

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI
FAKULTA PEDAGOGICKÁ
KATEDRA RUSKÉHO A FRANCOUZSKÉHO JAZYKA

RUSKÝ ANIMOVANÝ FILM URČENÝ DĚTEM
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Eliška Kůsová

Specializace v pedagogice: Ruský jazyk se zaměřením na vzdělávání

Vedoucí práce: Mgr. Jiřina Svobodová, CSc.

Plzeň, 2017

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni, 25. dubna 2017

.....
vlastnoruční podpis

PODĚKOVÁNÍ

Na tomto místě bych ráda poděkovala vedoucí své bakalářské práce Mgr. Jiřině Svobodové, CSc. za věnovaný čas během vedení práce a cenné rady. Děkuji také své rodině za podporu během celého studia.

ZDE SE NACHÁZÍ ORIGINAL ZADÁNÍ KVALIFIKAČNÍ PRÁCE.

OBSAH

ÚVOD.....	6
1 ANIMOVANÝ FILM	7
1.1 HISTORIE ANIMOVANÉHO FILMU	9
1.2 NEJZNÁMĚJŠÍ RUŠTÍ PROTAGONISTÉ DĚTSKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU	15
2 CHARAKTERISTICKÉ RYSY RUSKÝCH POHÁDEK	20
3 POROVNÁNÍ RUSKÉ A AMERICKÉ VERZE MEDVÍDKA PÚ.....	25
4 ROZVOJ ANIMOVANÉHO FILMU V SOUČASNOSTI.....	43
ZÁVĚR	47
РЕЗЮМЕ	49
SEZNAM LITERATURY	50
PŘÍLOHY.....	I-III

Úvod

Téma bakalářské práce *Ruský animovaný film určený dětem* jsem zvolila proto, že se všeobecně ráda zajímám o ruské reálie a animované filmy se mi odjakživa líbily mnohem více než ty hrané. Rovněž mě zajímalo, jak moc se ruská filmová tvorba liší od světové.

Cílem mé bakalářské práce je porovnání ruské a americké verze animovaného filmu *Medvídek Pú* na základě jejich shodných a odlišných prvků a následná analýza. Součástí mé práce je slovníček aktuálních výrazů z ruské verze výše zmíněného animovaného filmu. Domnívám se, že toto téma ještě nebylo zpracováno.

Bakalářská práce je rozdělena do čtyř kapitol. První kapitola nastiňuje základní teoretické poznatky týkající se animovaného filmu, objasňuje jeho zrod a vývoj v historii a popisuje tvorbu nejznámějších protagonistů, přičemž samostatná podkapitola je věnovaná ruským tvůrcům dětského animovaného filmu. Historií animovaného filmu se ve svých publikacích, ze kterých budu čerpat, zabývají Edgar Dutka (*Minimum z dějin světové animace*, 2012) či Aleksandr Nikolajevič Grošev (*Stručné dějiny sovětského filmu*, 1979).

Druhá kapitola se zabývá charakteristickými rysy ruských pohádek a jejich hlavními a vedlejšími postavami. Cílem je pochopení námětů, ze kterých animovaný film čerpá svou inspiraci, a národních stereotypů, které se v pohádkách objevují. Zde bude hlavním zdrojem publikace Vladimira Jakovleviče Proppa (*Morfologie pohádky a jiné studie*, 1999).

Třetí kapitola je věnována příběhům *Medvídky Pú*. Stěžejní je porovnání ruské a americké verze se zaměřením na analýzu shodných a odlišných prvků ve zkoumaných verzích animovaného filmu. Zhodnocena bude rovněž slovní zásoba, aktuální výrazy z ruské verze animovaného filmu budou zařazeny do slovníčku, který je zařazen v příloze bakalářské práce.

Čtvrtá a zároveň závěrečná kapitola stručně pojednává o současném rozvoji animovaného filmu ve světovém měřítku.

Bakalářská práce bude zpracována tak, aby mohla posloužit jako učební materiál pro zpestření výuky na základních a středních školách.

1 ANIMOVANÝ FILM

Animovaný film je druh filmové tvorby, při kterém je obraz snímán ve fázích, které se od sebe vzájemně nepatrně liší. Při dostatečně rychlém zobrazování snímků za sebou (20 – 60 snímků za vteřinu) vzniká díky nedokonalosti lidského oka iluze pohybujícího se obrazu. Tato metoda rozpořívání obrazu se nazývá animace. Samotné slovo animovat pochází od latinského slova anima a vyjadřuje vložení duše neživému. Člověk věnující se animaci se nazývá animátor. Výsledkem jeho práce je animovaný film.¹

Na samém počátku animovaného filmu stála kreslená a loutková animace. S technickým pokrokem se začaly rozvíjet další druhy animace, například plošková animace nebo pixilace. Od konce 20. století převládá počítačová animace. Každý z druhů animace je specifický a animátor si musí vybrat takový typ animace, který se hodí k jeho námětu filmu a nepřekračuje jeho stanovený finanční rozpočet.

Kreslená animace (cartoon) patří k nejstaršímu způsobu animace. Animátor kreslí obrázky buď na papír, nebo na průhlednou fólii, která se nazývá ultrafán. Ultrafán se připevní na průsvitné sklo prosvícené lampou. Tím animátor získává přehled o všech nakreslených fázích. Většina animátorů zpočátku vytvoří hlavní fáze, kde zachytí nejdůležitější pohyby a až poté se věnuje mezifázím.

Plošková animace (paper cut outs) časově úspornější a méně nákladná než kreslená animace. Postavičky, rekvizity i pozadí se vystřihnou z papíru nebo jiného libovolného materiálu a vše se naskládá na rovnou podložku. Jednotlivé fáze pohybu se snímají kamerou nebo fotoaparátem.

V loutkovém filmu (puppet animation) tvoří základ loutky, které mohou být vyrobeny z různých materiálů. Ideální je loutka s kovovou kostrou, která se dá ohýbat v kloubech a díky pevnému upevnění ke scéně pomocí šroubů drží tvar požadovaný k fotografování fází. Pokud chce animátor dodat loutce na přesvědčivosti, může svůj film obohatit technikou známou jako puppets. Ta spočívá v tom, že loutka má více vyměňovatelných hlaviček s odlišnou mimikou. V případě animace loutky z plastelíny je základem taktéž kovová kostra. Práce animátora je ztížena tím, že si musí namíchat

¹ Animationpeople. *Animationpeople* [online]. [cit. 2017-03-14]. Dostupné z: <http://www.animation.cz/cz>

požadovanou barvu z několika vyráběných základních barev plastelíny a vyrobit hned několik kusů hlavních postav, protože se materiál snadno opotřebí. Důvodem rychlého opotřebení je opakované vyhlazování plastelíny navlhčenými prsty po každém záběru.

Animace objektů (object animation) oživuje neživé objekty, které se nedají deformovat, například kovové autíčko. Princip snímání je stejný jako u loutkové animace s tím, že se s předmětem vždy pohybuje ručně přibližně o několik milimetrů a sjednocené záběry pak vyvolají dojem celistvosti.

Pixilace (pixilation) je způsob animace, který využívá lidské bytosti jako loutky. Ta se pohybuje velmi pomalu, aby mohly být jednotlivé fáze pohybu nafoceny. Výhodou této metody je její úspornost času ve fázi výroby – s trochou štěstí animátor nemusí nic kreslit ani vyrábět loutky. Nevýhodou může být výběr herců, kteří nemusí být zrovna trpěliví.

Špendlíkové plátno (pinscreen) je metoda využívající otočný rám s černou sítkou s více než půl milionem špendlíků. Jejich správným promačkáváním společně se správně zvoleným nasvícením vznikají neuvěřitelné obrazy. Tato metoda však není příliš oblíbená kvůli své pracnosti. Nelze se vracet k předchozím záběrům, což může mít při špatném pohybu za následek i týdny práce, která přijde vniveč.

Rotoskopie (rotoscoping) je druh trojrozměrné animační techniky založené na překreslování filmových rámečků s hranou stopáží do kreslené podoby. Tato technika je velmi pracná a zdlouhavá. V dnešní době jsou pro tuto metodu výhradně využívány počítačové programy.²

V dnešní době existuje nepřeberné množství dalších způsobů animaci, záleží jen na preferencích a kreativitě animátora, ale ve světovém měřítku bezpochyby dominuje počítačová animace, která vzniká za pomoci řady počítačových programů. Pomocí počítačové animace je možné rychle, poměrně jednoduše a levně vytvořit kvalitnější dvojrozměrné i trojrozměrné animace.

² Technologie animace. In: *Animuj.cz - tvorba animovaného filmu* [online]. [cit. 2017-03-18]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/>

1.1 HISTORIE ANIMOVANÉHO FILMU

Za prvopočátky animovaného filmu jsou považovány pravěké kresby z doby kamenné nalezené v jeskyni Altamira ve Španělsku. Těmito malbami se naši předkové snažili zachytit pohyby pozorované v přírodě a běžném životě. Kresby zvířat a lidí s větším počtem končetin, které měly znázorňovat pohyb, byly nalezeny nejen na malbách v jeskyních, ale i vyřezané ve dřevě nebo kostech.

Památky se dochovaly po celém světě. V Číně byly objeveny kresby létajících vlaštovek s několika křídly a pozůstatky stínového divadla, v Řecku váza s vyobrazením tancujícího muže a ve Starověkém Egyptě reliéfní pásy zdobící starověké chrámy. Pásy zachycují jednoho člověka v různých polohách. Při rychlejším pohybu či jízdě vytváří iluzi pohybujícího se jedince. Oživlá kresba předběhla o mnoho staletí vynález kinematografie.³

Oživlé kresby se odjakživa těšily popularitě a i méně nadaný člověk si je snadno mohl vyrobit doma. Stačilo koupit blok a na každý list na stejné místo nakreslit postavičku v určité fázi pohybu. Pak už jen zbývalo rychle rozkmitat listy papíru. V současnosti tyto animace nalezneme pod názvem flipbook.

Novodobé počátky animace mnozí datují až od poloviny 19. století, kdy začala éra technických vynálezů a rozvoje vědy. V roce 1824 vydal anglický učenec **Peter Mark Roget** dílo *O zachování obrazu pohybujících se předmětů* objasňující doznívání zrakového vjemu, v jehož důsledku si na desetinu sekundy uchováme na sítnici obraz pozorovaného předmětu. Tento obraz se následně překrývá s aktuálním obrazem předmětu. Překrývání obrazů nám umožňuje plynulé a nepřerušované vnímání pohybu.

Této nedokonalosti lidského oka využil k zábavnímu průmyslu jako první belgický fyzik **Joseph Antoine Ferdinand Plateau** v roce 1832. Jeho zařízení s pohyblivým obrazem pojmenoval phenakistoscope. Zařízení fungovalo na principu spojení kresby, výřezů a otáčení.

³ IVANOV-VANO, Ivan Petrovič. *Sovětský kreslený film*. Praha: Orbis, 1952



Obrázek 1: Phenakistoscope ⁴

Dva roky po vynálezu phenakistoscopu vynalezl britský matematik **William George Homer** zdokonalený přístroj zvaný zoetrope – vůbec první přístroj, který umožňoval sledování více osobám. Jednalo se o papírový válec, nasazený na otáčivé ose. Na vnitřní straně bubnu bylo zpravidla šest až dvanáct kreseb, které znázorňovaly postupné fáze pohybu. Každá kresba se trochu lišila a poslední kresba série tvořila přechod k té první. Divák se na obrázky díval pomocí podlouhlých obdélníkových otvorů vyřezaných oproti každé kresbě. Rychlé střídání kreseb vytvořilo iluzi pohybu a díky uzavření kreseb do kruhu se zdál pohyb nepřetržitý.



Obrázek 2: Zoetrope ⁵

⁴ https://farm3.staticflickr.com/2883/9465617481_852a86803d_b.jpg

Další zdokonalení přinesl francouzský vynálezce **Charles-Émile Reynaud**. Ten pouze zaměnil pozorovací štěrbinu za zrcadla uprostřed válce a svůj nápad pojmenoval praxinoscope. V roce 1892 otevřel optické divadlo. Tento rok je klíčovým mezníkem dějin novodobé animace.⁶



Obrázek 3: Praxinoscope⁷

První hraný černobílý němý film s animovanými prvky doprovázený hrou na klavír *Fascinující kreslení (The Enchanted Drawing)*⁸ vytvořil v roce 1900 americký režisér **James Stuart Blanckton**, avšak za oficiálně první animovaný film je považován jeho snímek *Humorné fáze směšných tváří (Humorous Phases of Funny Faces)*,⁹ ve kterém diváci prvně uviděli, jak postavičky nakreslené křídou na tabuli ožívají.

První kreslený film v Ruském impériu byl vytvořen v roce 1908 neznámým autorem. Ukazoval chlapce, který kouří a fouká dým dívce do obličeje. I přes svou naprostou primitivnost se stal film ve své době technologickou senzací. V témže roce malíř s polskými kořeny **Vladislav Alexandrovič Starevič** promítl kreslený film s názvem

⁵ <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/9b/97/01/9b97013ddbbbcb91a3f77c129b1fa9d.jpg>

⁶ Animace – JIŘÍ KŘEPIŠ. In: *Jiří Křepiš – grafika – design – video – vfx – recenze* [online]. [cit. 2017-03-17]. Dostupné z: <http://jirikrepish.cz/category/animace/>

⁷ <http://static.petersofkensington.com.au/images/ProductImages/640510-Zoom.jpg>

⁸ The enchanted drawing. In: *YouTube* [online]. 08. 09. 2009 [cit. 2017-03-18]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pe7HSnZotbU>

⁹ Humorous phases of funny faces. In: *YouTube* [online]. 08. 10. 2009 [cit. 2017-03-18]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4I2I>

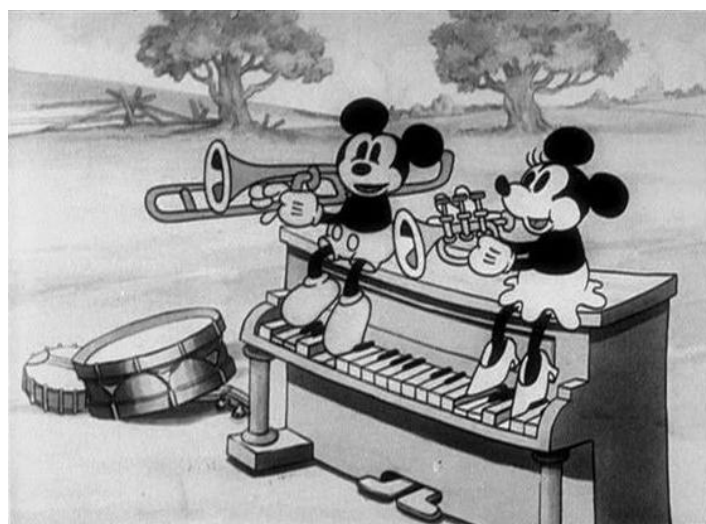
Štědrovečerní noc (Рождественская история). Námětem byl úryvek z povídky Nikolaje Vasiljeviče Gogola, kde čert a Solocha vylétají na koštěti z komína chaloupky a snaží se ukrást měsíc. Tentýž autor je považován za otce loutkového filmu. Roku 1912 spatřil světlo světa krátkometrážní loutkový film *Krásná Lukanida (Прекрасная Люканида, или Кровавая война рогачей и усачей)*, kterým na sebe Starevič strhnul veškerou pozornost. Do rolí loutkové grotesky na motivy středověkého dramatu obsadil brouky. Ti zastupují dva nepřátelené rody, které spolu bojují na život a na smrt. Pohyby loutek byly tak přesvědčivé, že se diváci domnívali, že autor dokáže profesionálně trénovat hmyz. Film je považován za jeden z prvních loutkových filmů na světě. Jeho nejznámějším dílem, na kterém pracoval více jak deset let pouze s pomocí své dcery, je loutkový film *Příběh lišky (Рейнеке-Лис)* na motivy známého francouzského středověkého satirického eposu. Další významnou osobností animovaného filmu Sovětského svazu byl ilustrátor knih **Alexandr Alexejevič Alexejev** – vynálezce ojedinělé metody špendlíkového plátna. Jeho filmy *Noc na lysé hoře (Ночь на Лысой горе)* a *Obrázky z výstavy (Картинки с выставки)* patří do mezinárodního seznamu nejlepších padesáti animovaných filmů všech dob.¹⁰

Počátky kinematografie v Sovětském svazu nebyly podnikateli příliš podporovány, a tak se umění kresleného filmu začalo rozvíjet až po Velké říjnové revoluci, konkrétně od roku 1922. Na rozvoji animovaného filmu se značně podíleli také absolventi Vysokých uměleckotechnických dílen (VCHUTMAS). Prvním kresleným filmem Sovětského svazu byl film s politickým nádechem *Čína v ohni (Китай в огне)*. Dále byla vytvořena řada politických satir a začaly vznikat i první dětské animované filmy, které s přidáním zvuku a následně i barev začaly získávat na popularitě. Za účelem produkce animovaných filmů vzniklo v roce 1936 v Moskvě speciální studio Sojuzmultfilm kladoucí důraz na individualitu animátorů, jejichž tvorbě se budu podrobněji věnovat v samostatné podkapitole.

O rozvoj animovaného filmu ve světě se zasloužila především společnost Walt Disney Productions (nyní The Walt Disney Company), která doposud patří k nejproduktivnějším studiím na světě. Společnost byla založena v roce 1923 bratry

¹⁰ Эволюция русской анимации. In: *Volium* © 2008 – 2014 [online]. [cit. 2017-03-30]. Dostupné z: <http://volium.ru/articals/?idnum=16>

Waltrem Eliasem a Royem Oliverem Disneyovými. ¹¹ Jejich tvorba se poprvé dostala do povědomí širší veřejnosti díky legendární postavě Myšáka Mickeyho a jeho party. Všeobecně se společnost proslavila zejména díky tomu, že dbala na propracovanost psychologie postav a dokonalou synchronizaci obrazu se zvukem, který emočně podbarvoval scénu. Záměrem bylo, aby se divák do postavy hlavního hrdiny vcítil a prožíval s ním celý příběh od začátku až do konce. Klíčovou roli hrál také optimismus, humor, bezstarostnost a šťastný konec celého příběhu. To vše diváka donutilo zapomenout na starosti každodenního života a nevěnovat se ničemu jinému než zábavě a odpočinku u sledování filmu.



Obrázek 4: Mickey Mouse a Minnie Mouse ¹²

Studio Walt Disney Pictures dokázalo svou jedinečnost i tím, že jako jedno mezi prvními pravidelně produkovalo úspěšné rodinné celovečerní animované filmy. Mnohé z nich vycházely přímo z knižních předloh německých klasických pohádek. Mezi nejúspěšnější díla z Disneyho dílen patří *Pinocchio (Pinocchio)*, *Sněhurka a sedm trpaslíků (Snow White and the Seven Dwarfs)* a *Lví král (The Lion King)*. Tyto pohádky se staly neodmyslitelnou součástí dětství tisíců diváků všech generací po celém světě. V roce 1995 Disneyho studio spolupracovalo se studiem Pixar Animation na prvním trojrozměrném animovaném filmu *Toy Story: Příběh hraček (Toy Story)*.

¹¹ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.

¹² <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/56/52/ea/5652ea919683a06b12a32460dadd2eb4.jpg>

V českém prostředí došlo k bouřlivému rozkvětu animovaného filmu až v poválečném období. O to se zasloužil především ilustrátor dětských her, loutkoherc a divadelník **Jiří Trnka**. Se svým filmem *Zvířátka a Petrovství* vyhrál cenu na prvním poválečném filmovém festivalu v Cannes. Další mezinárodní úspěch slavil například s celovečerním loutkovým filmem *Špalíček*. Jiří Trnka se svými kolegy založili v roce 1945 studio animovaného filmu *Bratři v triku*. Slavné logo tří bratří v pruhovaném tričku navrhl výtvarník **Zdeněk Miler**, pozdější autor proslulého *Krtečka*. Za zmínku stojí i jméno **Břetislava Pojara**, který ve spolupráci s **Miroslavem Štěpánkem**, vytvořil sérii filmů *Pojďte pane, budeme se hrát*, kde vystupují dva plyšová medvědi se schopností libovolně měnit formu svých tělíček. Mezi další významné české animátory řadíme **Karla Zemana** (*Cesta do pravěku*) nebo **Václava Čtvrťka** (*Pohádky z mechu a kapradí*).¹³

Ve světě je považován za jednoho z nejuznávanějších tvůrců současného animovaného filmu japonský režisér **Hajao Mizajaki**. Ten se do dějin světové kinematografie zejména dlouhometrážními fantasy filmy *Princezna Mononoke* (*Mononoke hime*) o vlčí dívce chránící životní prostředí a *Cesta do Fantazie* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*), kde vystupují rozliční duchové a božstva.

Vývoj animovaného filmu nepochybně otevřel cestu k neomezeným možnostem autorovy fantazie. Do filmů mohlo být promítnuto cokoliv – myšlenky, vlastnosti lidí, morální zásady, ale i různé písničky a pořekadla. Proplétání fantazie se skutečností dalo vzniknout pohádkám, ve kterých ožila kouzla. Animovaný film se stal populárním nejen u dětí, ale i u dospělých. Mimo to, že je považován za formu zábavy a oddechu, tak také díky emocionálnímu prožitku učí děti rozeznávat dobro od zla a zdravě působí na obrazotvornost a fantazii. Je dokázáno, že děti si z něj odnášejí nejen emocionální prožitek, ale i různá ponaučení, pořekadla a písničky.

¹³ DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.

1.2 NEJZNÁMĚJŠÍ RUŠTÍ PROTAGONISTÉ DĚTSKÉHO ANIMOVANÉHO FILMU

Animovaný film zaměřený na dětské publikum se v Sovětském svazu začal naplno rozvíjet od 30. let 20. století. Jako první vznikaly pohádky podle literárních předloh ruských národních pohádek. Až postupem času, začátkem 50. let, dostaly prostor nové pohádky kladoucí důraz na obraznou charakteristiku lidských postav, které spadaly do kategorie kouzelných pohádek. Velmi populární byla pohádka *O zlaté rybce* (*Сказка о рыбаке и рыбке*) ve zpracování **Michaila Michailoviče Cechanovského** podle pohádky Alexandra Sergejeviče Puškina a dále například pohádky **Lva Konstantinoviče Atamanova** *Kouzelný prsten* (*Аленький цветочек*) vycházející z knižní předlohy Konstantina Sergejeviče Aksakova a *Sněhová královna* (*Снежная королева*) na motivy dánského spisovatele Hanse Christiana Andersena.¹⁴

K rozvoji animovaných filmů určených dětem v Rusku dalo podnět především promítání celovečerních pohádek Walta Disneyho v Moskvě roku 1933. Diváci byli tak nadšení, že se dožadovali zpracování svých vlastních pohádek v animované podobě. O tři roky později tak vzniklo na osobní příkaz Josefa Visarijonoviče Stalina filmové studio Sojuzmultfilm po vzoru amerického studia Walt Disney Productions. Dílnami Sojuzmultfilmu prošlo mnoho talentovaných umělců.

Mezi prvními významnými režiséry animovaného ruských animovaných filmů byl **Ivan Petrovič Ivanov-Vano** (1900 – 1987). Výhradně animované tvorbě se začal společně s dalšími nadšenci věnovat po absolvování Vyššího umělecko-technického učiliště a podílel se tak prvních sovětských animovaných filmech. Pro jeho práci je charakteristické, že při výtvarném zpracování materiálu rozvíjel tradici ruské knižní grafiky. Podepsal se třeba pod takovými díly jako je první kreslený film Sovětského svazu s politickým nádechem *Čína v ohni* (*Китай в огне*), lidová pohádka *O zlých labutích* (*Гуси-Лебеди*), *Pohádka o mrtvé carevně a sedmi bohatýrech* (*Сказка о мёртвой царевне и о семи богатырях*) podle veršovaného vyprávění Alexandra Sergejeviče Puškina nebo první sovětský dlouhometrážní kreslený film *O hodném koníčkoví* (*Конёк-горбунок*) podle veršované pohádky Petra Pavloviče Jeršova. V roce 1939 se stal spoluzakladatelem

¹⁴ GROŠEV, Aleksandr Nikolajevič. *Stručné dějiny sovětského filmu*. Praha: Československý filmový ústav, 1979.

Fakulty kinematografie při Gerasimově všeruské státní univerzitě kinematografie (VGIK), kde přednášel na seminářích o animovaném filmu. Od roku 1952 byl profesorem fakulty. Za svůj přínos kultuře získal velké množství řádů a ocenění, mimo jiné se mohl chlubit tím, že byl národním umělcem Sovětského svazu.¹⁵

Ve studiu Sojuzmultfilmu pracoval i filmový režisér, umělecký tvůrce a animátor **Lev Konstantinovič Atamanov** (1905 – 1981). Nejdříve pracoval ve filmovém závodě Gosvojenkino, ale potom se osamostatnil. Proslavil se jako první režisér arménského animovaného filmu na náměty arménských národních pohádek a legend. I on získal mnoho ocenění na mezinárodních festivalech, mezi oceněné filmy patřily například *Zlatá antilopa* (*Золотая антилопа*) nebo *Sněhová královna* (*Снежная королева*).¹⁶

Další legendou sovětského animovaného filmu byl režisér a scénárista **Fjodor Saveljevič Chitruk** (1917 – 2012). Po ukončení studií na umělecky zaměřených školách se aktivně účastnil Velké Vlastenecké války. Během života se jako animátor podílel na tvorbě více než dvou stovek filmů. Současně se věnoval pedagogické činnosti, překladatelství – vytvořil například mezinárodní slovník animátorské terminologie, publikování odborných statí o animaci, nebál se ani vycestovat za hranice a účastnit ani projektů mimo svou zemi. V pokročilém věku přednášel na vysokých školách a kurzech pro scénáristy a režiséry. Diváci ho znají především jako otce jedinečné ruské verze příběhů proslulého *Medvídka Pú* (*Винни-Пух*).¹⁷ Postava malého zavalitého roztomilého medvídka získala srdce diváků Sovětského svazu, dokonce se po dlouhá léta objevovala na poštovních známkách. Avšak Chitrukova tvorba přitáhne pozornost i starších diváků. Za zmínku stojí například jeho režisérský kousek *Historie jednoho zločinu* (*История одного преступления*), kde se hlavní hrdina vrací do předchozího dne po dvojnásobné vraždě svých hlučných sousedek

¹⁵ Ivan Ivanov-Vano. In: *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. © 2001-2017 [cit. 2017-03-25].

Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/22242-ivan-ivanov-vano/>

¹⁶ GROŠEV, Aleksandr Nikolajevič. *Stručné dějiny sovětského filmu*. Praha: Československý filmový ústav, 1979.

¹⁷ Fjodor Chitruk. In: *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. © 2001-2017 [cit.

2017-03-30]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/14249-fjodor-chitruk/>

a postupně vzniká otázka, zda je opravdu svým činen vinen či nikoliv. Za svou tvorbu získal řadu ocenění, včetně ocenění zasloužilého a národního umělce Ruska.

Do historie sovětského animovaného filmu se vepsal také **Roman Abelevič Kačanov** (1921 – 1993), tvůrce jedinečné loutkové postavičky stejnojmenného animovaného filmu jménem *Čeburaška (Чебурашка)*. Přitom chybělo málo a ikona mnoha diváků nemusela patřit světlo světa. Kačanov během Velké vlastenecké války bojoval v Rudé armádě, kde byl těžce raněn v důsledku havárie letadla. I přes nedůvěru lékařů se zotavil a další kariéru zahájil v oblasti animovaného filmu ve spolupráci s filmovým studiem Sojuzmultfilm. V roce 1958 debutoval jako režisér s filmem *Stařec a jeřáb (Старик и журавль)*. O rok později získal mnohá ocenění na filmovém festivalu v Annecy, Bukurešti a Oberhausenu za poetický snímek *Zamilovaný oblak (Влюблённое облако)*. Svou popularitu ale získal až snímkem *Krokodýl Gena (Крокодил Гена)*, kde se společně se zpívajícím krokodýlem hrajícím na harmoniku poprvé objevila roztomilá postavička Čeburašky. Hnědý, chundelatý Čeburaška s velkýma ušima byl v Sovětském svazu natolik oblíben, že se stal hrdinou mnohých vtipů, a od letních Olympijských her v roce 2004, které se konaly v Athénách, slouží jako talisman olympijskému týmu Ruské federace.¹⁸



Obrázek 5: Krokodýl Gena a Čeburaška¹⁹

¹⁸ Эволюция русской анимации. In: *Volium* © 2008 – 2014 [online]. [cit. 2017-03-30]. Dostupné z: <http://volium.ru/articals/?idnum=16>

¹⁹ http://www.trud.ru/userfiles/gallery/e5/b_e57b73d900893b31e8093bafbe80103a.jpg

Slavný tvůrce animovaného filmu *Jen počkej, zajáci! (Ну, погоди!)* **Vjačeslav Michajlovič Kotěnočkin** (1927 – 2000) objevil svou lásku k animaci již v raném dětství, když spatřil karikaturu na vánočním stromku. I přes jeho malířské nadání a zápal k práci si zpočátku vybral studium na vojenské akademii, avšak válka skončila dřív, než stihl dokončit školu. Své dosavadní studium prodloužil v Sojuzmultfilmu. Za svou kariéru se podílel na více než osmdesáti animovaných filmech, přičemž do širšího povědomí se dostala s titulem *Žabka cestovatelka (Лягушка путешественница)*. Mezi jeho nejslavnější výtvořky patří již zmíněný seriál *Jen počkej, zajáci (Ну, погоди!)*, ve kterém se vlk neúspěšně snaží polapit zajíce a každý díl končí legendární větou, po které byl nazván celý seriál. Seriálu několikrát hrozilo ukončení, protože vlk ztělesňoval mravně zkaženého chuligána, což se neseťkalo s pochopením především v Gruzii, kde je vlk národním symbolem. V Sovětském svazu seriál vyvolal nevoli, protože se lidem zdálo, že by špatné chování vlka mohlo ovlivnit děti a mládež ve špatném chování, nebo je přímo navádět ke kouření. Avšak ukázka morálních hodnot v reálném světě by neměla být důvodem k ukončení seriálu, tím spíše pokud je do kontrastu postavena postava zajíce, zastupujícího spořádaného občana, který se věnuje různým druhům sportu, navštěvuje muzea a aktivně se podílí na ochraně životního prostředí. Postava zajíce se objevuje ještě v dvou dalších pohádkách *Na lesní cestě (На лесной тропе)* a *Byl polapen! (Он попался!)*.



Obrázek 6: Jen počkej, zajáci! ²⁰

²⁰ https://img01.r10.ru/78933340dc7d548dba6ff99780ddbddd/c600x451/photos1.blogger.com/blogger/5802/1865/1600/nupogodi_1a.jpg

Garri Jakovlevič Bardin (nar. 1941) začínal jako divadelní a filmový herec a vystupoval jako herec v Gogolově divadle. Potom začal propůjčovat svůj hlas postavám animovaných filmů. Vytvořil velké množství animovaných filmů, například pohádku plnou kouzel a písni *Létající koráb (Летучий корабль)*. V pohádce nechybí princezna, prostý kominík Ivánuška a objevují se i babizny čarodějnice z chaloupky na kuřích nožkách nebo postava vodníka. Pro Bardinovu tvorbu je specifická animace plastelíny, ale používá i běžné každodenní předměty jako například ve filmu *Konflikt (Конфликт)*, kde uvedl do pohybu sirky. V současnosti spolupracuje s filmovým studiem Multifilm.

Rozhodla jsem se zmínit i jméno animátora a režiséra **Jurije Borisoviče Norštejna** (nar. 1941), ačkoliv je tvůrce animovaných filmů především pro dospělé. Autor se kresbě věnoval od dětství, učil se na umělecké škole a studoval obor animace na Sojuzmultfilmu. Po skončení školy se věnoval tvorbě loutkových a kreslených filmů. Přednášel na fakultě animovaných filmů v kurzech pro animátory a scénáristy, a to nejen v Rusku, ale i po celém světě. Mimo jiné publikoval odborné články v časopisech a věnoval se i propagaci reklam nebo tvorbě ruských večerníčků. Mezi jeho nejznámější krátkometrážní filmy patří *Ježek v mlze (Ёжик в тумане)*. Avšak jeho hlavní prací je o něco delší třicetiminutový snímek *Pohádka pohádek (Сказка сказок)* na náměty lidové ukolébavky o malém šedém vlku. Jurij Borisovič Norštejn sklízí se svými filmy velký úspěch na mezinárodních festivalech.

Po roce 1990 produkce animovaných filmů značně klesla. Důvodem byl nástup počítačových technologií, které umělcům umožňovaly pomocí rozličných programů vytvářet filmy, aniž by museli opustit pohodlí domova. Díky technologickému pokroku dokáží současní animátoři vytvářet animace natolik dokonalé, že jsou mnohdy těžko rozeznatelné od reality. Na scéně se začaly objevovat především pohádky na autorské náměty. Nicméně, mnoho ruských animátorů doposud kráčí v šlépějích kvalitní sovětské animace. Mezi nejnovější dlouhometrážní ruské animované filmy patří pohádky o slavných bohatýrech *Dobryňa Nikitič a tříhlavý drak (Добрыня Никитич и Змей Горыныч)*, *Ilja Muromec i Solověj Razbojnik (Илья Муромец и Соловей Разбойник)* nebo nové zpracování filmů *Ošklivé káčátko (Гадкий утёнок)*. Ze seriálů můžeme zmínit legendární sérii o malé svérázné holčičce *Máša a medvěd (Маша и Медвед)*.

2 CHARAKTERISTICKÉ RYSY RUSKÝCH POHÁDEK

Každá kultura si nese své charakteristické rysy, které se promítají i do pohádek. V této kapitole budu rozebírat ruské pohádky a jejich rysy. Vycházím ze základního rozdělení pohádek podle Vladimira Jakovleviče Proppa.²¹

Jak už jsme zvyklí, v každé pohádce bojuje dobro se zlem, ale na rozdíl od západních pohádek, kde je zlo i dobro pevně dáno a děj se stává poněkud černobílým, v ruských pohádkách existují i postavy, které stojí na pomezí mezi dobrem a zlem, což může znamenat i to, že se ocitnou na pomezí dvou světů – světu reálného života a světa fantazie. V ruských pohádkách se objevují naprosto jedinečné postavy, se kterými se v pohádkách jiných národů nesetkáme. V dnešní době existuje velké množství pohádek od těch tradičních až po autorské, nicméně ruské národní pohádky se dají rozdělit na následující tři základní typy:

a) Pohádky o zvířatech

Jedná se o nejstarší formu vyprávění vůbec. Pohádky o zvířatech patří mezi ty nejrozšířenější a u nejmenších diváků nepochybně nejoblíbenější. Z těch ruských můžeme zmínit třeba animované filmy *Tři z Prostokvašina* (*Трое из Простоквашино*), *Měšec jablek* (*Мешок яблок*) nebo *Medvídek Pú* (*Винни-Пух*). V pohádce o zvířatech může vystupovat jakékoliv zvíře. Všechna zvířata získávají lidské povahové vlastnosti, a tím přispívají k počátečnímu chápaní světa malého diváka, který si tak snadněji vytváří obraz svého okolí a mimo jiné formuje vztah ke všemu živému. Nicméně, v předchozí kapitole jsem zmínila postavu vlka z pohádky *Jen počkej, zajíci* (*Ну, погоди!*), jehož chování (kouření, rozhazování odpadků po ulici, neuctivé chování k ostatním zvířátkům) by mohlo mít na děti negativní dopad. Já osobně považuji za důležité vyobrazit v pohádkách oba povahové póly postavené do kontrastu, které buď ostře kritizují, nebo oslavují vlastnosti svého nositele. Fakt, že se jedná o pohádku o zvířatech, ještě nevylučuje možnost přítomnosti hlavních i vedlejších lidských postav.

Pohádkové stereotypy (vyskytující se stejně tak i v bajkách) přisuzující zvířatům lidské vlastnosti se promítly i do sféry řeči. Jako příklad uvedu nejznámější ustálené

²¹ PROPP, Vladimir Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H & H, 1999. ISBN 80-86022-16-1.

výrazy: mazaná liška, pilná včelička, pyšný páv, moudrá sova, věrný pes, slizký had, tvrdohlavý osel, ustrašený zajíc. Uvedené výrazy jsou asociovány shodně v českém i ruském prostředí.

b) Kouzelné pohádky

Do této kategorie řadíme pohádky plné čar a kouzel, dobrodružství a heroických činů. Díky kouzlům nic není nemožné: zvířata i přírodní jevy mluví lidským hlasem, princezna se promění v žábu, děti vyrostou za několik dní a mrtvý zase ožije. Pro příběhy jsou také typická magická čísla, nejčastěji trojka (tři synové, tři kouzelné předměty, tři úkoly).

Hned na začátku je nutné zdůraznit, že v některých příbězích tohoto typu může být vyobrazena poměrně brutální jednání jako například v pohádce *O stříbrném talířku a šťavnatém jablíčku* (*Серебряное блюдечко и наливное яблочко*), kde závistivé sestry ubijí Mášenkou sukovicí a zakopou ji pod břízu, a tak bych zvažila, zdali jsou všechny příběhy vhodné pro děti předškolního věku. Naštěstí zrovna u této pohádky si nejsem vědoma toho, že by existovala její filmová adaptace.

Kouzelná pohádka má pevně danou kompozici. V úvodu je příběh o překonání nějaké překážky na cestě k dosažení cíle s pomocí kouzelných pomocníků. Kouzelným pomocníkem může být zvíře, věc, nadpřirozená bytost, která svou protislužbou vyjadřuje svůj vděk za prvotní pomoc hlavního hrdiny. V zápletce se objevují dvě pokolení – starší (např. car a carevna) a mladší (např. Ivan a jeho bratři). Často se vyskytuje nějaká forma odloučení starého pokolení s mladším. Odloučením může být obyčejná procházka, cesta do světa, ale v krajním případě i smrt rodičů. Zápletka spočívá v tom, že hlavní hrdina poruší nějaký zákaz a pak následují s tím spojené potíže. Narušení zákazu je důvodem, proč se musí vydat z bezpečí svého domova na dlouhou strastiplnou cestu. V této fázi se obvykle objevuje škůdce, který s sebou přináší další komplikace. Rozvoj děje naplňuje cesta do dalekých krajů, kde hrdina potkává obyčejné lidi, kouzelné bytosti nebo zvířata a často mezi nimi nachází kouzelné pomocníky. Vyvrcholení se vyznačuje tím, že hlavní hrdina úspěšně překonává nastražené překážky – uhodl zapeklité hádanky, vyplnil obtížné úkoly. Na závěr je zlo potrestáno a hlavní hrdina díky své chrabrosti získává vyšší sociální

postavení, než které měl na začátku. Nejsnazší cestou k lepšímu životu je svatba s dcerou panovníka. Když pár překoná všechny překážky, žijí spolu šťastně až do smrti.

Oblíbenou hlavní postavou kouzelných pohádek bývá chudý rolnický syn – nejčastěji se jmenuje Hloupý Ivánuška. Hloupý Ivánuška tráví dny tím, že leží na peci a všichni (především jeho dva starší bratři) se mu posmívají, protože si myslí, že je naprosto k ničemu. Přesto pak všechny přesvědčí, že svým důvtipem, nebojácností a podivuhodnou dávkou štěstí, jaké může mít jen hlupák, dokáže překonat nástrahy, na které jsou ostatní krátkí. Na svých cestách za dobrodružstvím si rád prozpěvuje a také umí hrát na nějaký kouzelný nástroj, který nutí ostatní tančit. Postava Hloupého Ivánušky je obdobou našeho českého Hloupého Honzy. Se jménem Ivan se nepojí vždy jen prostota a chudoba. V mnohých pohádkách vystupuje ještě postava nejmladšího syna cara – carevič Ivan. Nejčastěji v pohádkách, kde hledá unesenou nevěstu či matku. Ten bývá vyobrazován s lukem nebo mečem. Postavu nejmladšího syna si Slované vymysleli především proto, aby dali svým nejmladším potomkům naději na lepší budoucnost. Podle zvyklosti té doby totiž veškeré dědictví získal nejstarší potomek.

Hlavní hrdina usiluje nejen o slávu, ale především o svou vyvolenou. Jeho budoucí nevěstou bývá jediná dcera cara. Mezi nejvýraznější postavu ruských careven patří Vasilisa Překrásná, která ztotožňuje ideál slovanské krásy. Vasilisa Překrásná je dobrosrdečná mladá žena vysoké postavy s alabastrovou pletí a tmavými dlouhými vlasy zapletenými do copu. Je zahalená v ruském ženském národním kostýmu – sarafánu a na hlavě má kokošník. Umí překrásně zpívat a je obdařená kouzelnou mocí.

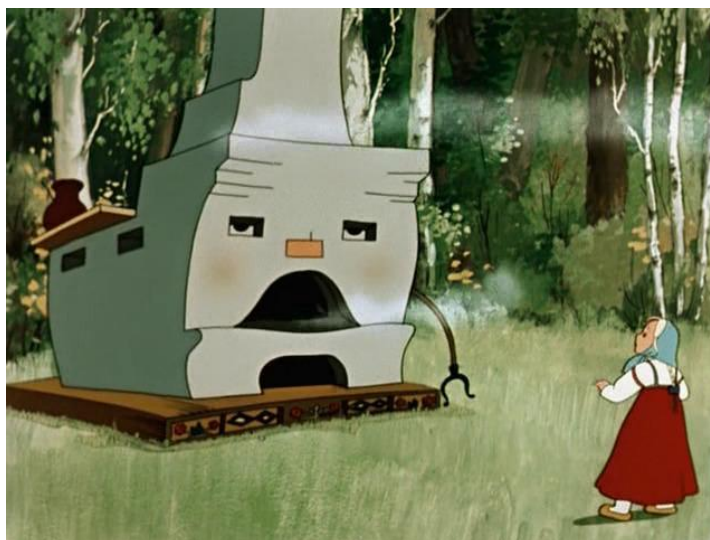
V pohádce *Žabka carevna (Царевна-лягушка)*, je Vasilisa Překrásná zakleta do podoby žáby a vězněna krutým čarodějem Kostějem Nesmrtelným, protože si ho odmítla vzít za muže. Kostěj Nesmrtelný je typickou zápornou postavou ruského folkloru. Vzhledově se podobá škaredému vychrtlému staříkovi. Kostěje Nesmrtelného je i přes jeho přízvisko možné zabít. Komplikace spočívá v tom, že duše je oddělena od těla a důkladně ukryta. A to přesně v truhle pod dubem, ve které je zajíc, v tom je kachna, v kachně vejce s tvrdou skořápkou, ve vejci jehla a teprve na špičce té jehly závisí Kostějův život.

Další výraznou postavou kouzelných pohádek je Baba Jaga, kostlivá noha – vrásčitá shrbená čarodějnice s kostnatou nohou bydlící na temném místě v chaloupce na kuřích nožkách, nejčastěji uprostřed temného lesa. V některých pohádkách je chaloupka obehnána plotem z lidských kostí. Po světě se přepravuje ve velkém létajícím hmoždíři, odráží se mohutnou palicí a zametá za sebou pometlem. Většinou vystupuje jako typicky záporná postava s velkou chutí k jídlu, v oblibě má především lidské maso. Člověčinu vycítí na míle daleko. Avšak v již zmíněné pohádce *Žabka carevna (Царевна-лягушка)* působí spíše jako podivná pohostinná stařenka a ochotně radí careviči Ivanovi, jak zabít Kostěje Nesmrtelného kvůli letitému sporu.

Protivníkem hlavního hrdiny může být i drak – mytická bytost s několika hlavami a podobou velkého ještěra se schopností létat a chrlit oheň, mráz či kyselinu. Drak je celosvětově rozšířená bestie a záleží na dané kultuře, jak jej zobrazuje. Často je spojován s velkým bohatstvím, které si bedlivě střeží ve své sluji. Ve východních vyprávěních má nejčastěji zelené tělo, tři až dvanáct hlav chrlících oheň (zde se uplatňuje magické číslo tři a jeho násobky) a chodí pouze po zadních nohách, protože přední má zakrnělé. Létání mu umožňuje pár blanitých křídel připomínající křídla netopýra. Drak symbolizuje hrozbu a objevuje se nejčastěji ve spojení s královskou dcerou, kterou si chce buď vzít za manželku, nebo ji sežrat. Za tuto troufalost jsou mu obvykle setnuty hlavy udatným zachráncem.

Ojedinělou a typicky ruskou pohádkovou postavou je ruská pec. Úlohou ruské pece v pohádkách je být nablízku hlavnímu hrdinovi, pomáhat dobrým lidem a ty zlé potrestat. Hloupého Ivánušku zahřívá při lenošení, Emeljovi v pohádce *O plačtivé princezně (В некотором царстве)* slouží jako dopravní prostředek, v pohádce *O zlých labutích (Гуси-Лебеди)* pomáhá malé Mášence, když prchá s bratříčkem Ivánkem před zlými labutěmi tak, že schová oba sourozence dovnitř, kdežto opeřené pronásledovatele potrestá tím, že je nemilosrdně upeče. Někomu by se mohlo zdát podivné, proč Rusové promítli zrovna ruskou pec do svých pohádek, ale důvod je prostý. Ruská pec pro ně byla symbolem domova, víceúčelovým místem, bez kterého si nedovedli svůj život představit. Ruská pec vytápěla celý dům, dalo se na ní spát, připravovali se v ní pokrmy, v její blízkosti

se také sušily potraviny i mokré prádlo a v neposlední řadě sloužila i jako doposud oblíbená relaxační parní lázeň.



Obrázek 7: Ruská pec ²²

Mezi nejznámější kouzelné ruské pohádky, které byly oživeny na plátně, patří *Žabka carevna (Царевна-лягушка)*, *O zlých labutích (Гуси-Лебеди)*, *O plačtivé princezně (В некотором царстве)* nebo *Létající koráb (Летучий корабль)*.

c) Pohádky každodenního života

Pohádky každodenního života se vyznačují tím, že jsou velmi krátké a vystupují v nich obyčejní lidé jako je sedlák, voják, pop nebo hospodyně, a tak se s hlavním hrdinou může snadno ztotožnit každý z nás. Pohádka má za úkol popsat humornou cestou špatné lidské vlastnosti jako je například lenost, upovídánost, lakomství, hloupost a prolhanost. Typickým prostředkem je zde hojné používání ironie a sebeironie. Výjimkou pak není ani naprostá absurdita situace, ve které se hlavní hrdinové nacházejí. Zápletka je jednoduchá a cíl spočívá v obnovení morálních hodnot a nastolení řádu v každodenním životě. Rozlišovacím znakem každodenních pohádek bývá už typická první věta ve formě „*Žil jednou jeden dědeček s babičkou...*“. Mezi pohádky každodenního života patří například *Sekyrková kaše (Каша из топора)*, *Hlupák a bříza (Дурак и берёза)* nebo *Kozlův pohřeb (Похороны козла)*.

²² <http://cdn01.ru/files/users/images/93/b7/93b7e3f41a755b0cf0e592c9a30603ca.jpg>

3 POROVNÁNÍ RUSKÉ A AMERICKÉ VERZE MEDVÍDKA PÚ

Tato kapitola je stěžejní kapitolou bakalářské práce. Mým cílem je srovnat americkou a ruskou filmovou verzi na základě stejných a odlišných prvků s přihlédnutím ke knižním předlohám, ze kterých obě filmové verze vycházejí. Dále se pokusím analyzovat zvolený jazykový projev a jeho možný vliv na diváky. Hlavním zdrojem, ze kterého budu čerpat je knižní předloha anglického spisovatele Alana Alexandra Milnea a volné převyprávění ruského spisovatele Borise Vladimiroviče Zachodera.

Medvídek Pú je postava z vyprávění anglického spisovatele **Alana Alexandra Milnea**. První pohádky o medvídkovi se objevily v roce 1926. Autor si pohádky vymýšlel, aby pobavil svého malého syna Kryštofa Robina, po kterém pojmenoval jednu z hlavních postav. Většinu postav včetně Medvídky Pú pojmenoval podle jmen oblíbených plyšových hraček svého syna. Při výběru jména medvídky se Kryštof Robin inspiroval při návštěvě jeho oblíbené zoologické zahrady v Londýně. První část jména získal medvídek na počest černé medvědice se jménem *Winnie* a druhou část díky labuti, na kterou Kryštof Robin volal citoslovcem *Pú*, aby ji přilákal blíže. Příběhy vyšly ve dvou knihách. V současné době jsou oba tituly překládány a publikovány jako dvě části jedné knihy. Každá část obsahuje deset na sobě nezávislých kapitol.²³

Ústřední postavou příběhů je malý dobrácký zavalitý Medvídek Pú, který nepobral příliš rozumu, ostatně sám o sobě tvrdí, že má v hlavě piliny a často i zapomene, kam má namířeno. Mimo to velmi rád skládá písničky a pobrukuje si je při svých vycházkách po lese. Medvídky potkáme vždy v dobré náladě a nikdy není proti něčím se posilnit. Kulatý medďa je vždy při chuti, a proto má doma vždy zásobu hrníčků s medem, které neustále přepočítává. Zde se netradičně objevuje negativní vlastnost hlavní postavy – lakota. Medvídky je medvídkovou velkou vášní a tak není divu, že jeho velkým nepřítelem není nikdo jiný než včely.

Blízkými přáteli Medvídky Pú jsou malé dobrácké Prasátko, vzdělaný Králíček, melancholický oslík Íjáček, moudrá Sova, energický a neustále hopsající Tygr, starostlivá

²³ Винни-Пух и все, все, все... о нем. In: *Газета ЭХО* [online]. 10. 01. 2015 [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://www.echo.az/article.php?aid=76569>

klokanice Kanga, nezbeda klokánek Roo a syn autora – odvážný Kryštůfek Robin. V příbězích vystupují i další vedlejší postavy, které pro jejich nepodstatnost nebudou zmiňovat. Každý z hrdinů má specifické vlastnosti, které se nápadně projevují v každé kapitole. Na rozdíl od většiny pohádek se hrdinové netají svými zápornými vlastnostmi, proto je nelze pokládat za typické hrdiny dětské literatury. Kombinace kladných a záporných vlastností usnadňuje spojení světa dětí se světem dospělých. Děj je postaven především na charakterech postav, humoru a absurdnosti situace. Tím, jak se postavičky vyjadřují a reagují v určitých situacích, se utváří jejich typický model chování. Všichni hrdinové bydlí ve Stokorcovém lese a i přes jejich rozdílné charaktery daří se jim společně překonávat veškeré překážky a rádi se vydávají vstříc stále novým dobrodružstvím.

Dříve, než se dostanu k samotnému srovnání animovaných filmů, je podstatné porovnat samotná jména hlavních postav. Jména hlavních postav, které nevystupují v ruské verzi filmu, jsou oddělena šedou barvou.

Anglická jména (A. A. Milne)	Ruská jména (B. V. Zachoder)	Česká jména (H. Skoumalová)
Winnie-the-Pooh	Винни-Пух	Medvídek Pú
Piglet	Пятачок	Prasátko
Rabbit	Кролик	Králíček
Eeyore	Иа-Иа	Íjáček
Owl	Сова	Sova
Tiger	Тигра	Tygr
Kanga	Кенга	Klokanice
Baby Roo	Крошка Ру	Klokánek
Christopher Robin	Кристофер Робин	Kryštůfek Robin

Jméno *Winnie-the-Pooh* je v ruském jazyce pouhým fonetickým přepisem do ruštiny s vynecháním určitého členu, a tak vznikl *Винни-Пух*. Zajímavým a často opomíjeným faktem je, že původní jméno medvídkova znělo v plné formě *Edward Bear Sanders*. Toto jméno se objevuje pouze v první kapitole knihy, medvídkovi se jméno *Winnie-the-Pooh* zalíbilo natolik, že se rozhodl nadále nebýt *Edwardem Bearem Sandersem*. Příjmení *Sanders* je opět pouze přepsáno do azbuky – *Сандерс*. V českém překladu je použitý pouze zdrobnělý obecný název zvířete, který se tak stává vlastním jménem, a citoslovce *Pú* – *Medvídek Pú*. Co se týče medvídkova původního jména *Edward Bear Sanders*, v českém překladu se objevuje jako jméno *Michal Medvěd Novotný*. Hana Skoumalová se tím snažila přiblížit českému čtenáři, kterému by jméno *Sanders* v dané lokalitě nepřišlo nijak zvláštní a tak zvolila české frekventované příjmení *Novotný*. Bohužel, zapomněla objasnit, proč se v dalších příbězích mluví o *Medvídkovi Pú*, což může působit matoucím dojmem.

U postavy *Prasátka, Králíčka, Sovy, Tygra a Kryštůfka Robina* se setkáváme s obvyklým překladem z anglického jazyka. U *Kryštůfka Robina* je při překladu vlastního jména do češtiny použita zdrobnělina. Překladatelka tím naznačuje, že se jedná o malého chlapce, protože neutrální forma jména je vhodná spíše pro dospělého muže. U *Prasátka* by byl v překladu do ruského jazyka logičtější výraz *Поросёнок*, ale používá se jemnější varianta *Пятачок*. Tato varianta slova může v ruském jazyce vyjadřovat jak slovo *prasátko*, tak i *prasečí rypáček*.

Jméno oslíka *Íjáčka* vzniklo pomocí zvukomalebnoti (onomatopoeie), která je typická pro citoslovce. V tomto případě citoslovce označuje zvuk, který vydávají oslíci. Od britského citoslovce je odvozený ruský i český překlad.

Jméno klokanice *Kangy* pochází z anglického slova *klokan (kangaroo)*. Jméno je záměrně neúplné, jelikož druhá část obecného názvu zvířete se objevuje u jejího mláděte *Baby Roo*, které se nechá nosit v jejím břišním vaku. V ruském prostředí se klokanice nazývá vlastním jménem *Кенга*, což je rovněž zkrácenou variantou ruského slova *кенгуру*. Její mládě se nazývá *Крошка Ру* (slovo *крошка* znamená *prcek, drobeček*, druhá část je opět fonetický přepis anglického *roo*). V českém překladu se pro obě postavy používají pouze obecná jména *Klokanice* a *Klokánek*.

Po objasnění možných nesrovnalostí ohledně jmen hlavních aktérů můžeme přejít k samotnému srovnání filmových adaptací. Nutno podotknout, že existuje mnoho zpracování, která přímo vychází z obou knižních předloh, i mnoho těch, která se námětem pouze volně inspirovala. Já se zaměřím na dvě nejpopulárnější televizní zpracování, tudíž na ruskou verzi Sojuzmultfilmu a americkou verzi Disneyho.

Ruská verze příběhů byla zfilmována podle volného převyprávění spisovatele dětské literatury **Borise Vladimiroviče Zachoderova**, který chtěl, aby pohádky Medvídka Pú znaly i ruské děti. Společně s režisérem **Fjodorem Saveljevičem Chitrukem** vytvořili v letech 1969 – 1972 celkem tři díly filmy o zavalitém méd'ovi. První dva mají okolo deseti minut, poslední je dvacetiminutový. Všechny díly vznikly v dílnách Sojuzmultfilmu.



Obrázek 8: Ruská verze Medvídka Pú ²⁴

První díl se jmenuje *Medvídek Pú (Винни-Пух)*. Jeho základ je postaven na první části knihy. V tomto díle se setkáváme s Medvídkem Pú, který si vykračuje po lese, zpívá si veselou písničku a najednou se zastaví u statného vysokého dubu. Dub podivně bzučí, ale malý tlustý méd'á přece není hloupý a ví, že stromy sami od sebe přece nebzučí. Zjišťuje, že na samém vrcholku stromu bydlí včely. A v ten moment se v jeho hlavince zrodí dokonalá myšlenka. Pokud na stromě bydlí včely, musí tam mít schovaný i sladoučký med! Rozhodne se vylézt na strom, ale praskne pod ním suchá větev a Medvídek ztrácí rovnováhu a padá skrze listí ze stromu dolů rovnou do bodláčí. Jedno je jasné – tudy cesta nevede. Proto se rozhodne požádat o pomoc svého kamaráda. Jeho kamarád Prasátko mu

²⁴ <https://im0-tub-ru.yandex.net/i?id=9b33d611082ad41afb51f7150254e5d7-l&n=13>

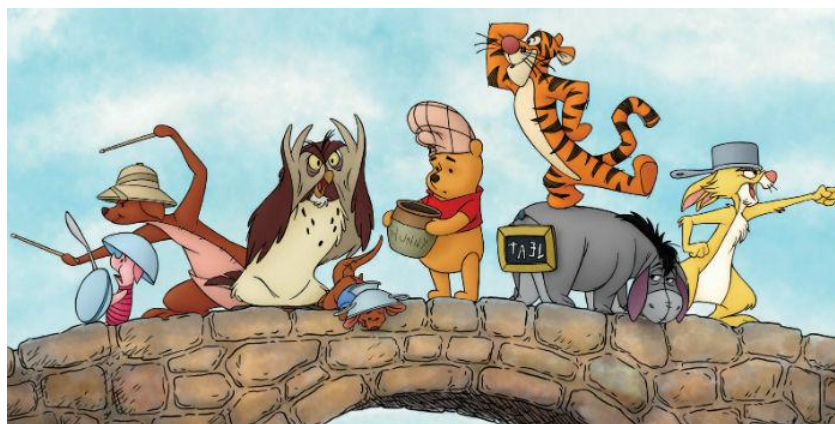
zapůjčí modrý nafukovací balónek, medvídek se vykoupe ve špinavé louži a zkouší jinou taktiku. Vznese se zavěšený na balónku ke včelám a bude předstírat, že je malý černý mráček. Prasátko jeho lest na zemi podpoří tím, že bude běhat sem a tam s deštíkem, jako by se doopravdy schylovalo k dešti. Ale chybička se vloudila. Ukazuje se, že se nejedná o včely, ale vosy, které kolem chlupatého mráčku začínají kroužit s úmyslem ho od svého domečku odlákat co nejdále svými ostrými žihadly. Medvídek Pú ale nemůže usměrňovat směr balónku, aby se včelám vzdálil, proto posílá kamaráda pro flintu. Prasátko rychle běží do domečku pro zbraň a následně se snaží Medvídka Pú sestřelit. Na potřetí se mu to podaří a vše dopadne dobře.

Druhý díl nese název *Medvídek Pú jde na návštěvu (Винни-Пух идѐм в гости)*. Byl zfilmován podle druhé části knihy. Medvídek Pú a Prasátko se společně procházejí a vymýšlí novou písničku. Najednou medvídka napadne zajít k někomu na návštěvu posilnit něčím chutným. Zastaví se u nory vzdělaného Králíčka. Ten nejdřív dělá, že není doma, ale nakonec dvojici pozve dovnitř a uhostí je medem a kondenzovaným mlékem. Aniž by si s Králíčkem popovídali, rozhodnou se, že hned po jídle neslušně odejdou, ale Králíček je ale přemluví, ať se ještě chvílku zdrží. Zůstanou do té doby, než sní všechny králíčkovy zásoby. Není už co jíst? To znamená, že je čas odejít. Jenže ouha! Medvídek Pú toho snědl tolik, že se nemůže dostat ven z nory. Králíček navrhuje počkat alespoň týden, dokud medvídek nezhubne, ale nakonec se ho podaří vytáhnout ven.

Třetí díl se jmenuje *Medvídek Pú a den plný starostí (Винни-Пух и день забот)*. Díl je kombinací třetí a šesté části knihy. V tomto díle se objevují dvě nové postavy. Postava oslíka Íjáčka a vzdělané Sovy. Na začátku vyprávění stojí sklíčený oslík Íjáček u jezírka, vzdychá a z očí se mu valí krokodýlí slzy. Z keřů se vyvalí ukřičený Medvídek Pú a ptá se ho, co je důvodem jeho zármutku. Oslík povídá, že mu není zrovna do zpěvu, protože si nikdo nevzpomněl na jeho narozeniny. Aby toho nebylo málo, medvídek si všimne, že oslíkovi chybí ocásek. Medvídek se rozhodne oslíka rozveselit a sehnat mu dárek. Běží jako o závod domů a tam potká Prasátko, vyloží mu, co se stalo oslíkovi, a oba se rozhodnou mu něco darovat. Medvídek vybere hrníček s medem a Prasátko zelený nafukovací balónek. Po cestě si medvídek zpívá a během toho sní nedopatřením veškerý med. Ošemetná situace, ale stane se, pořád zbývá hrneček, a to je přece taky pěkný

dárek. Dojde až k domečku Sovy a prosí ji, aby na hrneček napsala věnování. Zatímco Sova píše věnování, Medvídek Pú si všimne zvláštní tkaničky na zvonku a zdá se mu nějak povědomá. Ptá se Sovy, kde k ní přišla. Ta mu ochotně vypráví, jak šla po lese a najednou uviděla tkaničku na keři. Říkala si, že když tam visí tkanička, musí tam někdo žít a zkusila na ní zazvonit, ale nikdo neodpovídal. Proto zazvonila pořádně, až se tkanička utrhla. Medvídku napadne, že by se tahle tkanička mohla oslíkovi hodit a navrhne Sově, aby mu ji darovala k narozeninám. Nadšené Prasátko běží k Íjáčkovi se zeleným balónkem, ale upadne a balónek praskne. Nakonec oslík dostane prasklý balónek, prázdný hrneček a tkaničku. Ukáže se, že tkanička je oslíkův ztracený ocásek. Íjáček se raduje, že našel ocásek a pravé přátele.

Americká verze příběhů vychází z anglické předlohy knihy spisovatele **Alana Alexandra Milna**. Kniha byla původně rozdělena do dvou částí po deseti kapitolách. V režii Walta Disneyho bylo natočeno nespočet filmů. Existují jak seriály, tak i celovečerní filmy, a dokonce i celovečerní filmy vedlejších postav. Původně bylo mým záměrem rozebrat odpovídající kapitoly i v americké verzi, ale po zhlédnutí několika dílů jsem byla poměrně zklamaná a od svého původního záměru upustila. Disneyho pohádky jsou bezesporu klenotem světové animace, ale v případě *Medvídku Pú* Disney zdaleka nedosahuje svých kvalit.



Obrázek 9: Americká verze Medvídku Pú ²⁵

Seriálové příběhy v americké verzi jsou určené nejmenším divákům. Ke zhlédnutí jsou jak klasické příběhy vycházející z knižní předlohy, tak i díly, které se zaměřují na učení dětí základním počtům, čtení, tvarů těles. Nutno podotknout, že tyto vyučující díly

²⁵ <http://static.srcdn.com/wp-content/uploads/winnie-pooh-live-action-movie-director.jpg>

naprosto postrádají děj s přirozeným spádem, který je nahrazen memorováním a zpíváním písniček o samotném procesu učení daného tématu. Celovečerní filmy se mi zdají asi nejlepší, ale i tak bych je shledala poměrně nudnými. Malé děti bezesporu osloví, mnohým stačí jen to, že se dívají na mluvící zvířátka, ale dospělému divákovi nic neřeknou. Příběh nezachrání ani větší množství postav. V ruské verzi se setkáváme s Medvídkem Pú, Prasátkem, Králíčkem, Íjáčkem a Sovou. Americká verze je obohacená postavami Tygra, klokanice Kangy, jejího synka Ru a malého chlapce Kryštůfka Robina.

Fakt, který mě nejen na hlavních hrdinech z *Medvídku Pú*, ale obecně na animovaných filmech neustále překvapuje, je oblečení zvířátek. Zde se nabízí otázka: Proč některá zvířátka chodí oblečená a některá jsou vlastně nahá, aniž by se nad tím někdo pozastavil? V americké verzi má Medvídek Pú žlutou barvu a velmi krátké červené tričko, které zvýrazňuje jeho velký pupek, v té ruské chodí kulatý medvídek pouze ve své tmavě hnědé srsti. Prasátko od Disneyho je světle růžové a obléká si teplý tmavě růžový svetr. Prasátko od Sojuzmultfilmu je rovněž světle růžové, ale nosí světle modré kostkované kalhoty. Americký Králíček má žlutou barvu srsti s bílým břichem a ocáskem, ruský Králíček má šedivou srst a obléká si světle modré kraťasy, červenou mikinu a na důkaz své vzdělanosti nosí kulaté brýle. Moudrá Sova je v obou zpracováních vyobrazena s hnědým peřím a béžovým břichem s tím rozdílem, že ta ruská nosí lila šátek. Zde oblečení dokonce určuje rozdíl v pohlaví. Oslík v obou verzích nepotřebuje oblečení, vystačí si se svou šedivou srstí a s mašličkou uvázanou na ocásku – v americké verzi růžovou, v ruské světle modrou. Zbývající postavy nemůžu porovnat, neboť vystupují jen v americké verzi. Mezi oblečené patří jen malý klokánek Ru s krátkým světle modrým tričkem a pochopitelně pak člověk Kryštůfek Robin, který své oblečení střídá.

Je opravdu obdivuhodné, že si Disney drží svůj neměnný profesionální styl kreslení, hudby, humoru a syžetů už téměř století, ale jeho příběhy se tak stanou lehce předvídatelnými a v množství pohádek, které ročně vyprodukuje, už nás nemůže prakticky ničím překvapit. Snad jen moderní animované filmy využívající výhradně počítačové techniky se výrazně odlišují. I v tomto směru musím vyzdvihnout ruskou verzi s autorským zpracováním ilustrace, které do snímků hojně zakomponovalo dětskou kresbu, čehož si můžeme všimnout na louce plné květin, lese plném stromů, poletujících pestrábravných motýlech nebo na obloze se sluncem a mráčky. Disneyho hudba zůstává poklidná

a navozuje ničím nerušenou harmonickou atmosféru, kdežto ruská verze díky diváka důrazně upozorní, že se něco děje a měl by scéně na plátně věnovat větší pozornost.

V obou verzích se používá spisovný jazyk. Vyprávění autora je v er formě a v tištěné verzi se vyskytuje přímá a polopřímá řeč. Výběr jazyka v animovaných filmech pro děti je důležitější, než se může na první pohled zdát. Děti si zapamatovávají fráze svých oblíbených hrdinů z filmů, aniž by jim nutně rozuměly, a proto by dialogy měly být formulovány správně. Jazykový projev postav by měl být zřetelný a dobře srozumitelný. I nepatrné chyby v jazykovém projevu mohou ovlivnit úroveň chování a budoucího vzdělávání dětí. Nejsnáze a nejvíce ovlivnitelné jsou nejmenší děti, protože právě ty se na pohádky dívají nejčastěji a ještě nemají vytvořený svůj objektivní systém hodnot. Americkou verzi bych v tomto ohledu označila za ukázkovou. Angličtina je spisovná a výslovnost dobře srozumitelná. Věty jsou formulovány pochopitelně, aniž by se daly vyložit i jiným způsobem, a tím předchází vzniku nedorozumění. Zato v ruské verzi jsem v tomto ohledu objevila některé nedostatky. Tuto verzi sice upřednostňuji, především díky jedinečnému a nezaměnitelnému hlasu Medvídka Pú, kterému svůj hlas propůjčil herec **Jevgenij Pavlovič Leonov**, ale musím připustit, že zrychlení nahrávky hlasů způsobuje, že postavy místy mluví příliš ukvapeně a nejen dětem, ale i mně jakožto cizojazyčnému divákovi to lehce překáží v porozumění. Negativním aspektem v hodnocení jazykového projevu je i vada řeči, kterou trpí Králíček, který si šlape na jazyk. Jinak mi ruská verze přijde o dost vtipnější a vhodná pro širší spektrum diváků, a to například díky úvodnímu monologu oslíka ve třetím díle, kde si prostoučké zvířátko v politováníhodné situaci klade různé filozofické otázky:

Иа: „Жалкое зрелище... Душераздирающее зрелище... Кошмар! (перейдя озеро вброд) Ну вот, я так и думал. С этой стороны ничуть не лучше... А всё почему? И по какой причине? И какой из этого следует вывод?“²⁶

²⁶ Винни Пух — Все серии подряд [HD]. In: *Youtube* [online]. 23. 07. 2014 [cit. 2017-03-12]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=7G_fYgW5Tys&t=35s

Dále Íjáček v dialogu s Medvídkem Pú používá ironii navozující komickou atmosféru. Ironie je použita natolik nápadně, že ji dokáže pochopit i dítě. Pro případ, že by se tak přece jen nestalo, sám Oslík vysvětluje, že se jedná o vtip.

Иа: „Разве не видишь — подарки! Именинный пирог! Клюква в сахаре... и прочее. Не видишь?“

Винни-Пух: „Нет!“

Иа: „Я тоже. Это шутка! Ха-ха... Но я не жалею, не обращай на меня внимания, медвежонок Пух... Хватит и того, что я сам такой несчастный в свой День рождения... А если и все остальные будут несчастными!“²⁷

Jelikož je jazykový projev ruské verze filmu omezený zpracováním pouze třech příběhů, budu dále využívat i příkladů z knižních předloh. Pro jazykový projev je typická jeho emocionálnost. Ta se projevuje především prostřednictvím častého používání citoslovcí. Díky nim jsou věty hravější a čtení poutavější.

„Oh, help and bother!“²⁸

„Ах, на помощь, зараза!“²⁹

„Ах, помос! К čertu!“³⁰

²⁷ Винни Пух — Все серии подряд [HD]. In: *Youtube* [online]. 23. 07. 2014 [cit. 2017-03-12]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=7G_fYgW5Tys&t=35s

²⁸ MILNE, Alan Alexander. *Winnie-the-Pooh*. Methuen Children's Books Ltd., London 1974.

²⁹ ЗАХОДЕР, Б. *Винни-Пух и все-все-все*. Москва: АСТ, 2012. 320 с. ISBN: 5-17-023681-7, 978-5-271-13257-5.

³⁰ MILNE, Alan Alexander. *Medvídek Pú*. 8. vyd. v Albatrosu. Překlad Hana SKOUMALOVÁ, ilustrace Jaromír ZÁPÁL. Praha: Albatros, 1993. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-00236-1.

V anglickém originále je použito slovo *bother*, které je neutrálním výrazem. V ruštině Zachoder zvolil hovorový výraz *запаса*, který vyjadřuje znepokojení mluvčího nad danou situací. Tento výraz by odpovídal spíše slangovému výrazu *damn*, překládanému do češtiny jako *sakra* nebo *zatraceně*. Do češtiny byl výraz přeložen pomocí zaklení *k čertu*. V uvedeném příkladu je zajímavé také užití interpukce. V anglické větě je použita spojka *and*, kdežto v ruštině jsou použity čárky a v češtině je věta rozseknuta na dvě části vykřičníkem. Úvodní citoslovce *oh – ah – ach* jsou totožná.

Překladaelé se povětšinou snaží citoslovce zachovat, ale ne vždy se to povede. V příkladu níže je citoslovce údivu v českém překladu nahrazeno spojkou *ale*.

„*Tut-tut, it looks like rain.*“³¹

„*Тц-тц-тц, похоже, что дождь собирается.*“³²

„*Ale, ale, bude asi pršet.*“³³

V některých prepisech anglických příběhů do ruštiny jsou citoslovce pro čtenáře o to výraznější, když jsou ponechány v latince. Nicméně, náhlá změna abecedy může působit i jako rušivý element. V ukázce se jedná o citoslovce *bump* označující zvuk, který se do češtiny překládá jako *bum* nebo *prásk*, do ruštiny pak jako *бух* nebo *трах*.

„*Он кивает и выходит, и через минуту я слышу Winnie Пуха -- bump, bump, bump, -- поднимающегося вслед за ним по лестнице.*“³⁴

³¹ MILNE, Alan Alexander. *Winnie-the-Pooh*. Methuen Children's Books Ltd., London 1974.

³² ЗАХОДЕР, Б. *Винни-Пух и все-все-все*. Москва: АСТ, 2012. 320 с. ISBN: 5-17-023681-7, 978-5-271-13257-5.

³³ MILNE, Alan Alexander. *Medvídek Pú*. 8. vyd. v Albatrosu. Překlad Hana SKOUMALOVÁ, ilustrace Jaromír ZÁPAL. Praha: Albatros, 1993. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-00236-1.

³⁴ Милн Алан Александр - Дом в медвежьем углу . In: *Образование, литература, искусство - читать и скачать книги* [online]. cit. 2017-04-23]. Dostupné z: <http://www.shishlov.info/read/?act=14&page=5>

Citoslovce jsou pro vyprávění dokonce natolik specifická, že sama o sobě dokáží vytvořit i celé písničky.

Písnička A. A. Milnea	Písnička B. V. Zachodera	Písnička H. Skoumalové
<i>Tra-la-la, tra-la-la,</i>	<i>Тара-тара-тара-па!</i>	<i>Tralala, tralala,</i>
<i>Tra-la-la, tra-la-la,</i>	<i>Трам-пам-пам-тарарам-</i>	<i>tralala, tralala,</i>
<i>Rum-tum-tiddle-um-tum.</i>	<i>пам-па!</i>	<i>bum tarara tydlidum.</i>
<i>Tiddle-id dle, tiddle-iddle,</i>	<i>Тупу-муру-муру-пу,</i>	<i>Tydli fidli, tydli fidli,</i>
<i>Tiddle-iddle, tiddle-iddle,</i>	<i>Трам-пам-пам-мурурум-</i>	<i>tydli fidli, tydli fidli,</i>
<i>Rum-tum-tum-tiddle-um.</i> ³⁵	<i>пум-пу!</i> ³⁶	<i>bum tarara tydlidum.</i> ³⁷

Nutno podotknout, že ačkoliv je původní anglická verze citoslovci hojně prostoupena, ruské volné převyprávění Borise Vladimiroviče Zachodera tuto verzi v užívání citoslovcí přece jen předčilo. A to zejména díky tomu, že ruský medvídek velmi často v ošemetných situacích používá zvolání, která upoutají čtenářovu pozornost. Kromě toho působí jako značně oblíbený zábavný prvek.

*„Ай-ай-ай! -- сказал Пух.-- Что мне делать? Я же должен подарить ему что-нибудь! Ай-ай-ай-ай-ай!“*³⁸

³⁵ MILNE, Alan Alexander. *Winnie-the-Pooh*. Methuen Children's Books Ltd., London 1974.

³⁶ ЗАХОДЕР, Б. *Винни-Пух и все-все-все*. Москва: АСТ, 2012. 320 с. ISBN: 5-17-023681-7, 978-5-271-13257-5.

³⁷ MILNE, Alan Alexander. *Medvídek Pú*. 8. vyd. v Albatrosu. Překlad Hana SKOUMALOVÁ, ilustrace Jaromír ZÁPAL. Praha: Albatros, 1993. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-00236-1.

³⁸ ЗАХОДЕР, Б. *Винни-Пух и все-все-все*. Москва: АСТ, 2012. 320 с. ISBN: 5-17-023681-7, 978-5-271-13257-5.

Ruská verze je rovněž pozoruhodná z hlediska autorských neologismů. Uplatňují se zde tzv. okazionalismy. Jedná se o příležitostné neologismy, které jsou užity zpravidla jednorázově a málokdy se začnou používat v běžné mluvě. Počátečním podnětem pro vznik okazionalismů je nutkání autora hrát si se slovy.

„The important bee to deceive is the queen bee.“³⁹

„Самое главное — это обмануть пчелиную царицу.“⁴⁰

„Hlavní věc je, abychom oklamali včelí královnu.“⁴¹

V příkladu je uvedeno slovní spojení *пчелиная царица*, které by v ruštině správně znělo *пчелиная матка*. Autor chtěl být zřejmě o něco věrnější originálu a zároveň podtrhnout, že jedna včela vládne celému úlu.

*„Возьмём это самое слово **опять**.*

Зачем мы его произносим,

Когда мы свободно могли бы сказать

***ошесть и осемь и овосемь?**“⁴²*

Zde se autor prostřednictvím vtipné slovní hříčky zamýšlí nad původem příslovce *опять*. Rozvíjí teorii, že slovo může pocházet od základní číslovky *пять*, tudíž bychom mohli ve stejném významu volně používat slova jako *ошест*, *оседм*, nebo *оосм*.

³⁹ MILNE, Alan Alexander. *Winnie-the-Pooh*. Methuen Children's Books Ltd., London 1974.

⁴⁰ ЗАХОДЕР, Б. *Винни-Пух и все-все-все*. Москва: АСТ, 2012. 320 с. ISBN: 5-17-023681-7, 978-5-271-13257-5.

⁴¹ MILNE, Alan Alexander. *Medvídek Pú*. 8. vyd. v Albatrosu. Překlad Hana SKOUMALOVÁ, ilustrace Jaromír ZÁPAL. Praha: Albatros, 1993. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-00236-1.

⁴² ЗАХОДЕР, Б. *Винни-Пух и все-все-все*. Москва: АСТ, 2012. 320 с. ISBN: 5-17-023681-7, 978-5-271-13257-5

Knižní předlohy i filmy jsou prostoupeny řadou básniček a písniček. V angličtině jsou označovány jako *little songs*, v češtině jako *písničky*. V textu se vždy liší tak, že jsou odděleny a zvýrazněny kurzívou. Na plátně se objevuje jen hrstka písniček z knižní předlohy, některé písničky byly pro filmové zpracování upraveny nebo speciálně vymyšleny. Zajímavou písničkou z hlediska autorských neologismů je úvodní písnička ruské verze filmu, ve které Medvídek Pú zpívá:

Винни-Пух: „Если я чешу в затылке — не беда! В голове моей опилки — да, да, да! Но, хотя там и опилки, но кричалки и вопилки (а также шумелки, пыхтелки и сопелки) сочиняю я неплохо иногда, да!“⁴³

Slova *кричалки*, *вопилки*, *шумелки*, *пыхтелки* a *сопелки* označují typ písň. Jedná se opět o okazionalismy Borise Vladimiroviče Zachodera, která se v jiných verzích nevyskytují. Všechna uvedená podstatná jména ženského rodu jsou odvozena od sloves označujících vydávání nějakého zvuku (*кричать* – *křičet*, *вопить* – *vřeštět*, *шуметь* – *šumět*, *пыхтеть* – *funět*, *сопеть* – *odfukovat*). Je dobré zmínit, že pouze v případě slova *кричалка* existuje významově příbuzný hovorový výraz pro rytmické skandování fanoušků na podporu svého týmu. Zachoder tak nesporně obohatil ruský jazyk, a zejména tedy dětskou poezii, o velké množství výrazů.

Písničky obou verzí jsou obsahově velmi podobné. Pochopitelně se nejedná o doslovný překlad původního textu, už jen kvůli zachování rýmů. Některé písničky se mohou lišit délkou, ale hlavní myšlenka zůstává vždy stejná, což můžeme dokázat například na písničce z úvodní kapitoly knihy (písnička se objevuje v prvním díle ruské verze). Opět ke srovnání obou verzí pro celistvost přikládám také český překlad. V této písničce je hlavní myšlenkou to, že medvídek miluje med.

⁴³ Винни Пух — Все серии подряд [HD]. In: *Youtube* [online]. 23. 07. 2014 [cit. 2017-03-12]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=7G_fYgW5Tys&t=35s

Písnička A. A. Milnea	Písnička B. V. Zachodera	Písnička H. Skoumalové
<i>Isn't it funny</i> <i>How a bear likes honey?</i> <i>Buzz! Buzz! Buzz!</i> <i>I wonder why he does?</i> ⁴⁴	<i>Мишка очень любит мёд!</i> <i>Почему? Кто поймёт?</i> <i>В самом деле, почему</i> <i>Мёд так нравится</i> <i>ему?</i> ⁴⁵	<i>To vám přeše každý poví,</i> <i>že med chutná medvědovi.</i> <i>Včely bzučí: Bzum, bzum,</i> <i>bzum!</i> <i>Chystáme med medvědům.</i> ⁴⁶

V některých prepisech do ruštiny se můžeme setkat s anglicismy. Angličtina je jedním z dominantních světových jazyků, proto není divu, že podstatně ovlivňuje vyjadřování a vývoj v dalších jazycích. A tak se nemůžeme divit, když se v dětské pohádce setkáme například s výrazem *хэлло*, který označuje anglický pozdrav na přivítanou *hello*, tedy *ahoj* (případně lze také použít výraz *dobrý den*). Pokud bychom chtěli v ruštině použít odpovídající výraz, zvolili bychom slovo *привет*.

Ruská verze *Medvídko Pú* obohatila řeč o nový frazeologismus. Z anglického výrazu *the wrong sort of bees* vzniklo ustálené slovní spojení *неправильные пчелы*, které se objevuje v prvním díle ruské verze, a lze ho použít ve významu *svalovat vinu na druhé*.

V animovaném filmu nesmíme opomenout ani písemný projev, který o sobě dává vědět pomocí nápisů, které obsahují chyby. V knižních předlohách se nápisy graficky odlišují velkým písmem, aby bylo pochopitelné, že se jedná o chyby, kterých se dopustila zvířátka. Cílem autora bylo přiblížit se dětem prostřednictvím zvířátek, která se dopouštějí stejných chyb jako žáci nižšího stupně. Zde se naskytuje možnost upozornit děti na nejčastější potencionální chyby.

První nápis, který nás v prvním díle ruské verze filmu zaujme, je nápis „*Посторонним В.*“, který je pověšen na domečku Prasátka. V ruském jazyce znamená

⁴⁴ MILNE, Alan Alexander. *Winnie-the-Pooh*. Methuen Children's Books Ltd., London 1974.

⁴⁵ ЗАХОДЕР, Б. *Винни-Пух и все-все-все*. Москва: АСТ, 2012. 320 с. ISBN: 5-17-023681-7, 978-5-271-13257-5.

⁴⁶ MILNE, Alan Alexander. *Medvídek Pú*. 8. vyd. v Albatrosu. Překlad Hana SKOUMALOVÁ, ilustrace Jaromír ZÁPÁL. Praha: Albatros, 1993. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-00236-1.

„Посторонним вход воспрещён“. Ve filmu není vysvětlen bližší význam, ale v knize původ nadpisu vysvětluje samo Prasátko. Jedná se o jméno Prasátkova dědečka. Ten se jmenoval Vilém Nepovolaný a tahle tabulka pro jeho rodinu moc znamená. Prasátkovým tvrzením autor podtrhuje prostoduchost zvířátek. V anglickém originále tentýž výraz „Trespassers W.“ označuje zkrácenou verzi „Trespassers Will be prosecute“, význam ustáleného slovního spojení zůstává stejný. V češtině byl zvolen nápis „Vstupdolesa S“, který označuje „Vstup do lesa“. Prasátko jej vysvětluje obdobně, dědečkově jméno zde bylo přeloženo jako Stanislav Vstupdolesa. Podle mého názoru by bylo správnější zachovat význam původní fráze, která se do čtiny překládá jako „Nepovolaným vstup zakázán“.

Dalších nápisů si můžeme všimnout v díle, kde se objevuje Sova. Zvířátka nejsou příliš gramotná a pravopis jim nic neříká. Gramatické chyby se nevyhnou ani těm nejchytřejším, tedy ani moudré Sově. Ta svou vzdělanost ráda dokazuje tím, že s velkou oblibou užívá cizích výrazů, přesto když Medvídek Pú přichází k jejímu stromu, vidí následující nápisy:

„Прашу падёргат и ждать ответа. Сава.“

„Прашу стучать если ни отвичают. Сава.“⁴⁷

Můžeme si všimnout, že v ruské verzi se jedná především o chyby v kvalitativní redukci samohlásek – *Прашу* místo *Прошу*, *Сава* místo *Сова*, *ответа* místo *ответа* apod. Redukce samohlásek v ruském jazyce způsobí, že samohlásky, které se nenacházejí pod přízvukem, nejsou vyslovovány plnohodnotně. Slova jsou pak napsaná tak, jak je slyšíme, což je obvyklá chyba nejen zvířátek ze Stokorcového lesa, ale i ruských školáků nebo cizojazyčných studentů. Objevují se také chyby v měkkosti a tvrdosti samohlásek – *если* místo *если* nebo chybné upotřebení osoby, kde je použita forma třetí osoby množného čísla místo první osoby jednotného čísla – *открывают* místo *открываю*.

⁴⁷ Винни Пух — Все серии подряд [HD]. In: *Youtube* [online]. 23. 07. 2014 [cit. 2017-03-12]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=7G_fYgW5Tys&t=35s

V anglické verzi jsou zkomolené nápisy složitější a čtenáři trvá déle je rozluštit, o čemž se můžeme přesvědčit níže. Do závorky raději uvádím gramaticky správná oznámení.

„Ples ring if an rnser is reqird.“ (Please ring if an answer is required.)

„Plez cnoke if an rnser in not reqid.“ (Please knock if an answer is not required.)⁴⁸

Pro ucelenou představu zmíním i českou podobu nápisů. Narozdíl od americké verze jsou chyby v nápisech dětem lépe srozumitelné.

„Prosim zvonit dyš čekáte odpověť.“

„Prosim kelepejte dyš nečekaté odpověť.“⁴⁹

Překladatelka využila chyb ve spodobě znělosti, například ve slově otpověť. Dále si můžeme povšimnout nesprávného užití diakritického znaménka označujícího délku samohlásky ve slovech *prosim* a *nečekaté*. Objevuje se zde také jednoduchý překlep ve slově *kelepejte* místo *klepejte*.

Když pomínu zmíněné řečové vady, shledávám jazykový projev filmových zpracování správným a zcela vhodným pro malé diváky. Nenašla jsem žádné porušení komunikativnosti či normativní výslovnosti. Animovaný film neobsahuje parazitická slova, hovorové výrazy ani nesprávný slovosled ve větě. Pokud se v jazykové rovině objevují nějaké chyby, jedná se o chyby, kterých se autor dopustil záměrně, aby jich následně výchovně využil. Díky jejich grafickému zvýraznění v knižní podobě se nemůže stát, že by se dítě nad změnou písma přinejmenším nepozastavilo. Ve filmovém zpracování chyby natolik bijí do očí, že je zaznamenají dokonce i méně vnímaví diváci. Co se týče knižního

⁴⁸ MILNE, Alan Alexander. *Winnie-the-Pooh*. Methuen Children's Books Ltd., London 1974.

⁴⁹ MILNE, Alan Alexander. *Medvídek Pú*. 8. vyd. v Albatrosu. Překlad Hana SKOUMALOVÁ, ilustrace Jaromír ZÁPAL. Praha: Albatros, 1993. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-00236-1.

zpracování, objevila jsem pouze nepatrné nedostatky jazykového projevu v některých prepisech do ruštiny (anglicismy, hovorové výrazy). Bohaté užití citoslovcí a písniček se nachází v obou verzích. Na ruské verzi oceňuji především osobitý styl a snahu autora rozšířit slovní zásobu o okazionalismy (*шумелки, пыхтелки*), které se následně objevují i ve filmovém zpracování.

Obě zmíněné filmové adaptace se ve světě staly naprostým fenoménem a oslovily daleko více lidí než knižní předlohy. Začaly se ve velkém vyrábět plyšové hračky, deskové i počítačové hry a zkrátka vše, nač si člověk vzpomene. Žlutý nenasyta vlastní svou hvězdu na chodníku slávy v Hollywoodu a na jeho počest jsou stavěny sochy v parcích po celém světě. Na počest Medvídka Pú se každoročně na řece Temži koná šampionát v házení větviček *Poohsticks*. Hra spočívá v tom, že několik dětí na mostě hodí současně větvičku do vody a ten, jehož větvička vyplave jako první na druhé straně, vyhrává. Americká verze je populární i u nás v České republice, a to zejména díky propagaci v televizním vysílání. Dovolím si tvrdit, že pokud v našem prostředí někdo zná ruskou verzi, tak se jedná především o starší generace.

Ruský *Винни-Пух* se stal oblíbeným hrdinou dětí i dospělých v celém Rusku ihned po jeho odvysílání v tehdejší Sovětském svazu. Oblíbené fráze z filmu se dostaly do běžné mluvy, staly se z nich tedy tzv. okřídlené fráze. Mezi okřídlené fráze z filmu patří například následující fráze:

„Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро! Известно всем, тарам-парам, на то оно и утро!“

„У меня правильноеписание хромает. Оно хорошее, но почему-то хромает.“⁵⁰

⁵⁰ Сайт культуры и отдыха: Крылатые фразы из серии мультфильмов про Винни-Пуха. [online]. [cit. 22. 04. 2017]. Dostupné z: <http://skio.ru/afofilms/mult5.php>

Винни-Пух je také považován za průkopníka ruského rapu, protože byl první, kdo v Rusku začal skládat a zpívat své vlastní texty. Dostalo se mu dokonce cti pózovat na poštovních známkách ve více než osmnácti státech světa včetně Sovětského svazu. O medvídkovi a jeho přátelích (nejčastěji Prasátku a Íjáčkovi) začaly kolovat různé vtipy a výjimkou nejsou ani politické karikatury, kde je *Винни-Пух* pro svou omezenost, nenasytlost a lakotu připodobňován představitelům států.⁵¹



Obrázek 10: Politický vtíp o sankcích⁵²

Винни-Пух и Пятачок идут по дороге. Вдруг Винни-Пух останавливается и дает

Пятачку по морде.

— За что, Винни?!

— От вас, свиней, всего можно ожидать!⁵³

⁵¹ Винни-Пух и все, все, все... о нем. In: *Газета ЭХО* [online]. 10. 01. 2015 [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://www.echo.az/article.php?aid=76569>

⁵² http://newjoke.ru/wp-content/uploads/2014/08/vinny_sankcii.jpg

⁵³ Анекдоты про Винни-Пуха. In: *Анекдоты с картинками* [online]. © 2017 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://anekdotgu.ru/jokes-fabulous/pro-vinni-puxa/anekdoty-pro-vinni-puxa.html>

4 ROZVOJ ANIMOVANÉHO FILMU V SOUČASNOSTI

Animování je neodmyslitelná část moderních filmů a díky rozvoji moderní techniky a neustálému zdokonalování je téměř nerozeznatelná od reality. V posledních letech dominuje trojrozměrná počítačová animace, která pozvolna vytlačuje animaci dvojrozměrnou. Ze všeho nejvíce se využívá v hraných post-apokalyptických, akčních a fantasy filmech, kde se uplatňuje technika snímání pohybu (motion capture). Ta funguje na základě snímání vytyčených bodů reálného objektu speciální kamerou a jeho následného převedení na digitální verzi. Své využití nachází i ve zdravotnictví při analýze pohybu u pacientů s poškozeným nervovým či motorickým ústrojím. Dále může být animace využita v dokumentech, kde simuluje vše od vyhynulých tvorů až po detailní fungování lidského těla. Animace je hojně využívána také v reklamách a počítačových hrách. Já se však opět zaměřím na animované filmy a jejich rozvoj v současnosti.

Nejdostupnějším zdrojem animovaných filmů v dnešní době je televizní vysílání a internet. Animační studia mají své účty na video stránkách nebo přímo své vlastní stránky, kde je možné filmy přehrávat. Záleží na dané stránce, jestli umožňuje sledovat filmy bezplatně, nebo za určitý poplatek. Například studio Sojuzmultfilm spravuje stejnojmenný účet se symbolem Čeburašky na YouTube, kde je možné volně sledovat zlatou kolekci sovětských a ruských kreslených pohádek. Většina filmů je v ruštině, ale fanoušci vkládají i videa, kde je možné sledovat pohádky nejčastěji s anglickými titulky, protože ty jsou srozumitelné většině diváků z celého světa.

V televizním vysílání na stanici České televize se každý podvečer už více než padesát let setkáváme s fenomenálním dětským pořadem *Večerníček*. Není člověka, který by neznal úvodní znělku a okatého kluka se špičatou novinovou čepicí. Program *Večerníček* uvádí přibližně desetiminutové animované seriály vynikajících českých animátorů už po několik generací. V programu běžely takové pohádky jako například *Pat a Mat*, *Spejbl a Hurvínek*, *O chytré kmotře lišce*, *O loupežníku Rumcajsovi*, *Bob a Bobek – králíci z klobouku* a mnohé další. Pořad děti seznamuje s tradiční dětskou českou literaturou formou vyprávění a vytváří tak společný základ pro vzdělávání na základním stupni. Ač si to malé děti neuvědomují, díky *Večerníčkům* znají příběhy Františka Hrubína, Jana Drdy, Josefa Lady a dalších. Kromě animovaných seriálů mohou v programu běžet

výjimečně i hrané filmy, jasným důkazem jsou seriály *Kluk a kometa* nebo *Krkonošské pohádky*.

Ruskou obdobou našeho *Večerníčku* je pořad *Dobrou noc, maličky!* (*Спокойной ночи, малыши!*). Jedná se o seriál, který se vysílá nepřetržitě od roku 1964. Už tři generace si zpívají ukolébavku s názvem *Spát, unavené hračky* (*Спят усталые игрушки*), která zaznívá po odvysílání každého dílu a posílá děti do postele.⁵⁴ Hlavními hrdiny loutkového divadla jsou lehkomyšlné líné prasátko Chrjuša, chytrý ustrašený zajíc Stěpáška, veselý spolehlivý pes Fíla a další. Společně si povídají o různých tématech a problémech, přičemž z celé situace nakonec vyplyne moudré ponaučení. Mně osobně se zdá, že je tento pořad blíže českému odpolednímu pořadu pro děti s názvem *Kouzelná školka*. Podobnost spatřuji zejména v pouštění animovaných seriálů uvnitř pořadu a v dialogu herce s loutkami.



Obrázek 11: Dobrou noc, maličky!⁵⁵

Největší masu lidí bezpochyby oslovují animované filmy promítané v kinech, proto si nemohu dovolit opomenout filmová studia Pixar, Dreamworks, Universal Pictures aj., která produkují jedny z nejúspěšnějších dlouhometrážních rodinných animovaných filmů. Každý rok nás lákají do kin na stále nová dobrodružství animovaných hrdinů. Zaměřit svou tvorbu na vděčné publikum malých diváků, které s sebou zákonitě přivede starší doprovod, se jim vyplácí, jelikož tlak společnosti rodičům nedovolí, aby dítě novou

⁵⁴ Спокойной ночи, малыши! Телеканал Карусель. In: *Телеканал Карусель* [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <https://www.karusel-tv.ru/announce/3775>

⁵⁵ <https://i.ytimg.com/vi/hlD2oFa1wlk/maxresdefault.jpg>

nevidělo populární pohádku. Nemělo by se s kamarády o čem bavit, a to může mít za následek i vyloučení z kolektivu. Kdo by neznal například úspěšný animovaný film společnosti Walt Disney Animation Studios *Ledové království (Frozen)*, který se proslavil i díky svému soundtracku? Samotná píseň s názvem *Let it go* (do češtiny přeloženo jako *Najednou*) se stala ve světě natolik populární, že vzniklo mnoho cover verzí, parodií a pro své soutěžní vystoupení si ji oblíbila nejedna krasobruslařka. Studia již tradičně se svými filmy do světa vypouští nepřeberné množství reklamních předmětů (plyšové hračky, oblečení, školní pomůcky aj.). V případě *Ledového království* nesměly chybět ani šaty a paruky pro malé princezny po vzoru královny Elsy a její sestry Anny.

Podle mého názoru jsou nejpříznivější formou rozvoje animovaného filmu filmové festivaly. V České republice patří mezi nejnavštěvovanější mezinárodní festivaly animovaných filmů Anifilm, který se od roku 2010 koná každoročně začátkem května v malém lázeňském městě Třeboni. Festival podporuje tvořivost studentů i profesionálů a umožňuje jim navázat nové kontakty po celém světě. Soutěží se v kategoriích o nejlepší celovečerní film pro dospělé, celovečerní film pro děti, krátký film, studentský film, videoklip a v poslední řadě abstraktní a nenarativní animaci. Díky vysoké návštěvnosti významně podporuje turistický ruch Jihočeského kraje. Anifilm si stanovil za cíl reprezentovat tvorbu českých animátorů a naši zem v celosvětovém kontextu.

Dalším mezinárodním filmovým festivalem, který podporuje výhradně tvorbu dětí a mládeže, je plzeňský festival Animánie, který probíhá každoročně v polovině listopadu již od roku 2004. Soutěžní kategorie se rozdělují podle věku na mini (do 13 let), midi (do 18 let) a maxi (do 26 let). Soutěží se následujících kategoriích: stop-motion animace, počítačová 2D a 3D animace, jiné audiovizuální dílo a animovaný film na vyhlášené téma. Projekt Animánie ale není jen pouhým festivalem, jelikož podporuje rozvoj animovaného filmu celoročně formou široké nabídky workshopů, kurzů a kroužků v oblasti animace, scénáře, postprodukce, digitální nebo experimentální fotografie, 3D fotografie, základů práce v programu Adobe Photoshop, 3D fotografie, fotogramu nebo dírkové komory. Do svého programu Animánie zařadila také vzdělávání pedagogických pracovníků formou akreditovaných programů pro učitele. Kromě toho byl spuštěn veřejný program Kinokavárna, který spočívá v promítání krátkých animovaných filmů oceněných na

mezinárodních festivalech nebo filmů absolventů filmových škol. Promítání probíhá každý měsíc v plzeňském Café Music Baru Anděl.⁵⁶

Ruská federace od roku 2007 na počest Mezinárodního dne animace (28. října) každoročně pořádá Velký festival animovaných filmů. Festival se koná v Moskvě a několika dalších městech. Datum konání festivalu je vždy s ohledem na malé diváky přizpůsobeno podzimním školním prázdninám. Hlavním cílem festivalu je rozvoj kultury kreativními způsoby. V rámci festivalu je možné navštívit Továrnu animovaných filmů – jedinečné místo pro rodinou zábavu, kde je rozvíjena dětská fantazie, tvořivost a umění animace. Starší studenty zaujme především Mezinárodní studentská laboratoř, ve které mezinárodní skupiny pod vedením ruských vyučujících vytvoří společný animovaný film. Dále je možné navštívit různé výstavy, obchody se suvenýry ze světa animace a večerní představení. Doposud bylo promítnuto přes tři tisíce animovaných filmů z celého světa. Velké množství zahraničních režisérů využilo příležitosti představit na festivalu svou tvorbu a tím předat součást své národní kultury. Autorům výherních snímků jsou udíleny ceny ve formě sošek maskota festivalu – dívky se jménem Animáša.⁵⁷

Avšak již dávno neplatí, že se animaci mohou věnovat výhradně studenti či absolventi uměleckých škol. Pozvolna získávají popularitu kurzy animace pro širokou veřejnost. Kurzy je možné navštívit v každém větším městě, avšak největší možnost realizace v České republice mají zájemci v Praze, například v pražském Muzeu Karla Zemana, které nabízí workshopy pro děti i pro dospělé za příznivou cenu. V nabídce jsou kurzy spojené s kompletní výrobou krátkého animovaného filmu i kurzy výroby animačních loutek z pestré nabídky materiálů. Workshopy vedou zkušení lektoři – absolventi oboru animace na Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Praze (UMPRUM). Počet osob v kurzu je omezen, tak je zaručen individuální přístup lektorů. Veškeré výtvořky účastníků kurzů je možné si prohlédnout na muzejním YouTube kanálu.

⁵⁶ Animanie. *Animanie* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://animanie.cz/>

⁵⁷ Большой фестиваль мультфильмов 2014. Фестиваль Москва о БФМ. In: *Большой фестиваль мультфильмов* [online]. [cit. 2017-03-08]. Dostupné z: <https://www.multifest.ru/stat.php?id=243>

ZÁVĚR

V úvodní kapitole pojednávající stručně o vzniku a historii animovaného filmu, byly nastíněny základní způsoby animace, ke kterým patří kreslená a loutková animace, později se rozvíjí například plošková animace a pixilace, převládajícím typem animace konce 20. století je pak počítačová animace. Jsou zmíněna jména učenců, kteří se zasloužili o rozvoj světové animace, jejíž novodobé počátky se datují koncem 19. století (Peter Mark Roget, Joseph Antoine Ferdinand Plateau, William George Homer aj.). Za významné zakladatele ruského animovaného filmu lze považovat loutkaře Vladislava Alexandroviče Stareviče a vynálezce ojedinělé metody špendlíkového plátna Alexandra Alexejeviče Alexejeva. S rozkvětem kinematografie se rozvíjí rovněž animovaný film, zastoupený především společnostmi Walta Disneho (nyní The Walt Disney Company). Rozkvět animovaného filmu v České republice byl zaznamenán především v poválečném období díky tvorbě výtečného animátora, loutkoherce a ilustrátora dětských knih Jiřího Trnky. Zmiňována je tvorba další významných autorů, jako např. Zdeňka Milera, Břetislava Pojara, Karla Zemana, Václava Čtvrťka. V samostatné podkapitole byla rozebrána tvorba nejvýznamnějších ruských protagonistů dětského animovaného filmu od počátků animovaného filmu přes sovětskou éru až po současnost.

Druhá kapitola objasnila základní rozdělení ruských národních pohádek na pohádky o zvířatech, kouzelné pohádky a pohádky každodenního života. Důraz byl kladen zejména na žánr kouzelných pohádek, které se staly oblíbeným námětem animovaného filmu pro svou pevně danou kompozici a možnost velkého množství ojedinělých efektů. Byly analyzovány charakteristické rysy postav vystupujících výhradně v ruském prostředí (Hloupý Ivánuška, Vasilisa Překrásná, Kostěj Nesmrtelný, Baba Jaga, kostlivá noha aj.). Kapitola posloužila především k lepší orientaci v oblasti národních pohádek, které jsou stavebním kamenem ruského animovaného filmu.

Ve třetí kapitole byla srovnána ruská a americká verze animovaného filmu *Medvídek Pú*. Autorka se věnovala rozdílům ve výtvarném zpracování (oblečení, volba barev, využití dětské kresby). Rovněž byla provedena analýza jazykového projevu tří dílů animovaného filmu s přihlédnutím ke knižním předlohám – ruské, anglické a české. Autorka porovnávala obě verze na základě shodných a odlišných prvků. Za shodné prvky lze pokládat spisovné vyjadřování hlavních postav, dodržení hlavního motivu písniček, bohaté

používání citoslovcí a užití gramatických chyb v nápisech. Odlišnosti byly nalezeny v rovině lexikální (přítomnost okazionalismů v ruské verzi), pravopisné (přepis citoslovcí latinkou v ruské knižní předloze) a fonetické (srozumitelnost výslovnosti). Musíme si však uvědomit, že odlišnosti se ve fonetické rovině mohou především díky emocionálnosti objevit i v intonaci, kterou lze těžko prokázat. Kapitulu volně provází komentář o vlivu jazykového projevu animovaného filmu na dětské publikum. V závěru kapitoly bylo zmíněno působení fenoménu *Medvídka Pú* na kulturu (okřídlené fráze, vtipy).

Čtvrtá a zároveň poslední kapitola stručně shrnula směry globálního rozvoje animovaného filmu prostřednictvím zdokonalování moderních technologií (technika snímání pohybu), televizního vysílání, tvorby filmových studií, filmových festivalů (Anifilm, Animánie, Velký festival animovaných filmů) a také rozmanitých workshopů a kurzů pro veřejnost.

V příloze bakalářské práce se nachází rusko-český slovníček frází vycházející ze všech dílů ruské verze animovaného filmu *Medvídek Pú*, který doplňuje třetí kapitulu.

РЕЗЮМЕ

Тема бакалаврской работы посвящена мультипликационному фильму для детей. В первой главе внимание уделяется истории развития анимации и её видам, также рассматриваются представители мультфильмов для детей. Во второй главе представлено основное разделение русских народных сказок на: сказки о животных, волшебные сказки, бытовые сказки, а также описываются герои, выступающие в русской среде. В третьей части бакалаврской работы рассмотрены различия между русской и американской версиями мультфильма *Винни-Пух*. Опираясь на просмотр мультфильмов и прочтение книг, автор работы попытался сравнить русскую и американскую версии мультфильма. Четвертая глава описывает глобальные тенденции развития анимационного фильма. Предложения и выводы бакалаврской работы могут быть использованы в качестве дополнительных материалов в начальных и средних школах на уроках русского языка как иностранного.

Resume

The thesis deals with Russian cartoons. The first part focuses on the history and development of animation itself and some representatives of this kind of movies are mentioned in this part as well. The second part deals with a description of Russian national fairy tales which were divided into three sections: animal fairy tales, magic fairy tales, fairy tales of everyday life. Typical Russian heroes were also analysed in this part. The differences between Russian and American versions of *Winnie the Pooh* were defined in the third part. Based on previous watching cartoons and reading books on animation and cartoons, the author of the thesis compared Russian and American cartoons. The bachelor thesis was written to be used for teaching Russian at elementary and high schools.

SEZNAM LITERATURY

Knižní zdroje

- DUTKA, Edgar. *Minimum z dějin světové animace*. 2. vyd. V Praze: Akademie múzických umění, 2012. ISBN 978-80-7331-253-4.
- GROŠEV, Aleksandr Nikolajevič. *Stručné dějiny sovětského filmu*. Praha: Československý filmový ústav, 1979.
- IVANOV-VANO, Ivan Petrovič. *Sovětský kreslený film*. Praha: Orbis, 1952.
- KARNAUCHOVA, Irina Valerianovna. *Krása nesmírná*. 7. vyd. Praha: Lidové nakladatelství, 1981. ISBN 26-003-81; 14/22.
- MILNE, Alan Alexander. *Medvídek Pú*. 8. vyd. v Albatrosu. Překlad Hana SKOUMALOVÁ, ilustrace Jaromír ZÁPAL. Praha: Albatros, 1993. Klub mladých čtenářů (Albatros). ISBN 80-00-00236-1.
- MISTROVÁ, Veronika. *Velký kapesní rusko-český, česko-ruský slovník*. 2. vyd. Praha: KPS ve spolupráci s nakl. Fragment, 2014. ISBN 978-80-253-2113-3.
- KNEZOVÍČ, Martin. *Kapesní anglicko-český, česko-anglický slovník: [gramatika, fráze]*. 2. vyd. Havlíčkův Brod: Fragment, 1999. ISBN 9788025304136.
- PROPP, Vladimír Jakovlevič. *Morfologie pohádky a jiné studie*. Jinočany: H & H, 1999. ISBN 80-86022-16-1.
- MILNE, Alan Alexander. *Winnie-the-Pooh*. Methuen Children's Books Ltd., London 1974.
- MILNE, Alan Alexander. *The House at Pooh Corner*. Methuen Children's Books Ltd., London 1974.
- ЗАХОДЕР, Б. *Винни-Пух и все-все-все*. Москва: АСТ, 2012. 320 с. ISBN: 5-17-023681-7, 978-5-271-13257-5.

Internetové zdroje

- Animanie. *Animanie* [online]. [cit. 2017-04-18]. Dostupné z: <http://animanie.cz/>
- Animationpeople. *Animationpeople* [online]. [cit. 2017-03-14]. Dostupné z: <http://www.animation.cz/cz>
- Fjodor Chitruk. In: *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. © 2001-2017 [cit. 2017-03-30]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/14249-fjodor-chitruk/>
- Ivan Ivanov-Vano. In: *Česko-Slovenská filmová databáze* [online]. © 2001-2017 [cit. 2017-03-25]. Dostupné z: <http://www.csfd.cz/tvurce/22242-ivan-ivanov-vano/>
- Technologie animace. In: *Animuj.cz - tvorba animovaného filmu* [online]. [cit. 2017-03-18]. Dostupné z: <http://animuj.cz/technologie-animace/>
- Humorous phases of funny faces. In: *YouTube* [online]. 08. 10. 2009 [cit. 2017-03-18]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=wGh6maN4l2I>
- The enchanted drawing. In: *YouTube* [online]. 08. 09. 2009 [cit. 2017-03-18]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=pe7HSnZotbU>
- Winnie the Pooh and a Day for Eeyore. In: *Youtube* [online]. 28. 08. 2011 [cit. 2017-03-12]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=4RpQSaNkDd0>
- Анекдоты про Винни-Пуха. In: *Анекдоты с картинками* [online]. © 2017 [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <http://anekdotgu.ru/jokes-fabulous/pro-vinni-пуха/анекдоты-про-винни-пуха.html>
- Большой фестиваль мультфильмов 2014. Фестиваль Москва о БФМ. In: *Большой фестиваль мультфильмов* [online]. [cit. 2017-03-08]. Dostupné z: <https://www.multifest.ru/stat.php?id=243>
- Винни Пух — Все серии подряд [HD]. In: *Youtube* [online]. 23. 07. 2014 [cit. 2017-03-12]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=7G_fYgW5Tys&t=35s

-
- Винни-Пух и все, все, все... о нем. In: *Газета ЭХО* [online]. 10. 01. 2015 [cit. 2017-04-25]. Dostupné z: <http://www.echo.az/article.php?aid=76569>
 - В некотором царстве (Сказка По щучьему велению). Советские мультфильмы для детей и взрослых. In: YouTube [online]. 28. 08. 2014 [cit. 2017-03-21]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=URzDF-LZj0I>
 - Ёжик в тумане. In: *YouTube* [online]. 28. 05. 2012 [cit. 2017-03-15]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=_Rugwd8ZNHY
 - Золотая коллекция сказок - Гуси-лебеди. In: *YouTube* [online]. 10. 04. 2012 [cit. 2017-03-21]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=fkClG0Nj6ec>
 - История одного преступления. In: *YouTube* [online]. 27. 7. 2012 [cit. 2017-03-20]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=oju_R8veOa0
 - Конфликт. Спички. Мультфильм Гарри Бардина. 1983г. In: *Youtube*. [online]. 16. 04. 2014 [cit. 2017-03-20]. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=n_gfsYwrtkk&list=PLylyTvD75-RwfTEWN4QxQYQWJWR7DcJP6
 - Милн Алан Александр - Дом в медвежьем углу . In: *Образование, литература, искусство - читать и скачать книги* [online]. cit. 2017-04-23]. Dostupné z: <http://www.shishlov.info/read/?act=14&page=5>
 - Мультфильмы: Сказка сказок. In: *YouTube* [online]. 08. 07. 2014 [cit. 2017-03-15]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=vTowzpTwv4s>
 - Прекрасная Люканида. In: *YouTube* [online]. 08. 04. 2015 [cit. 2017-03-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=5n1BuaZmk2U>
 - *Сайт культуры и отдыха: Крылатые фразы из серии мультфильмов про Винни-Пуха*. [online]. [cit. 22. 04. 2017]. Dostupné z: <http://skio.ru/afofilms/mult5.php>
 - Спокойной ночи, малыши! Телеканал Карусель. In: *Телеканал Карусель* [online]. [cit. 2017-04-13]. Dostupné z: <https://www.karusel-tv.ru/announce/3775>
 - Эволюция русской анимации. In: *Volium* © 2008 – 2014 [online]. [cit. 2017-03-30]. Dostupné z: <http://volium.ru/articals/?idnum=16>

PŘÍLOHY

Пříloha: Rusko-český slovníček vybraných frází z ruské verze animovaného filmu *Medvídek Pú*

Он всегда был не прочь подкрепиться.	Nikdy nebyl proti tomu něco pojíst.
Само дерево жужжать не может, значит, кто-то тут жужжит.	Strom sám od sebe bzučet nemůže, to znamená, že někdo tu bzučí.
А зачем на свете пчёлы? Для того, чтобы делать мёд.	А proč jsou na světě včely? Aby dělaly med.
А зачем на свете мёд? Для того, чтобы я его ел.	А proč je na světě med? Proto, abych ho jedl.
Кто же ходит за мёдом с воздушными шариками?	Kdo by chodil pro med s nafukovacím balónkem?
Я притворюсь, будто я маленькая тучка.	Budu předstírat, že jsem malinký mráček.
Пятачок! По-моему, пчёлы что-то подозревают!	Prasátko! Podle mě, včely něco tuší!
Может, они думают, что ты хочешь утащить у них мёд?	Možná si myslí, že jim chceš ukrást med?
Пятачок! Кажется, они не верят, что я чёрная тучка.	Prasátko! Zdá se mi, že ony nevěří, že jsem černý mráček.
Кажется, дождь собирается.	Vypadá to, že bude pršet.
Оказывается, это неправильные пчёлы!	Ukazuje se, že tohle nejsou včely!
Но если я выстрелю в шарик, он испортится.	Ale když vystřelím do balónku, tak praskne.
Разве я не попал?	Copak jsem se nestrefil?

А не пойти ли нам в гости, немного подкрепиться?	A nepůjdeme na návštěvu, trošku se posilnit?
Эй, кто-нибудь дома?	Hej, je někdo doma?
И незачем так орать!	Nemusíš tak křičet!
Между прочим, здесь написано: «Вытирайте ноги».	Mimochodem, zde je napsáno: „Otřete si nohy.“
Когда войдём, главное — делать вид, будто мы ничего не хотим.	Až vejdemo, hlavní je předstírat, že nic nechceme.
Пух, тебе что намазать? Мёду или сгущённого молока?	Pú, co si dáš? Med nebo kondenzované mléko?
Ты никуда не торопишься?	Nepospícháš někam?
До пятницы я совершенно свободен.	Do pátku mám úplně volno.
Помогите, спасите!	Pomozte mi, zachraňte mě!
Ты что, застрял?	A ty ses co? Zasekl?
Я просто отдыхаю.	Já jen odpočívám.
Что же теперь делать?	A co budeme teď dělat?
А я, кажется, похудел.	Zdá se, že jsem zhubl.
Скорее, вытаскивайте меня отсюда!	Honem, vytáhněte mě odsud!
Жалкое зрелище. Душераздирающее зрелище. Кошмар!	Smutný pohled. Srdcervoucí podívaná. Hrůza!
Что это случилось с твоим хвостом?	
Разве не видишь — подарки!	Copak nevidíš – dárky! Narozeninový dort!
Именинный пирог! Клюква в сахаре и прочее ...	Klikva v cukru a další ...

День рождения, а тут на тебе — ни хвоста, ни подарков.

Сова! Открывай! Медведь пришёл.

У меня правильнописание хромает.

Ты не забывай, что у меня в голове опилки.

Будь здорова. Ты как раз чихнула, когда собиралась сказать

Если ты подаришь ему на День рождения этот шнурок — он будет просто счастлив!

Поздравляю с Днём рожденья, желаю счастья в личной-жизни.

Приятно другу подарить горшочек.

Je den tvých narozenin a ty nemáš ani ocas, ani dárky.

Sovo! Otevři! Medvěd přišel.

V pravopisu pokulhávám.

Nezapomínej, že mám v hlavě piliny.

Na zdraví. Kýchlá jsi právě, když jsi něco chtěla říct.

Když mu dáš k narozeninám tuhle tkaničku, bude opravdu šťastný!

Všechno nejlepší k narozeninám, přeji hodně štěstí v osobním životě.

Je milé kamarádovi darovat hrneček.