla díla, která v sobě nesou jasnou politickou zprávu, jejich cílem je interpretovat důležité politické události určitým způsobem a tyto informace předávat veřejnosti. Nedostatek technických prostředků pro přenos pohybu a také hromadného kopírování způsoboval pro autory těchto děl určité komplikace, protože zachytit takový obsah pak bylo možné pouze ve formě prostorové umělecké struktury – fresky, reliéfu, sloupu atd. Společnou uměleckou výzvou pro autory se stal přenos událostí, který trval v čase, pomocí prostředků prostorových druhů umění. Potřeba udělat co nejsilnější dojem na maximum diváků také nutila hledat zvláštní výrazné techniky. Dalo by se tvrdit, že toto pátrání bylo do značné míry zaměřeno na kompoziční sféru.

Rozhodnutí, která autoři našli, se opírala o kánony každé konkrétní kultury a vycházela z tehdejších výrazových prostředků. Zároveň tyto kompoziční techniky – fáze, spacing, storyboard a další – byly uměleckými objevy, protože se zvětšil emocionální dopad na

diváka prostřednictvím přenosu dynamiky do statického obrazu. Použití podobných prostředků v moderním animovaném plakátu zase obohacuje jeho expresivní schopnosti.

2.4 Lubok

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

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

Vydání lubočních obrazů se snažili kontrolovat: církve dbala na to, aby v obrazech nebylo kacířství, navíc aby nebyly vytištěny německé náboženské listy. Bylo nutné vyrábět a prodávat pouze tváře pravoslavných svatých, podepisovat jejich jména na desky pro tisk a výsledné obrázky používat k modlitbě. Úředníci se také snažili dohlížet, aby královské osoby nepostavili do špatného satirického světla. Ale umění začalo být lidové a řemeslníci chtěli vytvářet příběhy, které jsou v poptávce. Výsledkem bylo, že lidé špatně dodržovali omezení a v roce 1721, vláda v domněnku, že lubok ovlivňoval lid jako propaganda, byl zaveden zákaz výroby a tisku lubku kdekoli jinde než ve speciálních tiskárnách. Vznikl tak zvláštní státní úřad, který vydával licence na výrobu obrazů nezávisle, nikoliv v typografii. Kvalita obrazů se ale zhoršila, svatí a panující lidé byli zobrazováni nedostatečně hezky a úhledně. Nakonec byly zavedeny zákony, že obrazy svatých musí být koordinovány s diecézními arcibiskupy a královské osoby musí být umělecky profesionálně namalovány. V určitém okamžiku tedy z těchto obrázků zmizel obraz královských osobností. V důsledku toho v 19. století začala policie cenzurovat všechny obrázky. To se stalo, protože na počátku 19. století se lubok masivně rozšířil mezi rolníky po celé Ruské říši. Mezi elity se tento umělecký směr začal považovat za masové nízké umění, řemeslnictví, kýč. Kvalita obrazů byla nízká, obrysy



Obr. č. 10: Lubok, Bitva na Kulikovském poli

výřezávali řemeslníci, ne umělci, ručně potištěné obrázky malovaly speciálně najaté ženy a děti. Výsledkem bylo, že obraz byl jasný, ale ne čistý. Ale poptávka byla tak vysoká, že v 19. století vydavatelé založili celé továrny na výrobu lubku. Popularita těchto letáků byla způsobena tím, že byly použity místo novin. Lidé se z nich dozvídali světové i ruské zprávy. Vydavatelé velmi často přetiskovali novinové články z novin, ale zjednodušili text a nakreslili ilustrace pro negramotné obyvatelstvo. Také na nich byly vyobrazeny tváře svatých a lidé je používali jako levný analog ikon. Navíc na obrazy svatých byly přidány nápisy s jejich jmény a z jakých potíží pomáhá modlitba k tomuto svatému. Pragmatický přístup silně navýšil prodej, a proto výrobci začali tisknout církevní kalendáře s daty náboženských svátků, texty modliteb a životy svatých ve zjednodušené variantě s jasným morálním kontextem. Navíc ikonický styl obrazu jednoznačně ovlivnil celé luboční umění. Grafické a umělecké techniky se setkaly ve všech příbězích a žánrech. Byly to populární lidové příběhy a pohádky, v pozdější době se vydávaly ilustrace s kusy oblíbené ruské literatury, a samozřejmě různé karikatury, vtipy, erotické obrázky. Ale zajímá nás politická propaganda.

Když se toto umění dostalo k lidem, politické motivy byly hlavně ve všech druzích humorných scén a anekdotách. Například *Raskolnik a holič* (1770), *Jak myši pohřbily kocoura* (18. století). Ale když stát uviděl v tomto směru umění propagandistický potenciál,

začal ve státních typografiích tisknout letáky s informacemi potřebnými pro vládu. Zveličovali například počet zabitých nepřátel v různých historických bitvách. Profesionální umělci mohli zobrazovat celé pole bitev, nejen jednotlivé malé scény s omezeným počtem účastníků. *Obr. č. 10* nebo používali různé slogany a nápisy zvyšující morálku.



Obr. č. 11: Lubok, Vasilisa Kozhinova – partyzánská velitelka

Během Napoleonova ruského tažení v roce 1812 se lubok stal oficiální součástí státní propagandy. Obrazy malovali jak profesionální umělci, tak lidoví řemeslníci. Nejčastěji se uchýlili ke karikaturním humorným kresbám nebo rozsáhlým krásným bitvám. *Obr. č. 11* je znázorněno, jak vedou dva zbabělé Francouze k vůdkyně partyzánů Vasilise Kožinově, aby je soudila. A tady vidíme klasické triky propagandistického plakátu. Francouzi jsou líčeni ubohými a zbabělými. A ruský národ je udatný, statečný a spravedlivý. Také na obrázku jsou připsány chytlavé verše, kde je označena vina Francouzů a zesměšňována jejich bezmocnost. A autor se snažil divákovi vyprávět celý příběh, ale vylíčil ho v jednom snímku. Pózy jsou expresivní, barvy jsou jasné.

Tato tradice politického státního lubka pokračovala až do roku 1914 a byla během první světové války aktivně oficiálně využívána jako politický propagandistický plakát. Na *Obr. č. 12* a *Obr. č. 13* zobrazuje karikatury hlav států, s nimiž Ruská říše bojovala. Opět vidíme

klasické znaky politického plakátu: zbavení nepřítele lidskosti, zesměšňování, zapamatovatelný rýmovaný slogan, příslib snadného vítězství. Ale po Ruské revoluci (1917) považovali bolševici toto umění za zastaralý znak imperialismu, zakázali ho a přešli na masovou typografickou tovární produkci plakátů.



Obr č. 13: Lubok, Umírající vícehlavý rakousko-germánský had



Obr č. 12: Lubok, Vaska pruský kocour – ruský nepřítel

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

Pokud máme mluvit o animační složce, pak ta se také objevuje v tomto grafickém směru. Ano, většina lubočních obrázků je statická nebo sestavená jako komiksy. Ale zvláštnosti ruské výtvarné tradice a náboženského kánonu sblíží umělecké řešení lubočního obrazu s kronikářskou ilustrací. Opět jsme svědky určitého omezení projevu obrazu z důvodu náboženského kánonu, což vede k efektu dvojité, trojitě vypadajících lidí, jako v Ilustrované kronice Ivana Hrozného. Ale je zde mnohem méně takových efektů, lubok byl volným experimentálním uměním. Ale pohybový efekt stále existuje, jak vidíme na *Obr č. 10* Také v lubku se snažili, aby se vešlo na jednu stránku co nejvíce událostí, takže pokud vyprávěli

nějaké příběh nebo pohádku, udělali něco jako storyboard s popisy a příběhem. Obr. č. 14 Obecně je to snaha vyprávět příběh, a to se mi jeví jako nejdůležitější podobnost právě s animovaným plakátem. Na rozdíl od všech uvedených příkladů se tvůrci lubka snažili dát co nejvíce informací do jednoho malého obrázku. Egypťané, Římané, Normané, staří Slované, všichni potřebovali obrovskou plochu, aby vyprávěli vymyšlený příběh. Tvůrci lubočních obrazů se snažili „nacpat“ celé pohádky na jednu stránku. Od klasických tiskových plakátů lubok odlišuje, že šlo o prostředek přenosu různorodých informací pro nevzdělané obyvatelstvo. Na začátku cesty byly lubové obrázky spíše jako letáky. Tyto obrázky zobrazovali příběhy, legendy, modlitby, zprávy, a dokonce i klasickou ruskou literaturu! Vznikly celé seriály, které vyprávěly o oblíbených postavách. A úkolem vydavatele bylo to nakreslit tak, aby příběh byl každému srozumitelný, i když neumí číst.



Obr. č. 14: Lubok, Pohádka rybáře a rybičce

Historik Nikolaj Chrenov uvažuje o tom, že lubok se v určitém okamžiku stal uměním masovým – ne uměleckým, ale zábavním. Ale film začal jako masové, zábavné umění pro

negramotného diváka. A podle Chrenova tyto věci spojují tyto dva směry žánry¹⁹. Luboční stylistika vyprávění skvěle zapadá do zábavného trikového filmu. A podle mého názoru to ještě více vyhovuje animacím. O tom ve svém článku píše také Oxana Petručina:

Obrazově-grafické řešení agitačních a osvětových filmů-plakátů kopírovalo stylistické triky dané lubočními plakáty ROSTA. S využitím prostředků plakátů a časopisecké grafiky, obracením se k trikovým začátkům, adaptací a oživením lubočních postav si umělci co nejvíce zachovali svůj grafický styl a věřili, že animované plakáty jsou cestou k aktualizaci a rozvoji grafiky, její nové podoby, doplněné technologií, mistrovství a vynalézavostí.²⁰



Obr č. 16: O racích, Valentyn Olšvang

Obr č. 15: Mister Pronka, Leonid Nosyrev

Tento styl zůstal populární v ruských animovaných filmech dodnes. Mnoho ruských animátorů vycházelo z této stylistiky, vizuální i literární. Ve filmech **Kouzelný prsten** (r. Leonid Nosyrev, 1979), **O racích** (r. Valentyn Olšvang, 2003) *Obr č. 16*, používá vizuální stylistiku a literární prostou výslovnost při dabingu filmů. Ve filmech **Kocour a Co** (r. Alexandr Guriev, 1990), **Viděl jsem, jak myši pohřbily kocoura** (r. Dmitrij Geller, 2011) používá klasický lidově oblíbený luboční syžet *Jak myši pohřbily kocoura*. Tolik let uplynulo od vytvoření tohoto příběhu-vtipu, ale tento příběh stále baví moderního diváka. Máme i příklad přímo animovaného politického lubočního plakátu – **Mister Pronka** (r. Leonid Nosyrev, 1991) *Obr č. 15*. Zpočátku to byl příběh o tom, jak americký kapitalista přichází do "carského" Ruska a vysmívá se ruskému muži a nutí ho za peníze, aby se 15 let neumýval ani neholil. Výsledkem je, že mazaný Rus podvádí Američana, získává miliony,

¹⁹ ХРЕНОВ, Николай Андреевич, 2002. История кино как история массовой рецепции: эпоха примитивов. *КИНОВЕДЧЕСКИЕ ЗАПИСКИ*. 2002(57), s. 89–115.

²⁰ ПЕТРУХИНА, Оксана, 2019. Прикладная анимация в России на рубеже 1920–1930-х гг. в контексте синтеза художественных, идеологических и социокультурных преобразований. *Культура и искусство*. 2019(1), s. 33–41. Dostupné z: doi:10.7256/2454–0625.2019.1.28653

ožení se s princeznou a žije šťastně až do smrti. Ale vzhledem k tomu, že film vznikl v 90. letech, kdy už skončila studená válka, měl film pozitivní, mírumilovný konec. Bratři Američana se také oženili se dvěma ruskými princeznami a Američan se proslavil po celém světě a vydělával peníze natáčením filmu o neumytém Rusovi. A v tomto filmu jsou všechny luboční triky: umělecký styl, text a výslovnost interpreta, satirický pohled na moderní svět a zajímavý spletitý příběh. Myslím, že to je příklad toho, jak dobře lubok žije ve formátu animovaného filmu.

Od nástupu státnosti tak umění odpovídalo na žádost vlády o politickou propagandu. Politická propaganda je něco, co musí být tak přesvědčivé, dostupné a atraktivní pro lidi, a proto jeho tvůrci již ve starověku hledali silné způsoby, jak sdělit své výroky divákovi. Nejčastěji za tímto účelem propagandistická díla byla umístěna v maximálně navštěvovaných místech: na náměstích, na fórech, v chrámech, vystavovala nebo speciálně se ukazovala během slavnosti či slavnostních rituálů, při bohoslužbách a tak dále. Ve starověkém Egyptě mohli adresáti takového poselství být nejen lidé, ale i bohové, proto takové obrazy zdobily stěny hrobů. Společným cílem bylo silné kolektivní prožívání monumentální politické propagandy. Ve snaze posílit tento efekt, umělci starověku se uchýlili k různým expresivním postupům, významnou část z tvořily způsoby přenosu velikosti a dynamiky události do statického monumentálního obrazu.

Později se vyvinuly i komornější, kompaktnější formy politické propagandy: knižní ilustrace, ručně malované letáky, rytiny. Díky technickému pokroku došlo k zásadní změně charakteru konzumace propagandistického umění. Tisk jako způsob hromadného replikování obrazů zpřístupnil propagandu každému, přinesl ji do každého domu. Více vzdělané a bohaté vrstvy městské společnosti ji dostávali v podobě kvalitních rytých uměleckých listů nebo novinových karikatur, ale negramotný a chudý sedlák ji konzumoval pomocí tištěných lubočných obrázků. Široce replikovaná tištěná díla politické propagandy značně rozšířila své publikum, ale učinila její vnímání spíše komorním než masovým procesem. Tvůrci výtvarné tiskové propagandy uvažovali o posílení její expresivity a emocionální přesvědčivosti. Při zkoušení různých uměleckých technik hledali nejúčinnější způsob, jak vyličít ušlechtilost nebo statečnost, zbabělost nebo spodinu, sdělit hněv nebo obdiv, hrůzu nebo ironii.

Stejným směrem se ubírali při pátrání v oblasti kinematografie. Filmy-plakáty však předávaly politické emoce ve větší míře skrz herecko-dramaturgické prostředky. Proto se ideální kombinace jasné obraznosti a stručnosti tištěného plakátu s pohyblivým obrazem

nepodařilo dosáhnout ve filmových plakátech, ale v animaci. Animovaný politický plakát jako by zobrazil klasický plakát v čase. To z něj dělalo něco emocionálně nasycené, fascinující, nezapomenutelné, posílilo jeho přímý psychologický vliv na diváka. Animovaný politický plakát se ukázal být jedním z nejsrozumitelnějších a nejúčinnějších nástrojů politické propagandy.

3 SANIMOVANÝ POLITICKÝ PLAKÁT A POLITICKÁ ANIMACE VE 20. STOLETÍ.

Základy animované plakátové propagandy lze nalézt na počátku 20. století v Rusku. Zpočátku animace prováděla aplikované úkoly. Tvorba speciálních efektů titulků, tvorba grafiky v hraných plakátových filmech. Dále vznikaly celé animované epizody v hraných propagandistických filmech. Ve svém článku Oksana Petrukhina píše:

„animace byla zpočátku považována za úspěšný optický trik, který je součástí struktury filmu a rozšiřuje jeho obrazné a výrazové možnosti. Animace reprezentující plátnovou estetiku s využitím nových výrazových prostředků byla aplikovanou oblastí kina, realizující parodickou formu divadelního modelu, kde zdrojovým materiálem pro vytváření filmů byly návrhy a konstrukce pásek hraných filmů.“²¹

Za vznik animované propagandy jako samostatného žánru lze považovat dvacátá léta 20. století. V Sovětském svazu studio „Kultkino“ sériově produkovalo krátké animované plakátové filmy o buržoazii, kapitalismu a komunismu, např. **Sovietskije igruški, Případ v Tokiu** (r. Dziga Vertov, 1924). Ale rozkvětem politického propagandistického animovaného plakátu je druhá světová válka, stejně jako u tištěného politického plakátu. Mnoho zemí účastnicích druhé světové války investovalo obrovské množství zdrojů do propagandy. Zvyšovali morálku, motivovali k akci, očerňovali nepřítele, chválili idealistický obraz občana své země.

Nejaktivnější a nejproduktivnější ve výrobě animované propagandy byly Amerika, Rusko a Japonsko. Německo překvapivě preferovalo pro propagandu hrané a dokumentární filmy. Experimentovalo ale i v animačním průmyslu. Německo a země, které okupovalo, produkovaly převážně trikové a pohádkové animované filmy. Každá země měla svůj vlastní přístup k propagandě. Ve Spojených státech se do této doby vyvinula silná reklamní tradice, včetně animace. Proto se k politické propagandě přistupovalo jako k reklamě na akce potřebné pro stát: přihlásit se do vojenské služby *Obr. č. 18*, darovat úspory na vojenské

²¹ ПЕТРУХИНА, Оксана, 2019. Прикладная анимация в России на рубеже 1920–1930-х гг. в контексте синтеза художественных, идеологических и социокультурных преобразований. *Культура и искусство*. 2019(1), 33–41. Dostupné z: doi:10.7256/2454–0625.2019.1.28653

„анимация рассматривалась изначально как удачный оптический трюк, входящий в структуру фильма, расширяющий его образно-выразительные возможности. Представляя экранную эстетику, используя новые выразительные средства, анимация являлась прикладной областью кино, реализовывающей пародийную форму театральной модели, где исходным материалом для создания фильмов были сюжеты и конструкции лент игрового кино.“

zbrojení – **Donald's Decision** (r. Walt Disney, 1942) nebo koupit dluhopisy – **Any Bonds Today?** (r. Robert Clampett, 1942). Hlavním cílem propagandy bylo přesvědčit člověka, aby se rozhodl pro státní úkoly. Proto se propaganda snažila vypadat pro diváka atraktivně. V Americe se často používal humor, přehnaně krásný obraz mužů, sexualizovaný zobrazení



Obr. č. 18: Join the Army Air Service Be An American Eagle!, Charles Livingston Bull, 1917



Obr. č. 17: Vše pro vítězství! Frontu od žen SSSR. Alexsey Kokorekyn, 1942

žen. Obecně se používaly základní reklamní pravidla.

V SSSR kapitalismus nebyl, reklama na zvýšení prodeje různých výrobků byla používána jen nepatrně. Osobním obohacením se morálně odsoudili. Propaganda proto nebojovala za mysl, ale za duše. Sovětská propaganda je ideologická. Nic konkrétního od občana není potřeba, protože stejně nemá na výběr. Pokud vás plakát volá na frontu, dělá to tak, abyste měli pocit, že děláte ušlechtilou vysokou věc, ale volání do armády je povinné a nemůžete odmítnout. Pokud jsou ženy povolány pracovat v továrnách, aby podporovaly bojovníky na frontě, pak je to také uděláno s ideologickým cílem *Obr. č. 17*. Vždyť ta práce byla povinná. Ve skutečnosti neexistovaly žádné materiální pobídky ke zvýšení objemu výroby. Koneckonců, samotnou ideologií a přemlouváním není možné zvýšit množství vyrobených výrobků. A propaganda potřebovala, aby lidé při těžké, prakticky neplacené práci mohli existovat na úkor duševní síly, pocitu viny a víry ve velkou budoucnost. Celkově je celá

sovětská propaganda založena na víře, že to dál bude jen lepší – **Bojevyje strany** (r. Dmitrij Babičenko, 1939); že v jiných zemích je to ještě horší – **Černé a bílé** (r. Leonid Amalrik, Ivan Ivanov-Vano, 1932); pokud se budete chovat dobře, pak budete odměněni – **Příběh o chlapci-Kibalchishovi** (r. Alexandra Snežko-Blockaja, 1958). Respektive obsah sovětských plakátů vypadá zhruba jako „za všechno dobré, proti všemu špatnému“. Rysem sovětského animovaného plakátu této doby bylo tedy ideologické moralizování, ospravedlňující vynucování mobilizačních opatření.

V Japonsku byla propaganda také ideologická, ale s japonskými charakteristickými rysy. Například ve filmu **Momotaro: Sacred Sailors** (r. Mitsuyo Seo, 1945) malá roztomilá zvířata krvavě zabíjejí lidské nepřátele na bojišti. Zajímavé je, že v klasické propagandě je naopak nepřítel zobrazován jako zvíře, ale ošklivé a agresivní. Zato v japonském filmu jsou Japonci zobrazeni jako roztomilá zvířátka, a nepřátelé jsou zobrazeni jako děsiví lidé. Je to také první film propagující válku a vraždy, který je jasně určen dětskému publiku. Ano, v amerických propagandistických filmech používají postavy, které mládež miluje, ale jsou to postavy ze seriálů, které sledovala celá rodina. Dospělé láká jejich přítomnost v propagandistickém videu stejně. Ale Japonci mají postavy tak roztomilé, naivní a vyslovující morálku, že je jasné, že film je zaměřen na děti. Japonský animovaný plakát tak využívá pro evropskou či americkou kinematografii neobvyklou metaforu zvířete/člověka a politickou propagandu směřuje přímo k dětem.

3.1 Český animovaný plakát

Kvůli politické situaci se v Česku za druhé světové války netočily animované agitační plakáty. Čeští animátoři se v tomto období zabývali především dětskými, osvětovými filmy a technickou (aplikovanou) animací. Během tohoto období vzniklo několik technicky úžasných filmů. Příkladem je **Orfeus a Eurydika** (r. Richard Dillenz, 1943), a film **Svatba v korálovém moři** (r. Horst von Möllendorff, Jiří Brdečka, Jaroslav Kándl, Eduard Hofman, Břetislav Pojar, Václav Bedřich, Stanislav Látal, Jaroslav Doubrava, Josef Kluge, 1944) je stále srovnáván s animací Disney. Nenatáčeli však přímo propagandu. Některé politické motivy lze spatřit snad jen na zobrazení chobotnice-padoucha z filmu **Svatba v korálovém moři**, který tančí hopak v papaše a s velkým nožem. Takto byl ruský kozák obvykle karikován (stejný obraz je použit i ve filmu **Pérák a SS**). Nebo, jak ve své bakalářské práci

Politická témata v českém animovaném filmu uvádí Libor Drobný, ve filmu **Ferda Mravenec** (r. Hermína Týrlová, Ladislav Zástěra, 1944) je taktéž politická náražka.

„Postava pavouka, která je hlavním záporným hrdinou filmu, až moc připomíná karikaturu fašisty. Situaci vyřeší šnek na kolečkách, který zase nápadně asociuje americký tank, který zlého pavouka zneškodní.“²²

Kromě druhé světové války se v komunistických zemích ještě několik desetiletí natáčela animační propaganda. To byla součást komunistické politiky. V podobných zemích hrála velmi důležitou roli ideologie a bylo nutné ji podporovat. Do této sféry také bylo zataženo animované kino poválečného Česka. Jeho zvláštnosti lze vidět při srovnávací analýze českého a sovětského animovaného politického plakátu.

S největší pravděpodobností lze za první animovaný politický film považovat film Hermíny Týrlové **Vzpouza hraček** (1946). V něm jsou jasně ukázány charakteristické rysy animovaného plakátu. Symbolika: hračky symbolizují lid a důstojník symbolizuje okupanta, který napadl cizí dům. Snadná dostupnost: film je natočen bez dabingu, celý význam je předáván akcí a výrazovými prostředky, takže ho může pochopit každý. Jednoduchý příběh: důstojník přichází, škodí, je poražen a vyhnán. A jasný vzkaz: nevstupujte do cizího domu, budete z něj ostudně vyhoštěni. Vidíme, že tento film splňuje všechny charakteristiky animovaného politického plakátu. Přiměřeně tento film lze považovat za první český animovaný politický plakát.

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

²² DROBNÝ, Libor, 2009. *Politická témata v českém animovaném filmu*. Zlín. Bakalářská práce. Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně, Fakulta multimediálních komunikací. Vedoucí práce Milan Šebesta.

V SSSR žánr animovaného politického plakátu své umělecké techniky a charakteristické rysy prakticky nezměnil. Například velmi jasná formulace filmové morálky nesmazatelně ovlivnila celou ruskou animaci až do dnes. I když autor natáčí abstraktní nebo surrealistický film, musí být tento film stále o něčem konkrétním. Pokud film vypovídá o nějakém domácím problému, na konci by mělo být jasně formulováno řešení tohoto problému.

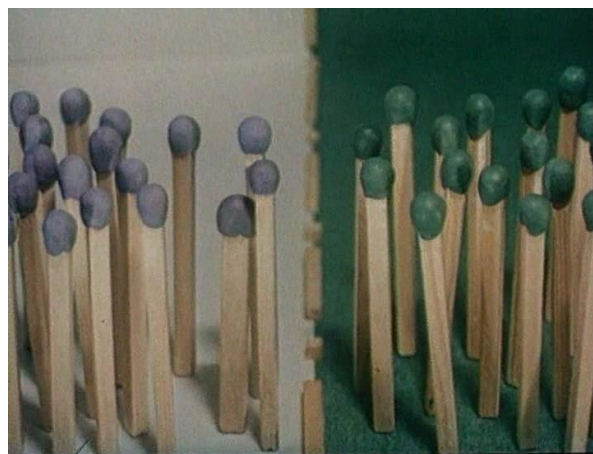
Proto prakticky jediným druhem tvůrčí svobody pro sovětského animátora bylo výtvarné řešení filmu. Mnoho sovětských animovaných plakátových filmů používalo zajímavé techniky, experimentovalo s grafikou a materiály. V **Ostrově** (r. Fjodor Chitruk, Eduard Nazarov, Vladimir Zuikov, 1973) režisér používá minimalistickou karikaturní grafiku, neobvyklou pro tento žánr. Postava se skládá pouze z několika čar a vypadá jako nadýchaná koule s nohama, rukama a nosem. V **Poligonu** (r. Anatolij Petrov, 1977) Anatolij Petrov používá velmi komplikovanou techniku, kdy každý snímek byl vyroben na několika vrstvách plastu a natočen s různou expozicí pro vytvoření pocitu trojrozměrného obrazu, maximální realističnosti. Garri Bardin experimentoval s materiály v mnoha svých filmech, například film **Vykrutasy** (r. Garri Bardin, 1987) je zcela vytvořen z drátu. Jurij Norštejn píše o vytvoření svého filmu-plakátu **25-e – pervyj deň** (r. Jurij Norštejn, 1968):

„Především proto, že jsem prostřednictvím tohoto filmu odhalil veliké umění desátých a dvacátých let. Právě toto umění mi dovolilo rozpoznat nesmírné estetické možnosti animace, vycítit novou obrazovou dramaturgii. Pochopil jsem, že animace je plastický čas.“²³

V literatuře jsem se nesešla s pojmem animovaného politického plakátu v souvislosti s českou kinematografií. Nejblíže tomuto pojetí je *animovaná agitka*. Ale ne všechny politické filmy jsou animovanými plakáty. Velmi často se politický kontext skrývá za úchvatným syžetem, humornými skicami každodenního života nebo nezřejmým symbolismem. Celkově v českém politickém animovaném filmu převažuje příběhová složka. Ve filmech, kde je velmi krátký jednoduchý příběh s jednoznačnou morálkou, jako **Pozor! Pérák a SS**, **E, Projekt**, jsou však malé příběhové odbočky. Například ve filmu **E**. Kdyby se tento film natáčel v SSSR, skončil by o pár minut dříve. S největší pravděpodobností by byl člověk, který říká „B“, vyhoštěn ze společnosti, všechno by si uvědomil a opravil se, ale byl by nešťastný. V původním filmu to není tak jednoduché. Příběh pokračuje. Při jednoznačnosti vysílání se zde objevuje nečekaný dějový zvrat. Přichází „šéf“ a násilně mění svět dle svého světového názoru. Tím trpí nejen hlavní hrdina, ale i

²³ NORŠTEJN, Jurij Borisovič, 2013. *Sníh na trávě: ve dvou dílech*. V Praze: APZ Production. s. 78. ISBN 978-80-7331-124-7.

společnost, která ho odsuzovala. Nakonec už morálka nevypadá tak jednoduše a jednoznačně. Nebo ve filmu **Bombomanie** Obr. č. 19 je také velmi jasné poselství – lidé svou bezdůvodnou vojenskou mánií nakonec zničí svět. Ale najednou se ve filmu objeví malá odbočka a objeví se politická satira. Příběh se mění od abstraktního poselství „bojovat je špatně“ ke zprávě, že vláda se více zajímá o boj než o péči o své obyvatelstvo. Pro srovnání, Garri Bardin natočil film na stejné téma – **Konflikt** (1983) Obr. č. 20. Zde začíná konflikt mezi sirkami s hlavami různých barev. Z malicherné hádky dvou sirek se vyvine velká válka mezi oběma národy. Výsledkem je, že jedna strana použije obrovskou smrtící zbraň – krabičku, ale spálí vše. V tomto filmu je velmi jasná morálka: „bojovat je špatně!“ Proto je tento film animovaným plakátem. Ale je plakátem **Bombomanie**? Ve slavné **Ruce** je obecně velmi složitý příběh. Podrobně popisuje celý život postavy, jeho vztah se státní mocí, dokonce i po jeho smrti. Opět je zde dohledatelný jasný vzkaz o škodlivé totalitě, ale spolu s ním je ve filmu spousta detailů života v tomto režimu. Nakonec dostaneme film nejen o špatném totalitním režimu, ale také o tom, jak tento režim funguje. Co se stane s obyčejným člověkem, a co skrývají všechna tato vnější krásná gesta. Tento trend lze vidět ve všech českých politických filmech. Morálka není tak jednoduchá a přímá jako v běžných



Obr. č. 19: Bombomanie, Břetislav Pojar

Obr. č. 20: Konflikt, Garri Bardin

sovětských animovaných filmových plakátech. Česká kinematografie jako by naznačovala problém a na závěr se diváka zeptá. Sovětská kinematografie neklade otázky, klade vykřičník.

Nečekané zápletky jsou charakteristickým znakem české kinematografie – jak hrané, tak animované. Je pravděpodobné, že pro českého diváka je vše předvídatelné a srozumitelné, ale já, jako člověk s jiným kulturním kontextem, se nepřestávám divit. Česká tvorba je plná satiry o běžném životě, který zná každý z nás. A velmi často se to dostává do popředí ve

filmech o politice. V české kinematografii není zobrazována politika „nad“ životem, vidíme zde, jak tato politika existuje v reálném světě.

České politické animované filmy jsou více filmy než politickými plakáty, představující svět černobíle a vyjadřující jednoznačné propagandistické poselství. Lidé, kteří tyto filmy natočili, upřímně chtěli udělat dobrý film, nejen informovat své nadřízené o hotovém animovaném filmu-agitce. České animované politické filmy proto přesahují úzký, přímočarý rámec propagandistického plakátu. České animaci se podařilo dát animovanému politickému plakátu větší hloubku, odvést ho od přímočarého moralizování, přiblížit dramaturgicky komplexní animaci.

3.2 Závěr

Na začátku tohoto výzkumu jsem chtěla najít a definovat pojem animovaného politického plakátu, zformulovat hlavní umělecké rysy a vlastnosti tohoto žánru a vysledovat historii vzniku těchto uměleckých animačních rysů. Animovaný politický plakát se ukázal být velmi málo prozkoumaným žánrem. Provedený výzkum proto považuji za důležitý pro šíření a studium informací o tomto žánru animovaného umění. Také při definování pojmů se ukázalo, že různé země mají různé významy pojmů agitace, propaganda a politický plakát. Proto byla v této studii vyvedena komplexní jednotná koncepce animovaného politického plakátu. Hlavní umělecké postupy tohoto žánru byly identifikovány na základě charakteristických rysů hraného filmu-plakátu a tištěného politického plakátu. Při prostudování původu animačních uměleckých technik propagandy jsme se dozvěděli, že hlavní úkoly propagandy, dotěrnost a emocionální přesvědčivost, začínaly kolektivně vnímaným monumentálním uměním a rozvinuly se v masové, ale i na individuální úrovni všeprostopující umění. To nám ukázalo, že animace je jednou z nejlepších a nejúčinnějších forem umění pro politickou agitaci a propagandu. V práci bylo také provedeno srovnání politických animovaných filmů různých zemí. Avšak česká animace autorku zaujala především tím, že v sobě spojovala komunistickou plakátovou propagandu i odpor k ní, což vedlo ke vzniku nejzajímavějších politických animovaných filmů a filmů-plakátů. Myslím, že toto téma je v dnešním světě stále aktuální, protože v našem životě vždy bude politické, agitační a propagandistické kino. A tato studie nám pomáhá určit, zda je daný film animovaným politickým plakátem, či nikoli.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

4 PREPRODUKCE

4.1 Hledání nápadu

Existuje jedna lidská vlastnost, která mě velmi zajímá. Fráze: *Pokud nemáte zájem o politiku, politika se dříve nebo později začne zajímat o vás*. To mi říkali rodiče už od dětství, ale dlouho jsem nerozuměla, co to může znamenat. Až když jsem vyrostla, pochopila jsem, o čem mluvili.

Uviděla jsem, že lidé kolem mě souhlasí s výměnou své svobody za svůj klid. Slyšela jsem pořád právě tuto větu: *O politiku se nezajímám*. Lidé nechtějí převzít odpovědnost za velké a složité rozhodnutí. Jsou totiž naprosto přesvědčeni, že politika nemá žádný vliv na jejich život, že jde spíše o problém mimo ně, problém někoho jiného. Zavírají se ve svém malém světě a předstírají, že se jich nic jiného netýká. A jak ve svém filmu znázorňuji, většinou to dopadá tak, že politika si „do jejich domu přijde sama“, bez ohledu na to, že o ni předtím nejevili zájem. Začne ovlivňovat jejich životy. V tomto okamžiku je třeba bojovat za svou svobodu, za své zájmy a za své pohodlí.

Ale lidé často souhlasí s tím, že obětují svůj komfort, svůj majetek a ve výsledku i svou svobodu, jen aby nemuseli bojovat. Tito lidé si myslí – budu mlčet a nikdo si mě nevšimne. Ale nechápou, že to nezávisí na jejich chování a loajalitě. Jejich mlčení naopak povede ke ztrátě všeho.

Lidé si myslí, že politika je něco, co narušuje jejich klid, dělá jim starosti a nutí strachovat se o světě kolem sebe, o jejich přítomnost a budoucnost. Ale pocit úzkosti je nepříjemný pocit. Tito lidé se skrývají a vyhýbají se tomu, aby neporušili svou stabilitu, aby žili přesvědčením a nadějí, že vše bude v pořádku. Lidé utrácejí své síly, ne aby vyřešili problém, ale aby si ho nevšimli. Je to jako kdybyste nechtěli jít k lékaři, protože se bojíte, že budete mít nějakou těžkou nemoc. Proto se snažíte této nemoci nevěnovat pozornost, ignorovat ji. Nakonec čekáte, dokud nebude možné tuto nemoc popřít. Ale v ten okamžik už nemůžete bojovat s nemocí, protože všechny vaše síly šly do popření. To vůbec nevypadá jako postoj k politice, ale psychologický mechanismus je stejný – ignorování problému a neochota nést odpovědnost. Přesně o tom je můj film. Chtěla jsem ukázat, že my sami, vlastníma rukama vytváříme svět kolem sebe, nebo ho naopak ničíme.

Ve své práci a ve svém filmu politikou nemyslím jen státní moc a různé strany, ale obecně společenskou a sociální odpovědnost lidí. Každý člověk se může zapojit do politiky, když začne hájit vlastní názory, protože každý člověk je členem nějaké sociální skupiny, sdílející jeho zájmy. Hlavní myšlenkou mého filmu je, že člověk je svůj vlastní nejhorší nepřítel. To je naše zodpovědnost. Sami sebe zaženeme do kouta a zbavujeme se výběru a svobody. Není to o tom, že by s námi někdo manipuloval. Pokud z vlády, moci nebo úřadů uděláme padoucha, odmítneme především odpovědnost za své činy. Ale chci v tomto filmu ukázat, že je to člověk, jedinec, hlavní postava, kdo nese vinu za výsledek. Není možné utéct nebo se před tím skrýt.

4.2 Inspirace

Inspirovaly mě hlavně dva filmy. **Ruka**, Jiřího Trnky *Obr č. 21* a **Vykrutasy**, Garryho Bardina *Obr č. 22*.

Garri Bardin je jedním z významných tvůrců animovaného politického plakátu. Podařilo se mu beze slov velmi jasně formulovat morálku a myšlenku filmu. Jeho filmy jsou nejbližší klasickému tištěnému plakátu. Expresivní gesta, jasný obraz postav beze zbytečných objektů a detailů, abstraktní pozadí a místo konání, krátký a pochopitelný příběh pro každého diváka. Navíc aktivně experimentoval s materiály ve svých filmech. Má filmy z drátů, zápalek, interiérových předmětů, provazů. Také Garri Bardin vytvořil film z origami – **Adažio** (Garri Bardin, 2000) *Obr č. 24*. V něm však autor nepoužíval papír, ale barvenou fólii, pro pohodlí animace. Technika origami z papíru se ve filmech prakticky nepoužívá. Často ji "zobrazuje" něco jiného. Obvykle v „papírových filmech“ používají techniku modelování (kdy z tuhého papíru lepí objemný model), nebo používají místo papíru obarvenou fólii, nebo točí papírovou plošku na skle. Například ve filmu **Eagleman Stag** (Mikey Please, 2011) *Obr č. 23* se místo papíru používá lepenka a figurky vytištěné na 3D tiskárně. Rovněž vyrábějí papírové pozadí v animačních filmech. Ale nejde o origami, jedná se o architektonické modely budov. Proto se mi zdálo zajímavé zkusit vytvořit papírový film bez lepidla, ale zároveň objemný.

Ve filmu **Ruka**, Jiřího Trnky pro mě posloužilo vzorem, jak je vyprávěn příběh a jeho význam. Charakteristickým rysem českého animovaného filmu je, že politické téma je jen součástí příběhu ve filmu. Hlavním úkolem režiséra je vyprávět o životě obyčejného člověka



Obr č. 21: Ruka, Jiří Trnka



Obr č. 22: Vykrutasy, Garri Bardin

a jeho zážitcích. Postava přestává být kolektivní a stává se osobností. Osobou, na čí život má vliv moc. Chtěla jsem vytvořit podobný pocit z mého filmu.

Proto pro mě bylo hlavním úkolem vytvořit politický plakát, ale aby v hlavní roli byl srozumitelný a známý nám člověk. V **Ruce** Trnka vypráví, jak režim otravuje obyčejnému člověku život. Bardin mluví o tom, jak se člověk ze strachu a agrese zamyká v malém prázdném světě. Chtěla jsem využít podobné expresivní prostředky, ale říci o moderním problému. Jako do milého poklidného života hrdiny zasahuje politika, ale na vině je nejen státní moc, ale i člověk sám.



Obr č. 24: Adažio, Garri Bardin



Obr č. 23: Eagleman Stag, Mikey Please

4.3 Výběr umělecké techniky

Když jsem film koncipovala, nechtěla jsem točit eseje o politickém prostředí v Rusku ani agitační video o tom, jak je důležité se voleb účastnit. Mým cílem bylo vytvořit film-podobenství, jehož děj se odehrává v podmíněném prostoru, kde není vazba na konkrétní jazyk, zemi a geografii. Postava ve filmu je jen jedna – právě on je symbolem člověka, který nechce nést odpovědnost a činit globální rozhodnutí. Největší otázkou bylo – jak ukázat

politiku? A vzpomněla jsem si, že lidé často říkali: „politika mě nezajímá, takže nečtu zprávy.“ Uvědomila jsem si, že ze zpráv skutečně dostáváme všechny informace o politice. A co je nejuznávanějším symbolem zpráv? Noviny! Proto jsem se rozhodla natočit film z papíru, abych ukázala, jak se svět kolem postavy promění v noviny, které převezmou vše kolem. Vzhledem k tomu, že film je vyroben z papíru, chtěla jsem ho vytvořit úplně pomocí techniky origami. Skutečné origami, pokud jste viděli origami v animaci, je navíc imitace origami z materiálů, které jsou vhodnější pro stop-motion, nebo je to 3D. Ale v mém filmu jsou absolutně všechny objekty skutečné origami, skládané z listů papíru bez použití lepidla a nůžek.

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

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

Během produkce filmu jsem se setkala s velmi složitým problémem: jak přesně ztvárnit noviny a zprávy na ně. Když jsem se radila s různými lidmi, s vedoucím a s producenty, každého zajímalo, co přesně bude napsáno v novinách. Chtěla jsem, aby to byl mezinárodní symbol. Pokud tady použiju nějaký text, bude to znamenat omezení ve vnímání diváka. Jestliže to bude abrakadabra z písmen, pak bude těžké pochopit, že to znamená zákazy nebo odvolání. Jestliže použít text, pak on musí obsahovat informace, aby to bylo možné číst.

Nicméně to vznáší otázku -- jaký to bude text? Budou to nějaké skutečné zprávy a slogany nebo něco fiktivního? Pokud jsou skutečné, pak z jaké země, protože to bude vytvářet kontext. A jaké konkrétně to budou zprávy? A tak dále a dále. To vše silně zužuje kontext a porozumění pro diváka. Například to bude divák z Číny, nemá zájem se dívat na ruské nebo americké zprávy. Navíc může nepřečíst nebo nerozumět textu. A i kdyby si to přečetl, nebudou mu tyto problémy, zprávy a oznámení blízké, nebude v tom problém vidět. Proto jsem chtěla použít něco symbolického, tak každý divák může interpretovat to v blízkém pro sebe kontextu. Bude mu připadat, že ten film je o jeho problémech, protože v něm nebudou žádné konkrétní texty. Proto jsem přemýšlela použít interpunkční znaménka. Ta má většina národů nebo o nich mají představu. Obvyklé novinky jsou řady teček. Důležité zprávy a výzvy jsou vykřičníky. A zákazy jsou kříže, jako ty, které něco přeškrťávají. A čím důležitější je zpráva, tím větší je písmo.

Dlouho jsme diskutovali a vybírali možnosti s mým producentem panem Vandasem, rozhodli jsme se stále používat skutečné zprávy v kombinaci s interpunkčními značkami. Aby zprávy byly srozumitelné většímu počtu diváků, použili jsme různé zprávy z různých časů a zemí. K titulům jsme použili titulky z českých novin dvacátého století. Tato možnost by měla být vhodná pro film, protože tak vzniká dojem, že ve filmu jsou použity skutečné noviny se skutečným textem. Nejčastěji však tento text není zaostřený ani někde v pozadí, takže diváka neodvádí od hlavního dění ve filmu. Ale také skutečné zprávy umožňují číst je při opakovaném sledování nebo pokud dáte film na pauzu. V dnešní době, když divák má možnost sledovat filmy doma, zvětšovat obrázek a podobně, je to dobrý způsob, jak přimět diváka sledovat krátký festivalový film více než jednou.

Často se objevovala otázka: proč právě papírové zprávy? V dnešním světě člověk získává informace z mnoha zdrojů: rádio, televize, internet. Rozhodla jsem se, že pro umělecké vyjádření budou lepší přesně papírové noviny. Zdůvodňuje to techniku filmu, proč je papírový. Aby tištěné noviny nevypadaly nepřirozeně, vytvořila jsem pro postavu trochu nmoderní prostor. Nemá počítač ani telefon a televize je na pohled velmi stará. Zdůvodňuje to tím, že postava dostává papírové dopisy a noviny. Navíc tento zastaralý prostor vytváří pocit pohodlí a bezpečí, jako v domě u rodičů nebo babičky. Kde je všechno velmi známé, jako z minulosti. Myslím, to zdůrazňuje, že právě naši rodiče, kteří se snaží zachovat tento komfort, předávají svobodu vlastníma rukama.

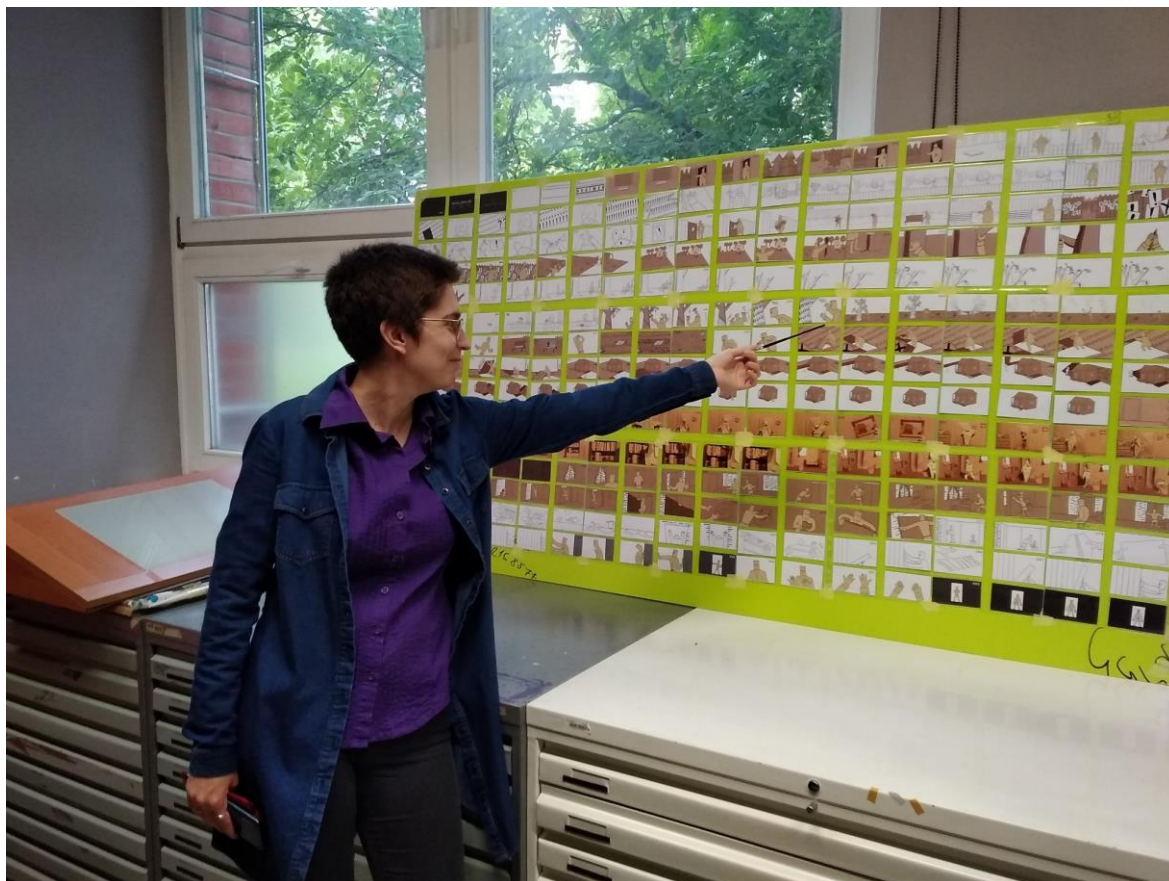
5 PRODUKCE

Produkce filmu pro mě začala psaním scénáře. Scénář jsem si pečlivě promyslela a mnohokrát přepisovala. To je nutné, protože v animovaném plakátu by nemělo být nic extra. Každý snímek a akce musí něco znamenat. Musím přesně pochopit, co a proč ukazují na obrazovce.

Například na začátku tak se mi líbila samotná technika origami, že jsem se velmi zajímala o to, jak mohu využít papír. Proto jsem měla spoustu malých nesouvisajících scének o tom, jak postava skládá věci z origami. Vypadalo to velmi vzrušující, ale neodhalilo to zcela téma mého filmu. Takže jsem pochopila, že každé skládání musí být pro postavu nezbytné. Měnit svět kolem sebe, je to těžké. Okolnosti by ho k tomu měly donutit. Nakonec z těchto scén zbyly jen tři. Také mě velmi zaujaly možnosti animace, že origami lze nejen efektně sbírat, ale i rozebírat. Díky animaci tento proces na obrazovce vypadá jako kouzlo. Proto scénu v domě, kde postava rozebírá nábytek a mění ho na listy papíru, aby se vyhnula zprávám, jsem popsala velmi podrobně. Pak se ale ukázalo, že i tato scéna je příliš utažená. Takových úprav bylo mnoho a mnoho nápadů a myšlenek muselo být odmítnuto. Například, papír může být stále roztrhaný, spálený nebo mokrá. Ale nakonec jsem se rozhodla, že se chci zastavit na origami a skládání papír, abych ukázala, jak člověk s vlastními rukama neničí svět, ale přetváří ho. Po všech prepisech a předělávkách doufám, že film zůstane natolik vynalézavý a efektní, aby na diváka zapůsobil.

Druhou fází bylo vytvoření storyboardu *Obr. č. 25*. Bylo třeba pochopit pohyb kamery, kompozici záběru a určit vzhled dekoraci a charakteru. Na rozdíl od kresleného filmu jsem návrh tohoto filmu nemohla jen tak vymyslet a namalovat. Vzhled dekorací a charakteru byl založen na tom, jaká schémata a vzory origami mohu najít a použít. Takže jsem se okamžitě pustila do storyboardu, bez fáze vytváření designu. Také při vytváření storyboardu bylo nutné pochopit, jaký pohyb kamery, předmětů a charakteru mám k dispozici. Například bez speciálního vybavení nemohu dělat panoramy a animace současně, pouze panoramu na statickém pozadí. Nebo nemůžu nutit k pohybu nějaké předměty kvůli jejich struktuře. Kromě toho musel být storyboard dostatečně podrobný, aby z něj bylo možné okamžitě udělat animatik.

Podrobný animatik byl nutným k pochopení toho, jaký rytmus a střih je pro film vhodný. Ať už je potřeba něco vyříznout nebo přidat pauzu. Zda střih funguje. Detailní animatik navíc



Obr. č. 25: Storyboard

ukazoval pohyb v záběru tak, aby se na tento pohyb dalo orientovat přímo při natáčení loutkové animace.

S tvorbou animatiku mi velmi pomohl Pavel Alexašin. Původně jsem přemýšlela, jestli film potřebuje hudbu. Ale Pavel nahrál krásné zvuky psacího stroje, které vytvořili správnou atmosféru. Zpočátku to znělo příjemně a uklidňujícím způsobem, ale čím dále, tím více znepokojující a zstrašující. Díky tomu jsem konečně slyšela, jak by měl znít můj film.

5.1 Vytváření dekorací

Nejnáročnější etapou bylo vytváření kulis a postav. Skládání origami je jako řešení hádanek. Před vámi leží schéma a musíte zjistit, jak z toho udělat krásnou postavičku. A pak tento puzzle velmi dlouho skládáš. Když to vyřešíte a dostanete hotový předmět, vzniká pocit zázraku.

Některá schémata jsou velmi složitá. Navíc na nějaký trojrozměrný malý předmět je třeba hodně papíru. Nakonec se ocitnete na podlaze, na čtverci papíru delší než vaše výška a



Obr č. 27: Kostra



Obr č. 28: Loutka



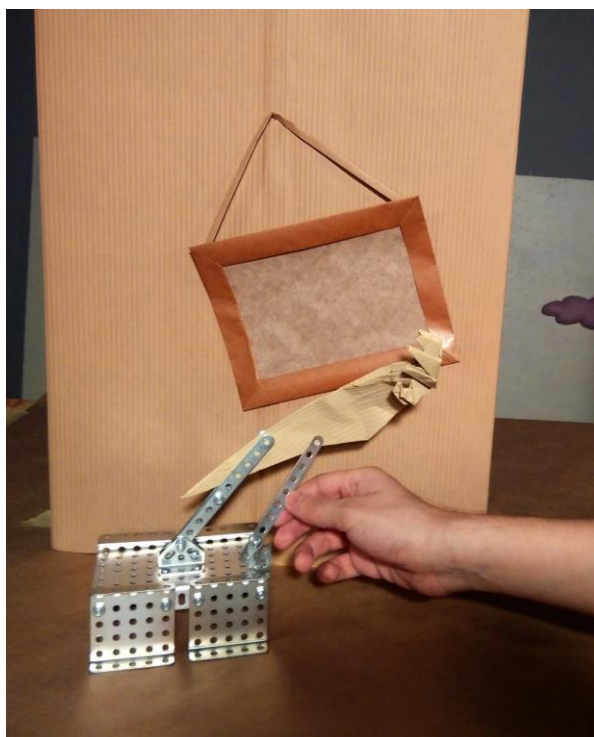
Obr č. 26: Dekorace

snažte se z toho sestavit padesáticentimetrovou vesnickou chatu. Přesto se papír rychle opotřebovává a každý předmět musí být vyroben v několika exemplářích. Pro jednu postavu

musím dělat čtyři figurky na jednu scénu. Protože postava je plochá figurka a má pouze jednu pracovní stranu. Proto jsem potřebovala samostatnou figurku pro přední část a samostatnou figurku pro zadní část *Obr. č. 28*. Každý typ postavy potřebuje dva kusy, protože kvůli animaci se rychle stávají nepoužitelnými.

Dovnitř postavy jsem položila kostru z cínového drátu *Obr. č. 27*. Díky této kostře je postava překvapivě dobře přizpůsobitelná animaci. Origami má jednu vlastnost, která je současně výhodou a nevýhodou: postavy jsou velmi lehké. Proto se postavy nepohybují a nemění kvůli vlastní hmotnosti, jako při vytváření běžné animace stop-motion. Ale kvůli nízké hmotnosti je postava špatně upevněna na jednom místě, je snadné ji posunout neopatrným pohybem animátora.

Obecně je to velké plus, že papír je lehký. Hotové dekorace lze sestavit do scény, kde a kdykoli za půlhodinu *Obr. č. 26*. Stejně lehkost dekorace a schopnost přeměnit je na ploché papíry, umožňuje je snadno přepravovat z jednoho místa do druhého. Když jsem v Rusku začínala dělat tento film, bála jsem se, že budu muset začít znovu. Část dekorací a materiálů se ale podařilo bezpečně převézt a pokračovat v natáčení.



Obr. č. 29: Animace ruky



Obr. č. 30: Pavel Alexašin animuje

5.2 Animace

S papírovou animací jsem se seznámila ještě před vytvořením svého filmu. Animovat kartonové figurky jsem se naučila při natáčení seriálu "Co tady dělám?" Marii Sid'ajevové. Technicky je to běžná animace stop-motion. Ale snadnost papíru vám umožní snížit náklady a zjednodušit proces animace. Například postavy a kulisy připojuji k podlaze kolíky nebo dráty *Obr. č. 31*. To umožňuje při zpracování hotového videa trávit méně času mazáním a přebytečným technickým vybavením. Často nejsou špendlíky ani vidět v záběru. Samozřejmě, že tato technologie výroby vede k tomu, že nelze vytvořit dokonale plynulý pohyb postavy, ale líbí se mi, že ve filmu zůstává duch staré klasické ruční animace *Obr. č. 29* a *Obr. č. 30*. V dnešním světě počítače umožňují zpracovat libovolný obrázek tak, že není jasné, je to 3D, nebo panenky, a chtěla jsem vytvořit pocit příjemné ruční animace, jako z dětství.



Obr. č. 31: Animační proces

5.3 Postprodukce a zvuk

Hotový film s Kryštofem Ottomanským zpracujeme pomocí balíčku Adobe. Čistíme rig, technické chyby a detaily. Střih se ukázal být poměrně jednoduchý díky podrobnému a připravenému animatiku. Jediné, co je třeba udělat, jsou malé změny rytmu, protože některé scény se po hotové animaci trochu změnilly. Ale pro mě bylo velkým překvapením, že rytmus a časomíra scén zůstala stejná, prakticky jako v animatiku. V mých minulých pracích se doba hotového filmu značně prodlužovala. Zvukem filmu se zabývá Martin Vlček. Nakonec jsme se rozhodli, že se zastavíme jen u hlukové formy a zvuků psacího stroje. Bez hudby a bez hlasu. Velmi doufám, že tento efekt bude fungovat a bude stačit k vytvoření atmosféry ve filmu.

V současné době je film stále ve výrobě. Díky studiu Maurfilm a Univerzitě Tomáše Bati jsem měla možnost dokončit tento film, o čemž jsem snila už čtyři roky.

ZÁVĚR

Plakát jako forma propagandy a způsob ovlivňování lidí vznikl už dávno. V mnoha světových kulturách se od starověku vyskytují různé druhy vizuální propagandy, která byla předchůdcem plakátu. Od starověkého Egypta až po Ruský lubok, politický plakát našel všechny nové výrazové prostředky, stal se stále přesvědčivější a informativnější. S nástupem 20. století plakáty přežily rozkvět svého vývoje, získaly nám známou podobu. Rozvoj tisku, dvě světové války – to vše vedlo k tomu, že plakát se stal jednou z hlavních forem propagandy. Během 20. století se plakát jako umělecký žánr dostal do jiných uměleckých forem, jako jsou filmy a animace. Animovaný plakát je poměrně specifický žánr, který kombinuje všechny charakteristické rysy tištěného politického plakátu a filmu. Zkoumání historie politických plakátů a animovaných plakátů 20. století v umění různých národních škol, včetně těch českých, mi pomohl při práci na mém filmu natočeném v žánru animovaného plakátu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

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

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

Bitva u Kadeše, 2001-. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2021-04-16]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Bitva_u_Kadeše

CURRY, Andrew, 2012. A War Diary Soars Over Rome. *National Geographic* [online]. **1888-** [cit. 2021-04-17]. Dostupné z: <https://www.nationalgeographic.com/trajan-column/article.html>

Český animovaný film I 1920-1945, 2012. Praha: Národní filmový archiv, 111 s. ISBN 9788070041482.

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

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

HOLEČKOVÁ, Mgr. Kateřina, 2021. *Firma Haase a výtvarné umění v 19. a raném 20. století*. Praha. Disertační práce. Univerzita Karlova. Vedoucí práce Doc. PhDr. Marie Rakušanová, PhD.

JANSKÁ, Lenka, 2007. *Mezi obrazem a textem: text a grafém v evropském a českém malířství 1910-1930*. Praha: Mladá fronta. ISBN 978-80-204-1523-3.

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

KROUTVOR, Josef, 1991. *Poselství ulice: z dějin plakátu a proměn doby*. Praha: Comet, 163 s.

KROUTVOR, Josef, 1991. *Poselství ulice: z dějin plakátu a proměn doby*. Praha: COMET.

MILER, Karel, 1997. *Karel Miler, Petr Štembera, Jan Mlčoch: 1970-1980 : [katalog výstavy] : Galerie hlavního města Prahy, [25.11.1997-25.1.1998]*. Praha: Galerie hlavního města Prahy. ISBN 80-7010-056-7.

NORŠTEJN, Jurij Borisovič, 2013. *Sníh na trávě: ve dvou dílech*. V Praze: APZ Production. ISBN 978-80-7331-124-7.

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

PATRUT, Monica, 2013. *The political poster – an advertising tool on Facebook*. International Conference SMART 2013. Bacau, Romania: International Proceedings Division. ISBN 978-88-7587-686-9.

PIKKOV, Ülo, 2017. *Animasofie: teoretické kapitoly o animovaném filmu*. Přeložil Anna STEJSKALOVÁ, přeložil Eva NÄRIPEA. V Praze: Akademie múzických umění v Nakladatelství AMU. ISBN 978-80-7331-446-0.

Plakát v Evropě - Evropa na plakátech: plakáty ze sbírky Uměleckoprůmyslového musea v Praze : [Clam-Gallasův palác, Praha, 2009, 2009]. Praha: Pražská edice, 82 s. ISBN 9788086239170.

SZYPSZAK, Lara. *Political Posters: An Evolving Campaign Tool*. *The Library of Congress* [online]. Washington, DC: ISSN 2691-6967 [cit. 2022-05-15]. Dostupné z: <https://blogs.loc.gov/picturethis/2016/11/political-posters-an-evolving-campaign-tool/>

TAUFAROVÁ, Monica, 2010. *Politický plakát 60. let na obou stranách železné opony*. Brno. Bakalářská diplomová práce. Masarykova univerzita. Vedoucí práce PhDr. Aleš Filip, Ph.D.

VACKOVÁ, Eliška, 2013. *Posterové sdělení a jeho didaktický potenciál ve výtvarné výchově*. České Budějovice. Diplomová práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Vedoucí práce PhDr. Aleš Pospíšil, Ph.D.

VÁVRA, Otakar, 1996. *Podivný život režiséra: obrazy vzpomínek*. Praha: Prostor. Portréty (Prostor). ISBN 80-85190-42-7.

YANKER, GARY, 1970. THE POLITICAL POSTER: A WORLDWIDE PHENOMENON. *World Affairs*. Sage Publications, (Vol. 133, 3), 215-223. Dostupné z: [doi:http://www.jstor.com/stable/20671215](http://www.jstor.com/stable/20671215)

КОВЫНЕВА, Маргарита, 2013–2021. Искусство лубка в дореволюционной России. *КУЛЬТУРА.РФ* [online]. Россия: Минкультуры России [cit. 2021-05-03]. Dostupné z: <https://www.culture.ru/materials/254483/iskusstvo-lubka-v-dorevolucionnoi-rossii>

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

КУЛЕШОВА, Ольга, 2020. КАРИКАТУРА И ПЛАКАТ КАК ЖАНР ИСКУССТВА В ПЕРИОД ВТОРОЙ МИРОВОЙ ВОЙНЫ. *Вестник культурологии: научный журнал*. Москва, (4(95), 150-169. ISSN 2658–3291. Dostupné z: [doi:10.31249/hoc/2020.04.11](https://doi.org/10.31249/hoc/2020.04.11)

ЛЕБЕДЕВ, Николай, 1965. *Очерк истории кино СССР: Немое кино*. 2. Москва: Искусство.

ЛУНАЧАРСКИЙ, Анатолий, 1965. *Луначарский о кино: статьи, высказывания, сценарии, документы*. Москва: Искусство.

ПАВЛИНА, Светлана, 2019. Политический плакат как поликодовый текст. *Политическая лингвистика*. Нижний Новгород, (2 (74), 100-106. Dostupné z: [doi:10.26170/pl19-02-11](https://doi.org/10.26170/pl19-02-11)

ПЕТРУХИНА, Оксана, 2019. Прикладная анимация в России на рубеже 1920–1930-х гг. в контексте синтеза художественных, идеологических и социокультурных преобразований. *Культура и искусство*. **2019**(1), 33 - 41. Dostupné z: [doi:10.7256/2454-0625.2019.1.28653](https://doi.org/10.7256/2454-0625.2019.1.28653)

РАДЗИВИЛОВИЧ, Александра, 2021. ИСТОРИЯ ПОЯВЛЕНИЯ ПЛАКАТА. *Вестник Науки и Творчества*. Москва, **2021**(6 (66), 55-60. Dostupné z: [doi:https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-poyavleniya-plakata](https://cyberleninka.ru/article/n/istoriya-poyavleniya-plakata)

ФРОЛОВ, Василий. *История отечественной рекламы XX–XXI вв.: Учебное пособие*. Псков: Псковский государственный университет. ISBN 978-5-91116-436-2.

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

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

ШМИДТ, Сигурд Оттович, 1983. К изучению Лицевого летописного свода. In: ПОДОБЕДОВА, Ольга Ильинична. *Древнерусское искусство*. Рукопис. кн. Сб. ст. Москва: АН СССР, ВНИИ искусствознания М-ва культуры СССР, 204 - 211.

ШМИДТ, Сигурд, ed., 2003. *Лицевой летописный свод XVI века: методика описания и изучения разрозненного летописного комплекса*. Москва: РГГУ. ISBN 5-7281-0564-5

WEB

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

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

Лицевой летописный свод, 2001-. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2021-04-18]. Dostupné z: https://ru.wikipedia.org/wiki/Лицевой_летописный_свод

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr č. 1: Private Snafu, Chuck Jones	18
Obr č. 2: Ně toptať Fašistskomu sapogu našej rodiny, Ivan Ivanov-Vano.....	18
Obr č. 3: Bitva u Kadeše, Ramesseum.....	23
Obr č. 4: Trajánův sloup, Řím	24
Obr č. 5: Tapisérie z Bayeux, padající koně	25
Obr č. 6: Tapisérie z Bayeux, skákající koni	26
Obr č. 7: Spacing	26
Obr č. 8: Královská kniha, Ivan Hrozný posílá velvyslance do Litvy.....	28
Obr č. 9: Královská kniha s úpravami	28
Obr č. 10: Lubok, Bitva na Kulikovském poli.....	31
Obr č. 11: Lubok, Vasilisa Kozhinova – partyzánská velitelka.....	32
Obr č. 12: Lubok, Vaska pruský kocour – ruský nepřítel.....	33
Obr č. 13: Lubok, Umírající vícehlavý rakousko-germánský had.....	33
Obr č. 14: Lubok, Pohádka rybáře a rybičce	34
Obr č. 15: Mister Pronka, Leonid Nosyrev.....	35
Obr č. 16: O racích, Valentyn Olšvang.....	35
Obr č. 17: Vše pro vítězství! Frontu od žen SSSR. Alexsey Kokorekyn, 1942	39
Obr č. 18: Join the Army Air Service Be An American Eagle!, Charles Livingston Bull, 1917	39
Obr č. 19: Bombomanie, Břetislav Pojar	43
Obr č. 20: Konflikt, Garri Bardin	43
Obr č. 21: Ruka, Jiří Trnka	48
Obr č. 22: Vykrutasy, Garri Bardin	48
Obr č. 23: Eagleman Stag, Mikey Please.....	48
Obr č. 24: Adažio, Garri Bardin	48
Obr č. 25: Storyboard.....	52
Obr č. 26: Dekorace	53
Obr č. 27: Kostra.....	53
Obr č. 28: Loutka	53
Obr č. 29: Animace ruky.....	54
Obr č. 30: Pavel Alexašin animuje	54
Obr č. 31: Animační proces	55

SEZNAM PŘÍLOH

Příloha P I: FILMOGRAFIE

PŘÍLOHA P I: FILMOGRAFIE

25-e – prvýj deň	
(r. Jurij Norštejn, Sovětský svaz, 1968)	44
Any Bonds Today?	
(r. Robert Clampett, USA, 1942)	40
Bojevyje stranicy	
(r. Dmitrij Babičenko, Sovětský svaz, 1939)	41
Bombomanie	
(r. Břetislav Pojar, Československo, 1960)	43, 44, 45
Brigáda	
(r. Zdeněk Miler a Eduard Hofman, Československo, 1950)	43
Černé a bílé	
(r. Leonid Amalrik, Ivan Ivanov-Vano, Sovětský svaz, 1932)	41
Commando Duck	
(r. Jack King, USA, 1944)	18
Donald's Decision	
(r. Walt Disney, Kanada 1942)	40
E	
(r. Břetislav Pojar, Československo, 1981)	43, 44
Eagleman Stag	
(Mikey Please, Velká Británie, 2011)	49
Education for Death: The Making of the Nazi	
(r. Clyde Geronimi, USA, 1943)	17
Ferda Mravenec	
(r. Hermína Týrlová, Ladislav Zástěra, Československo, 1944)	42
Herr Meets Hare	
(r. Friz Freleng, USA, 1945)	18
Humorous Phases of Funny Faces	
(r. James Stuart Blackton, USA, 1906)	22
Kocour a Co	
(r. Alexandr Guriev, Sovětský svaz, 1990)	36
Konflikt	
(Garri Bardin, Sovětský svaz, 1983)	45
Kouzelný prsten	
(r. Leonid Nosyrev, Sovětský svaz, 1979)	36
Laokoon	
(Václav Mergl, Československo, 1970)	43
Mister Pronka	
(r. Leonid Nosyrev, Sovětský svaz, 1991)	36
Momotaro: Sacred Sailors	
(r. Mitsuyo Seo, Japonsko, 1945)	41
Ně toptať Fašistskomu sapogu našej rodiny	
(r. Ivan Ivanov-Vano, Sovětský svaz, 1941)	19
O milionáři, který ukradl slunce	
(r. Zdeněk Miler, Československo, Československo, 1948)	43
Oko	
(r. Juraj Jakub Bindzár, Československo, 1968)	43
Orfeus a Eurydika	
(r. Richard Dillenz, Česko / Rakousko, 1943)	41
Ostrov	
(r. Fjodor Chitruk, Eduard Nazarov, Vladimir Zuikov, Sovětský svaz, 1973)	43
Pan Prokouk	
(r. Karl Zemana, Československo, 1946–1955)	43
Pérák a SS	
(r. Jiří Trnka, Jiří Brdečka, Československo, 1946)	20, 42, 44
Plane Daffy	
(r. Frank Tashlin, USA, 1944)	18
Pohádka pohádek	
(r. Jurij Norštejn, Sovětský svaz, 1979)	19

Poligon	
(r. Anatolij Petrov, Sovětský svaz, 1977).....	44
Pozor!	
(r. Jirí Brdečka, Československo, 1959).....	43
Pozor! Vlci!	
(r. Efim Gamburg, Sovětský svaz, 1970).....	18
Příběh o chlapci-Kibalchishovi	
(r. Alexandra Snežko-Blockaja, Sovětský svaz, 1958).....	41
Případ v Tokiu	
(r. Dziga Vertov, Sovětský svaz, 1924)	39
Projekt	
(r. Jiří Barta, Československo, 1981)	43, 44
Ruka	
(r. Jiří Trnka, Československo, 1965).....	43, 45, 49, 50
Setkání	
(Sovětská bojová filmová sbírka č. 2, r. Vladimir Faynberg, 1941)	14, 15
Sovietskije igruški	
(r. Dziga Vertov, Sovětský svaz, 1924)	39
Spatné namalovaná slepice	
r. Jiří Brdečka, Československo, 1963)	43
Svatba v korálovém moři	
(r. Horst von Möllendorff, Jiří Brdečka, Jaroslav Kándl, Eduard Hofman, Břetislav Pojar, Václav Bedřich, Stanislav Látal, Jaroslav Doubrava, Josef Kluge, Československo / Německá říše, 1944)	42
The Da Vinci Time Code	
(r. Gil Alkabetz, Německo, 2009)	30
The Humpty Dumpty Circus	
(r. James Stuart Blackton, Albert E. Smith, USA, 1908).....	22
The Mighty Navy	
(r. Dave Fleischer, USA, 1941).....	18
Viděl jsem, jak myši pohřbily kocoura	
(r. Dmitrij Geller, Rusko, Čína, 2011)	36
vojín SNAFU	
(r. Chuck Jones, USA, 1943–1946)	18
Vykrutasy	
r. Garri Bardin, Sovětský svaz, 1987)	44, 49
Vzpoura hraček	
(r. Hermína Týrlová, František Sádek, Československo, 1946).....	42