

**Univerzita Palackého v Olomouci**

**Filozofická fakulta**

**Katedra slavistiky**

**Ruština se zaměřením na hospodářsko-právní a turistickou oblast**

David Kozák

**Charakteristika a vývoj ruského komiksu se zaměřením na tvorbu  
Anatolije Reznikova**

**Characteristic and evolution of Russian comics with focus on work of  
Anatoly Reznikov**

**Характеристика и развитие русского комикса с направлением на  
творчество Анатолия Резникова**

Bakalářská práce

Vedoucí práce: Mgr. Martina Pálušová, Ph.D.

**2018**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně s využitím uvedených pramenů literatury a internetových zdrojů. Překlady, které jsou v práci uvedeny, jsem vypracoval výhradně sám, a to s použitím slovníků a vlastních znalostí RJ a AJ.

V Olomouci, 1. 4. 2018

David Kozák

.....

## **Poděkování**

Na tomto místě bych rád poděkoval své vedoucí práce Mgr. Martině Pálušové, Ph.D., za cenné rady, připomínky, podněty a konzultace, bez kterých by tato bakalářská práce nemohla vzniknout.

## Obsah

1. Úvod.....	3
2. Definice komiksu .....	4
3. Formální stránka komiksu .....	7
3.1 Zachycení zvuku a pohybu v komiksu.....	9
3.2 Rozdělení kombinací slova a obrazu .....	9
3.3 Proces tvorby.....	10
3.4 Přejechy mezi jednotlivými obrazy komiksu.....	10
3.5 Barva .....	10
4. Komiks jako médium .....	13
5. Ruský komiks .....	14
5.1 Žitijnaja ikona (ЖИТИЙНАЯ ИКОНА) .....	14
5.2 Lubok (Лубок).....	16
5.3 Rozdíly mezi Lubokem a Komiksem.....	17
5.4 Vývoj ruského komiksu v průběhu 20. století .....	18
5.5 Bojevoj karandaš (Боевой карандаш) .....	22
5.6 Tematika GULAGu v ruském komiksu .....	23
5.7 Konec 20. století a počátek 21. století .....	24
6. Ruská komiksová nakladatelství .....	26
6.1 Nakladatelství 42.....	26
6.2 Bubble .....	26
6.3 Komilfo (Комильфо).....	27
6.4 Egmont (ЭГМОНТ).....	28
6.5 Ostatní nakladatelství komiksů na území RF.....	28
7. Ruské knihovny, komiksové kluby a centra.....	29
7.1 Centrum komiksů a vizuální kultury při Ruské národní knihovně mládeže.....	29
7.2 Klub fanoušků východní kultury a komiksů při Ruské národní knihovně mládeže .....	29
7.3 Knihovna komiksů v Petrohradu.....	29
7.4 Uralské komiksové centrum v Jekatěrinburgu.....	29
7.5 Klub URARU MANGA (uralská manga) v Jekatěrinburgu .....	29
7.6 Voroněžský komiksový klub .....	30
7.7 Orlovský komiksový klub .....	30
8. Festival Kommissija (Коммиссия).....	31
8.1 Název festivalu.....	31

8.2	Cíle festivalu .....	31
8.3	Struktura a části festivalu .....	32
8.4	Spolupráce s kulturními centry na mezinárodní úrovni .....	33
8.5	Organizátoři festivalu Kommissija .....	33
9.	Festival Comic-con International: San Diego .....	34
9.1	Ostatní události spojené s Comic-conem .....	34
10.	Používat v ruských komiksech slova „BANG“ a „WOW“ je nevlastenecké .....	36
10.1	Některé z variant možné záměny z návrhů překladatelů .....	37
11.	Úvod k praktické části .....	39
12.	Anatolij Izrailjevič Reznikov; Анатолий Израилевич Резников (1940-2018).....	40
12.1	Biografie Anatolije Izrailjeviče Reznikova.....	40
13.	Filmová tvorba Anatolije Izrailjeviče Reznikova .....	43
13.1	Výčet děl z oboru režie: .....	43
13.2	Výčet děl z oboru scenáristiky: .....	45
14.	Kocour Leopold .....	46
14.1	Dobrodružství kocoura Leopolda jednotlivě.....	47
15.	Knižní (komiksová) tvorba Anatolije Izrailjeviče Reznikova .....	50
16.	Tvorba (světová i ruská) s podobnou tématikou.....	52
17.	Závěr .....	53
18.	Резюме .....	55
19.	Použité zdroje .....	60
19.1	Sekundární literatura .....	60
19.2	Doplňující literatura: .....	60
19.3	Slovníky .....	60
19.4	Internetové zdroje: .....	60
19.5	Internetové zdroje na animované filmy a filmy o kocourovi Leopoldovi .....	62
20.	Anotace .....	64
21.	Annotation .....	65

## 1. Úvod

Tuto bakalářskou práci můžeme rozdělit na dvě samostatně stojící části. Předmětem první části je všeobecná teorie komiksu. Po exkurzi napříč historií a formální podobou komiksu se plynule přesuneme do oblasti ruského komiksu. Zaměříme se na to, co to ruský komiks vůbec je a podáme základní charakteristiku tohoto specifického žánru. Předmětem druhé části je život a filmová a komiksová tvorba ruského animátora a ilustrátora Anatolije Reznikova.

Proč právě ruský komiks? Komiks je ve světě stále oblíbenější mezi čtenáři nejrůznějších věkových kategorií. Ruský komiks má v Rusku velmi krátkou tradici. I přesto není ke škodě se tomuto tématu více věnovat. Cílem práce je ruský komiks zmapovat a charakterizovat jeho oblast. Také se zaměříme na mnohé zajímavé práce ruských autorů, které byly často vydávány pouze v tehdejší SSSR. Kvůli cenzuře nemají mnohá díla, kromě ruských čtenářů a filmových fanoušků, své obdivovatele ve světě a vůbec se nedostala do našich povědomí. Domníváme se, že je to podobně i s komiksem o kocourovi Leopoldovi, který se stal předmětem zkoumání této bakalářské práce. Stejně jako ve světových, i v ruských dějinách umění se objevují díla, která lze svou podobou a charakterem považovat za komiks. Rozvoj komiksu v Rusku je pozorovatelný převážně v průběhu 20. století (především v první polovině, do 30. let 20. století a poté až v období Perestrojky). Z tohoto důvodu se v části věnované historii ruského komiksu budeme držet právě tohoto úseku. V rámci této bakalářské práce také upozorníme na další ruské autory komiksu jako například Daniila Charmse či Danziga Baldajeva.

Anatolij Reznikov byl ruský animátor a ilustrátor, tvůrce celé řady animovaných postav, v jejichž čele stojí postava kocoura Leopolda, díky níž se autor proslavil. Budeme se zabývat autorovým životním osudem a podáme základní přehled jeho tvorby včetně stručné analýzy.

Hlavním cílem této bakalářské práce je tedy zmapování historie ruského komiksu a charakteristika tvorby Anatolije Reznikova, včetně vytvoření autorova medailonu. Dalším z cílů je vytvoření komparace filmové, potažmo animované, a komiksové podoby kocoura Leopolda. Klíčovou tematikou, která definuje příběhy o kocourovi Leopoldovi, je boj kočky a myši. S touto tematikou se v animované, knižní či v jiné tvorbě střetáváme poměrně často a z tohoto důvodu je v poslední kapitole této bakalářské práce věnováno několik řádků tvorbě jak světové, tak ruské, která se zabývá bojem kočky s myší.

## 2. Definice komiksu

Komiks lze definovat jako *sekvenční umění*, tedy umění, které pracuje s obrazy a řadí je do řady tak, aby tvořily sekvenci neboli posloupnost. Zároveň je komiks schopen pojmut jakékoli množství myšlenek a obrazů. Převládá však tendence děj rozdělit na co nejmenší části. Pro jeho definování je však pojem sekvenční umění příliš neutrální a obecný. McCloud ve své knize definuje komiks jako: „Juxtaponovanu<sup>1</sup> sekvenci kreslených a jiných statických obrazů, která je určena ke sdělování informací nebo k vyvolání estetického prožitku.“ Dále také uvádí, že komiks na rozdíl od ostatních medií (literatura, hudba, divadlo, výtvarné umění, film) není důkladně kriticky zkoumán. To znamená, že oblasti komiksu není věnován z naší strany takový zájem jak u výše vyjmenovaných oblastí.

Internetová jazyková příručka Ústavu pro jazyk český Akademie věd ČR komiks definuje jako: „Obrázkové seriály s dobrodružnými nebo komickými příběhy, eventuálně doprovázené textem promluv, otiskované v časopisech.“<sup>2</sup> Slovo komiks bylo převzato z anglického jazyka – *Comics*, které bylo následně počeštěno – *Komiks*, jazykovou normou je však tolerováno i původní znění – *Comics*. Slovo *Comics* je Oxfordským slovníkem definováno jako: „A sequence of drawings in boxes that tell an amusing story, typically printed in a newspaper or magazine,“<sup>3</sup> což v překladu znamená: „Sekvence kreseb v rámečcích, které vyprávějí zábavný příběh, ve většině případů je publikován na stranách novin či časopisů.“

V souladu s definicí je zřejmé, že v komiksu dochází ke kompozici jednotlivých obrazů tak, aby tvořily posloupnost, a díky procesu ucelení (tento jev je definován v následující kapitole *Formální stránka komiksu*) jsme schopni tuto kompozici vyhodnotit jako pohyb. Avšak s tímto procesem pracuje také animace. Na laické úrovni často dochází k záměně a ke sjednocení těchto dvou odlišných žánrů. Odvětví komiksu a animace, i přesto, že pracuje se stejným principem, jedná se o dva samostatně stojící obory. Aby nedocházelo k záměně či sjednocení, musíme proto určit a definovat hlavní rozdíl animace a komiksu. Ten spočívá v tom, že pro animaci je důležitý čas, ve kterém k sekvenci dochází, zatímco u komiksu je důležitý prostor. V případě animace je tento

---

<sup>1</sup> Juxtapozice – příležitost, pozice 2 či více prvků vedle sebe (S. McCloud 1993, Jak rozumět komiksu, 7)

<sup>2</sup> Akademický slovník cizích slov, Academia, Praha 2014. Dostupné z:

<http://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=komiks>

<sup>3</sup> [https://en.oxforddictionaries.com/definition/comic\\_strip](https://en.oxforddictionaries.com/definition/comic_strip)

proces ve značné míře zautomatizován. Dochází k promítání jednotlivých obrazů na jedno, a to samé místo, což je procesem ucelení vyhodnoceno jako pohyb. Důležitým prvkem je tedy čas, se kterým animace pracuje a ve kterém probíhá. Jinak je tomu u komiksu, kde čas zaujímá vedlejší roli a důležitým prvkem je prostor, v němž jsou jednotlivé obrazy komponovány do řad, popř. sloupců. Společným jmenovatelem animace a komiksu je sice sekvence jednotlivých obrazů, která ale probíhá u každého oboru individuálně (animace – čas, komiks – prostor), a proto nelze tyto obory považovat za identické. V souvislosti s tímto musíme také zmínit, že jednotlivé obrazy komiksu nelze považovat za komiks, poněvadž nedochází k sekvenci, ke kompozici obrazů do posloupnosti (což je klíčové). V souvislosti s tím hovoříme o tzv. komiksové kresbě. Stejně tak nemůžeme tvrdit, že jeden záběr z animace je animace, jelikož zde nedochází k sekvenci.

Komiks je tvořen dvěma základními komunikačními prostředky: slovy a obrazy. Ve většině případů dochází ke kombinaci obou těchto komunikačních prostředků, přičemž hovoříme o jejich tzv. juxtapozici neboli příležitosti. Tento proces (kombinace slova a obrazu, slovesného a vizuálního umění) je pozorovatelný již v období konce 16. století, kdy dochází ke zmíněné kombinaci. V souladu s výše řečeným, hovoříme o obrazech jako o komunikátorech a o slovech jako o obrazech. Samozřejmě máme také možnost zůstat u zažitých tradic a nekombinovat tyto oblasti. Grafické zpracování beze slov, kde nedochází ke kombinaci obrazu a slova, vyžaduje značnou sofistikovanost a důmyslnost na straně čtenáře, aby byl obsah pochopen, tak jak byl zamýšlen. Zároveň musíme myslet na to, že obsah grafického zpracování musí být srozumitelný i bez podpory slova.

„Tradičně se myslelo, že skutečně dobrá literární či výtvarná díla vzniknou jedině tehdy, pokud budeme tyto dvě oblasti, slovo a obraz, držet od sebe. V případě, že by se dala slova s obrazem dohromady, bylo by to označováno jako zábava pro masu lidí, popř. jako komerční produkt.“<sup>4</sup>

Historie komiksu sahá hluboko do minulosti. Za komiks můžeme považovat například *předkolumbovský rukopis* (objeven Hernánem Cortésem v roce 1519), francouzskou *Tapiserii z Bayeux* nebo egyptské malířství z období Starověkého Egypta (cca 2000 let př. n. l.), kde jsou jednotlivé obrazy komponovány do řad tak, že jsou

---

<sup>4</sup> (S. McCloud 1993, Jak rozumět komiksu, 140)



navzájem propojeny a také dochází k jejich sekvenci (sekvence a juxtapozice jsou základními stavebními kameny komiksu).

Zlomovým momentem v historii komiksu a psaného slova vůbec byl Gutenbergův vynález knihtisku v 15. století. Další významnou osobností, která je spojovaná s komiksem, byl anglický malíř, grafik a předchůdce karikatury William Hogarth. Právě jeho tvorba přinášela s sebou povinnost prohlížet jedno dílo za druhým, tedy v sekvenci. Za otce moderního komiksu je však považován Švýcar Rudolphe Töpffer, který ve svém díle používal karikaturu, ale také ohraničení panelů či propojení obrazu a slova (další ze stavebních kamenů komiksu).

Z historie je známá například i *Biblia pauperum*, označována také jako *Bible chudých*, která byla vydávána v obrázkové podobě s popisy jednotlivých pasáží (kombinace slova a obrazu, zpracováním připomíná komiks). *Biblia pauperum* byla vydávána pro chudou vrstvu obyvatelstva, která kvůli své negramotnosti nebyla schopna číst Písmo svaté v originále, v latině.

I když historie komiksu sahá hluboko do minulosti, tento druh umění je vnímán jako nedávný vynález, který má obrovskou schopnost vypravěčského umění, neboť vypráví příběhy za použití písma a obrazu, ať už zvlášť či odděleně. Komiks, stejně jako každé jiné dílo nebo prostá komunikační situace, funguje jako prostředník mezi čtenářem a vypravěčem, který prostřednictvím slova a obrazu předává zakódovanou informaci, jež musí příjemce dekodovat. Pro komiks je důležité propojení jednotlivých obrazů. Musíme mít na paměti, že jednotlivé obrazy samostatně nelze považovat za komiks, a to z toho důvodu, že nedochází k sekvenci. Proto používáme odděleně termín komiksová kresba pro jeden obraz a termín komiks pro soubor obrazů, které jsou komponovány tak, aby vytvářely sekvenci.

Podle McLuhanovy teorie lze komiks označit jako chladné médium, jež je definováno jako médium, které vyžaduje aktivní zapojení příjemce. Dalšími chladnými médii jsou například noviny, billboardy či jiné propagační předměty. Na rozdíl od horkých médií, chladná média přinášejí větší množství informací, jejichž rytmus přijímání je volitelný recipientem, tedy příjemcem, informací.

### 3. Formální stránka komiksu

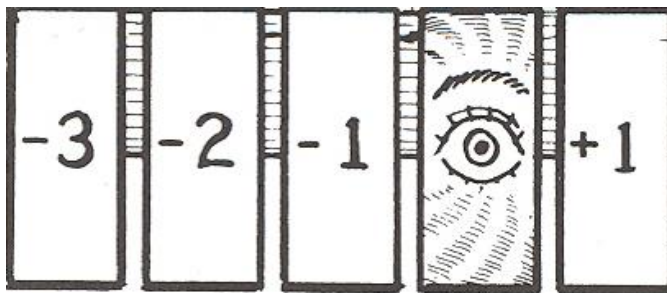
Před tím, než se budeme věnovat formální stránce komiksu, musíme zmínit tzv. proces ucelení, což je jev, kdy pozorujeme jednotlivé části, které jsou ve finále vnímány jako celek. Pro pořádek si uveďme příklad – pozorujeme obrázek, který se skládá z pixelů. Za pomoci ucelení vnímáme obrázek jako celek, a ne jako jednotlivé pixely. Jako další příklad můžeme uvést např. kresbu obličeje (značně abstraktní) – nevidíme 2 tečky a čáru v kruhu, ale vidíme kresbu obličeje. Ucelení se uplatňuje jako primární prostředek, jak simulovat čas a pohyb. Díky procesu ucelení jsme schopni jednotlivé obrázky zachycující určitý moment sjednotit, vyhodnotit jako pohyb a zároveň tak vnímat tok času. Proces ucelení má řadu podob. Mezi základní patří ucelení prosté a ucelení složité. Ucelení je standardní jev, který u nás probíhá při každém pohledu, například pohled na otištěnou fotografii v novinách (viz příklad výše). S pojmem ucelení však nepracuje jen komiks, ale i ostatní média, jako například televize nebo výše zmiňovaná animace. Při animaci dochází k ucelení kontinuálně, nepřetržitě, jež probíhá 24× za vteřinu a náš mozek tento jev vyhodnocuje jako pohyb.

Hlavní rozdíl mezi komiksovým ucelením a ucelením elektronických médií je v plynulosti. U komiksového ucelení není tento proces tak plynulý jako u elektronických médií, u nichž je ucelení takřka nepostřehnutelné.

Mezera mezi jednotlivými obrazy komiksu je „komiksovými příznavci“ označována jako škarpa. Tato mezera neboli škarpa je těžištěm celého komiksu. Komiksové panely rozdělují na části jak čas, tak i prostor, čímž vzniká nepravidelný rytmus jednotlivých okamžiků. Za pomoci škarpy oddělující jednotlivé obrazy a ucelení jsme schopni spojit tyto jednotlivé okamžiky v jeden a v duchu si tak vykonstruovat jednotnou realitu.

Při komiksu je ze všech smyslů největší důraz kladen především na zrak. Všechny aspekty komiksu jsou zachycovány vizuálně, prostřednictvím zraku. Proto je důležité pracovat s vizuálním zobrazením jednotlivých aspektů. Čím realističtější zobrazení a výtvarná stránka komiksu bude, tím bude složitější proces ucelení čtenářem. Z tohoto důvodu dochází v komiksu k tzv. abstrakci, kdy zjednodušíme rysy a obrazy, což může mimo jiné vést ke karikatuře.

Komiksové panely, jsou základní stavební jednotkou každého komiksu, zachycují určité časové úseky v prostoru. Lidská mysl pomocí těchto panelů a škarp mezi nimi vnímá čas prostorově (dochází ke splnutí těchto dvou



Obrázek 1: S. MCCLLOUD 1993: JAK ROZUMĚT KOMIKSU, str. 208

aspektů v jeden) a tím dochází k vytvoření iluze času a pohybu. Každý předchozí panel ukazuje minulost a každý následující ukazuje naopak budoucnost, viz obrázek č. 1.

Panely mohou mít nejrůznější tvary a velikosti, nejčastěji je využíván tvar obdélníku. Tvorba komiksového panelu začíná určením jednotlivých elementů, způsobu jejich zobrazení a jejich následnou kompozicí. Všechny tyto úkony jsou nezbytnou součástí vyprávění. Výběr jednotlivých prvků, který je často ovlivňován emocemi, a jejich následná kompozice je podmíněna autorovým stylem. Při designu a kompozici jednotlivých panelů nesmíme zapomínat na spoluúčast čtenáře. Ten je důležitou částí komiksu. Při četbě komiksu je vyžadován určitý stupeň sofistikovanosti čtenáře, který je stěžejní k pochopení celého díla. Díky jeho sofistikovanosti může poté vzniknout několik různých možných variant komiksu. Následující obrázek č. 2 popisuje způsob vyobrazení postavy. V případě A: postava je vyobrazena celá, všechny elementy jsou přesně dané, na čtenáře není kladen žádný požadavek z hlediska sofistikovanosti. V případě B: postava je vyobrazena z poloviny a z hlediska sofistikovanosti je na čtenáře kladen částečný požadavek (čtenář si musí domyslet zbývající část těla vyobrazené postavy).

Obrázek 2: WILL EISNER 1985: THEORY OF COMICS AND SEQUENTIAL ART, str. 42



V případě C je v panelu vyobrazen pouze profil postavy, co se týče sofistikovanosti, je na čtenáře kladen poměrně větší požadavek (nutno domyslet si celé tělo postavy).

### **3.1 Zachycení zvuku a pohybu v komiksu**

Zachycení zvuku je možné hned dvěma způsoby, a to buď zvukovými efekty, anebo zvukovými bublinami nejrůznějších tvarů a podob, které přispívají k časovému trvání jednoho panelu.

Pohyb můžeme zachytit několika způsoby. Buď do komiksové kresby aplikujeme čáry evokující pohyb, nebo použijeme rozmazané pozadí, či pohybující se předmět zaostříme. Další možností je přidání mnohačetných obrazů pohybujícího se předmětu nebo použití pozadí typu polyptych, kdy se pozadí pohybuje zároveň s předmětem.

Komiks stejně jako umění samotné zobrazuje jak jevy viditelné, tak jevy neviditelné, například emoce, smysly, nálady a jiné jevy. Jevy neviditelné lze zobrazit například s pomocí vlnovek – stoupající kouř, zápach atd. a tento soubor lze chápat jako součást jazyka komiksu. Práce s pozadím je dalším způsobem zachycení neviditelného jevu. Čím déle daná forma umění existuje, tím je jazykový soubor bohatší. Slovník a jazyk komiksu má neomezený růstový potenciál.

### **3.2 Rozdělení kombinací slova a obrazu**

McCloud ve své knize rozděluje kombinace slova a obrazu následovně:

1. Slovně-dominantní kombinace – slovo dominuje nad obrazem, je kompetentní, přičemž obraz pouze ilustruje, ale nic významného nepřidává.
2. Obrazově-dominantní kombinace – obraz dominuje nad slovem a slova jsou pouhým zvukovým doprovodem obrazu.
3. Kombinace obou kombinací – obraz a slovo nesou totéž sdělení a ani jeden nedominuje nad druhým.
4. Aditivní kombinace – buď slovo rozvíjí obraz anebo naopak, obraz rozvíjí slovo.
5. Paralelní kombinace – slovo ani obraz nemá vliv na svůj protějšek, stojí samostatně.
6. Montáž kombinací – je další možností, kdy se slovo stává součástí obrazu.
7. Vzájemná závislost kombinací – rovnováha různých kombinací, z důvodu nemožnosti vyjádření jednoho druhu kombinace.

### 3.3 Proces tvorby

Tvorba každého díla, ať už díla komiksu či díla jiného média, se musí ubírat určitou cestou a tato cesta se skládá z 6 kroků, jejichž pořadí je pevně dané:

1. Myšlenka – Jaký je záměr díla? Účel, filosofie díla? Jeho obsah.
2. Forma – Jaké formy bude dílo? Kniha, kresba, film, skeč, komiks?
3. Styl – Do jakého žánru se dílo zařadí? Styl? Škola?
4. Struktura – Způsob uspořádání, ucelení díla.
5. Řemeslo – Skutečné, fyzické vytvoření díla.
6. Zevnějšek – Konečné úpravy díla, dohotovení.

### 3.4 Přejchody mezi jednotlivými obrazy komiksu

Formální stránka komiksu pracuje s různými přechody mezi jednotlivými obrazy komiksu. Jsou to:

1. Přejchod od chvíle ke chvíli.
2. Přejchod od akce k akci.
3. Přejchod od předmětu k předmětu.
4. Přejchod od scény ke scéně.
5. Přejchod od aspektu k aspektu.
6. Nelogický přechod.

Přejchod od chvíle ke chvíli pracuje na stejném principu jako přechod od akce k akci, ale k vyjádření potřebuje více obrazů. Následující přechody (třetí a čtvrtý), které zachycují události přesně, vyžadují deduktivní metodu čtenáře, kdy čtenář z přijatých výroků přechází k novému výroku. Třetí přechod od předmětu k předmětu vyžaduje čtenářovu aktivní účast, aby byl zachován celkový význam. Čtvrtý přechod neboli přechod od scény ke scéně má zase schopnost přenést nás v čase i prostoru. Přejchod mezi aspekty, který často překonává čas, je vnímán jako přechod mezi aspekty místa, myšlenky, nálady a podobně.

### 3.5 Barva

Barva je neodmyslitelnou částí komiksu. I když se jedná o černobílé zpracování, pořád se pohybujeme v rovině barev. Barvy zpředměťují subjekty, prostřednictvím kterých si, snadněji než v černobílé podobě, uvědomujeme materiální podobu zobrazovaných subjektů v komiksu.

Každá z barev má na člověka určitý vliv. Tento vliv je však individuální. Vliv barev na člověka zkoumal Vasilij Kandinskij, ruský grafik, malíř, teoretik umění a představitel expresionismu, postimpresionismu a abstraktního umění.

Ve své knize „O duchovnosti umění“, která poprvé vyšla v Mnichově v roce 1912, česky poté v nakladatelství TRIÁDA v roce 2000, popisuje barvy a jejich vliv na člověka. Kandinskij definuje barvy jako: „Barva je prostředek bezprostředního působení na duši. Barva je klávesa. Oko je úderné kladívko. Duše je klavír s mnoha strunami. Umělec je ruka, která úderem na tu nebo onu klávesu způsobí vibraci duše.“

Kandinskij ve své teorii vyčlenil šest základních barev<sup>5</sup> (oranžovou, žlutou, zelenou, červenou, modrou a fialovou), které byly podle hlavních protikladů rozděleny do tří protilehlých párů a následně uspořádány do velkého kruhu. Nalevo a napravo od nich jsou podoby ticha – ticha smrti (černá) a ticha narození (bílá). Všechny barvy mají svůj význam:

1. Oranžová – vzbuzuje obzvláště kladné pocity, vyobrazuje člověka, který si je jist svými silami, působí na člověka příznivě.
2. Žlutá – působí odstředivě, jako by se k divákovi přibližovala, čím je světlejší (ve žluté barvě je větší podíl barvy bílé), tím je síla odstředivější a může na pozorovatele působit až agresivně. Primárně vyvolává neklid, podráždění a znepokojení nebo pocit drzé neodbytnosti, což svědčí o násilnickém charakteru.
3. Zelená – nejklidnější z barev, působí blahodárně na tělo i na duši, ale po určité době může vyvolávat pocity nudy.
4. Bílá – působí na duši jako ticho, které je vnímáno jako hodnota absolutní, toto ticho není mrtvé a obsahuje mnoho možností, ztvárňuje cosi ve stavu prenatálním.
5. Černá – je barva mrtvá, která se rozhostí ve chvíli, kdy vyhasne Slunce, je to věčné a beznadějně prázdno; černá má také význam konce, po němž přichází „zcela něco nového, úplně nový svět“.
6. Červená – energická, cílevědomá, nepatrně je zjevná jakási zralá mužnost.

---

<sup>5</sup> Čerpáno z:

[http://www.ngprague.cz/gallery/4/1419-jak\\_vnimal\\_barvy\\_malir\\_vasilij\\_kandinskij\\_v\\_roce\\_1911.pdf](http://www.ngprague.cz/gallery/4/1419-jak_vnimal_barvy_malir_vasilij_kandinskij_v_roce_1911.pdf)

7. Modrá – vyvolává pocit jako by se od diváka vzdalovala, čím tmavší (v modré barvě je větší podíl barvy černé), tím silnější dojem hloubky barva vyvolává, ve svých hloubkách barva vyvolává pocit klidu; modrá barva je typickou nebeskou barvou.
8. Fialová – jedná se o odstín barvy červené (ochlazený odstín), působí smutným dojmem, bývá pokládána za barvu starých žen.

Mezi další teoretiky zabývající se barvou můžeme také zařadit skotského fyzika Sira Jamse Clerka Maxwella, který v roce 1861 určil 3 základní aditivní barvy<sup>6</sup> (modrá, červená, zelená). O něco později byly francouzským klavíristou Luisem Ducos Du Hauronem určeny 3 základní subtraktivní barvy<sup>7</sup> (azurová, žlutá a purpurová).

---

<sup>6</sup> Aditivní barvy jsou ty barvy, po jejichž součtu dohromady vznikne bílá barva

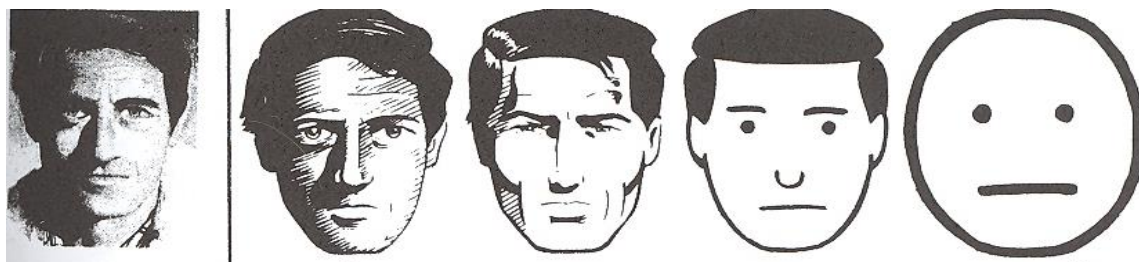
<sup>7</sup> Subtraktivní barvy jsou ty barvy, po jejichž součtu dohromady vznikne černá barva

## 4. Komiks jako médium

Výraz médium je odvozen od latinského slova „medium“ znamenající „střed“ nebo také „prostředník“. Přičemž médium ve společnosti funguje jako prostředník mezi dvěma lidmi. Na straně jedné dochází k zašifrování informace s pomocí média a na straně druhé dochází také s pomocí média k přenosu informace a jejímu dešifrování.

Forma zašifrování je u každého média individuální. Například u psaného slova dochází k zašifrování psaním a k dešifrování čtením a následným porozuměním textu. U hudby je to se zašifrováním a dešifrováním informace podobné, dochází k zápisu not a její následné interpretaci prostřednictvím hudebního nástroje a zároveň k poslechu a následnému porozumění. U komiksu či výtvarného umění je postup následující, rukou a prostřednictvím nějakého nástroje (tužkou, barvou, fixou apod.) zaznamenáváme informace a k jejímu dešifrování dochází vizuálně. V praxi se však běžně stává, že myšlenka díla není pochopena tak, jak měl autor původně v úmyslu. Čím víc je čtenář sofistikovanější, tím větší je síla porozumění a tím pravděpodobnější je, že bude myšlenka díla pochopena tak, jak byla autorem prvně zamýšlena.

Jak je zmíněno výše, komiks je založen na zraku. Autorovi komiksu se tak otevírá celá řada možných zpracování. Od realistického, zachycujícího krásu a komplexnost okem viditelného světa, až ke karikatuře a k slovnímu popisu, kdy místo grafického zobrazení obličeje použijeme slovo „TVÁŘ“, tedy slovní pojmenování věci, v rámci kterého můžeme být i abstraktnější a zvolit následující: „2 oči, 1 nos a 1 ústa“. Viz obrázek č. 4.



Obrázek 3: S. MCCLOUD 1993: JAK ROZUMĚT KOMIKSU, str.31



## 5. Ruský komiks

V roce 1998 byla v Rusku uspořádána v galerii Borej na Litějně ulici v Petrohradě výstava *Sto let komiksu v Rusku*. Při příležitosti této výstavy byla vydána publikace *Russkij komiks (Русский комикс)*, která komiks popisuje následovně:

„Nové, syntetické umění, které je v celém světě definováno jako komiks, doposud v Rusku nezískalo takovou oblibu, jak je tomu na západě. Tak jak se uvádí v této publikaci, tradice předchůdců komiksu v Rusku je velmi bohatá (od Žitijné ikony přes Lubok, plakáty Ruské telegrafní agentury ROSTA, instruktážní plakáty či tvorbu Bojevovo karandaša). Vývoj komiksu v Rusku je specifický a neustupuje západní tradici.“

Ve světových i v ruských dějinách umění se objevují díla, která lze považovat za komiks. V historickém přehledu předcházející kapitoly (Definice komiksu) jsme uvedli například *Tapisérii z Bayeux* či staroegyptské malířství, jež svými prvky připomínají komiks (jednotlivé obrazy jsou uspořádány do sekvence tak, že prostřednictvím ucelení vyvolávají pohyb). Také v Rusku vznikají díla s těmito prvky. Do povědomí se dostává tzv. *Žitijnaja ikona* nebo *Lubok*. Tyto dva žánry považujeme za historické předchůdce ruského komiksu.

20. století můžeme označit za zlatý věk rozvoje ruského komiksu. V první polovině 20. století byly zakládány nejrůznější spolčenství a na stranách časopisů byly publikovány kreslené novely (komiksy). Do tvorby 20. století řadíme také díla Ruské telegrafní agentury ROSTA, jejíž tvorba je založena na plakátech. Podrobněji se tímto budeme zabývat v následujících kapitolách.

### 5.1 Žitijnaja ikona (Житийная икона)

Jedná se o ikonopisné dílo, v němž je ve středu obrazu vyobrazen některý ze svatých a po krajích je kompozice obrázků ilustrující události z jeho života nebo také jeho činy či zázraky (komiks – sekvence, viz přechody). Její počátky nejsou doposud známy. Žitijnaja ikona by měla být uspořádána tak, aby nebyla narušena posloupnost života vyobrazeného svatého (tzn. od narození [levý horní roh] po smrt [pravý dolní roh]). Následný výběr obsahu závisel na způsobu kresby a jejím určení. V kompozici obrázků po stranách jsou vyobrazeny jen ty nejdůležitější pasáže ze života svatého (často dochází k redukci). V byzantské tradici se můžeme setkat s několika druhy kompozice Žitijných ikon. Jejich tematika byla čerpána z nejrůznějších pramenů. V souladu

s dogmatem o ikonografii vydaného v 17. století v rámci usnesení Ekumenického koncilu, je zařazení textu do kompozice ikony považováno za její nedílnou součást. Zmiňme některé z bodů týkajících se textu v Žitijných ikonách. V některých případech bývala kompozice bokových obrázků narušena, a aby nebylo porozumění obsahu ztíženo, byly scény doplněny textem, popř. nadpisy jmen vyobrazených svatých. Obrázky jsou však často individuální a vystačí si i bez textové podpory. V případě, že bylo zařazení textu do kompozice nutné, byl text vyhotoven ve stejném stylu jako obraz celý tak, aby nedošlo k narušení celkové kompozice (jedná se o kombinaci – montáž kombinací, viz rozdělení kombinací). Text na sebe bral také dekorativní podobu.

Tradičně se obsah ikony (výjevy ze života svatého) začíná číst z levého horního rohu do pravého horního rohu, a to následujícím způsobem: 2. vlevo → 2. vpravo, 3. vlevo → 3. vpravo a tak dále až k poslednímu řádku, kdy se čte celý řádek stejně jako ten první (viz obrázek č. 6). Dokonce může být způsob čtení zcela odlišný.

Nejstarší dochovaná ikona na světě je ikona *Vmc. Marina s žitijem* (*Вмч. Марина, с житием*)<sup>8</sup>, která je majetkem Byzantského muzea kulturního



Obrázek 4: IKONA SV. JANA KŘTITELE, 18. ST.  
ZDROJ: <http://www.pravenc.ru/data/064/489/1234/i400.jpg>

centra archanděla Makariose na Kypru v Nikósii. Ze 13. století poté pochází fragment ikony sv. Bohorodice se dvěma scénami ze života sv. Mikuláše. Mnoho Žitijných ikon pochází z období 12. – 13. století nejčastěji z chrámu mučednice sv. Kateřiny na Sinaji (Egypt), mezi nimiž je ikona *mučednice sv. Kateřiny*, ikona *proroka Mojžíše*, ikona sv. *Jana Křtitele* a několik dalších. Nejstarší ruskou ikonou je ikona *Proroka Ilija v poušti s výjevy ze života a deisis*. V ruské tradici se Žitijné ikony vytvářejí od 18. století a dodnes se dochovaly ikony *Zázrak mučedníka sv. Jiří o zimě s výjevy ze života sv. Jiří* (*vmč. Gregorij [вмч. Георгий]*) či *Ikona sv. Borise a Gleba* (synové kyjevského knížete Vladimíra I. Svjatoslaviče).

<sup>8</sup> vmč. / vmc. (вмч. / вmc.) – vělikomučenik / vělikomučenica (великомученик / великомученица), překlad: mučedník / mučednice

V Kyjevské Rusi byl tento typ ikon velice populární. Díky bohatství nápadů, smyslových odstínů a různorodosti výtvarných metod je možné pohlížet na tento typ jako na specifický druh umění v lidové kultuře. V ruské tradici tématikou ikon byly především scény z *Paleji Tolkovoj* (*Палеи Толковой*). Díky těsnému spojení kyjevského a byzantského umění ruští mistři ovládali dokonale oblast tohoto specifického žánru. První ruské Žitijné ikony se na území Ruska objevují v 18. století a tento způsob se uplatňuje do současnosti.<sup>9</sup>

Žitijnou ikonu lze považovat za historického předchůdce ruského komiksu. A to z několika důvodů. Za prvé, v některých případech dochází ke kombinaci slova a obrazu (text je nejčastěji ve stejném provedení jako obraz). Za druhé, je pozorovatelná sekvence, posloupnost, jednotlivých scén. Scény jsou samostatně stojící a jsou odděleny čarou (v komiksové terminologii škarpu). Poslední bod navozující podobnost s komiksem spočívá v redukci vyprávění.

## 5.2 Lubok (Лубок)

Lubok je specifický žánr lidového výtvarného umění, který však není původem ruský (byl převzat za vlády Petra I. Velikého, jehož prostřednictvím vyjadřovali starověrci protest proti modernizaci, pozápádnění). Podobné grafiky byly nalezeny v Číně, Japonsku či Indii. Jedná se o druh grafiky, o způsob vyobrazení obrazu s popisem, který se odlišuje svou jednoduchostí a dostupností. Taktéž bývá označován za primitivní či naivní umění. Umění tohoto žánru vychází z tištěné knižní rytiny. Pro vytvoření Luboku bylo zapotřebí použití lipových desek s rytinou, s jejichž pomocí se dělaly otisky na papíře (otisky měly černobílou podobu; barevné verze vznikaly prostřednictvím vybarvování těch černobílých, přičemž nehovoříme o vybarvování, ale o zdokonalení). Název pochází ze slova *lub* (*луб*), což je výraz pro tvrdé lipové dřevo (při vytváření Luboku se používají lipové desky) a toto označení se zachovalo také po změně způsobu výroby, kdy byla lipová deska zaměněna měděnou.

Lubok zachycoval nejen výjevy ruského života. Tématika byla čerpána především z náboženské oblasti (ikonografie). Nejčastějšími tématy byly činy svatých, zázraky nebo

---

<sup>9</sup> Doplnující informace čerpány z internetové Pravoslavné encyklopedie:  
<http://www.pravenc.ru/text/182315.html>

Paleja (Палея) – literární památka Kyjevské Rusi byzantského původu skládající se ze starozákonních příběhů a apokryfů (text s náboženskou povahou); Deisis – ikona Ježíše Krista, Jana Křtitele a sv. Bohorodice

scény z Nového a Starého zákona. Nejstarším na území tehdejšího Ruska je Lubok *Zesnutí Panny Marie*, který pochází z první poloviny 15. století (1614 – 1624).

Dalším tématem byl světský život. V jejich zpracování jsou zachovány prvky typické pro ikony a fresky jako jsou například úsečné objasňující nadpisy v podobě jména vyobrazeného svatého. Svatí, kteří jsou vyobrazeni na ikonách, drží nejčastěji svitky, popř. otevřené knihy s proroctvími, citáty z Bible nebo krátkými texty sebe prezentace. V některých případech byl text součástí obrazu a nebyl ohraničen svitkem. Text byl špatně čitelný, obsahoval chyby a z tohoto důvodu nebyl úplně textem, ale spíše neoddělitelnou částí obrazu. Ruský literární vědec D. S. Lichačev uvádí, že umění je zatíženo svou mlčenlivostí a snaží se promluvit. Z tohoto důvodu se u úst svatých objevují miniaturní oblačky (stejnou techniku začínají používat i autoři komiksů od 20. století), ve kterých je zakotven text. V textu převládají krátké fráze.

Lubok je také považován za předchůdce specifického žánru – lubocké literatury, na jehož základě byla vytvořena. Jedná se o levnou masovou publikaci, jež je typická pro období předrevolučního Ruska. Prostřednictvím tohoto žánru byly obohacovány nejen knihy, ale i jiná díla, aby byla upoutána pozornost také málo gramotných, prostých lidí.<sup>10</sup>

Umění Luboku a komiksu rozděluje společnost na dva odlišné tábory. První zastává názor, že jakákoli podobnost těchto dvou žánrů je čistě povrchová a že se navzájem od sebe podstatně liší (viz rozdíly níže). Druhý tábor tvrdí opak, že Lubok je historickým předchůdcem ruského komiksu. Některé americké encyklopedie jej dokonce označují za ruský komiks. V rámci naší práce budeme Lubok považovat za historického předchůdce ruského komiksu.

### **5.3 Rozdíly mezi Lubokem a Komiksem**

Lubok je umění vyložení příběhu mistry prostřednictvím jednoho obrazu a všechny dílčí jednotky sdružuje právě do jedné kompozice, naproti tomu komiks pracuje s několika obrazy. Komiks se snaží příběh rozdrobit na co nejmenší celky. Výraz komiks je odvozen od původem anglického výrazu *comic* označující něco komického, směšného. Komiks je založen na satíře, ironii a karikatuře. Lubok je naopak mravního charakteru, jejichž autoři nejsou často známi, jinak je tomu u komiksů, kdy jejich autoři díky autorství získali slávu. Sekvence obrazů je jeden ze znaků komiksu. Lubok však s tímto

---

<sup>10</sup> Čerpáno z odborné práce kandidátky kulturních věd Tamary Petrovny Rylské: <https://cyberleninka.ru/article/n/obraznaya-sfera-russkih-lubochnyh-kartinok>

principem nepracuje. Při podrobnějším zkoumání těchto dvou žánrů bychom zajisté objevili i další rozdíly.

#### 5.4 Vývoj ruského komiksu v průběhu 20. století

Rozvoj umění 20. století začíná tvorbou P. Picassa. Umělci se postupně obracejí na zdroje z jiných kulturních tradic a vybírají si takové žánry, které nejsou považovány za vysoké umění. Objevují se žánry jako: *africké rituální masky*, *jeskynní malby*, *Lubok*, *umění primitivismu*, *dětské čmáranice*, *malba bláznů*, *reklamní či propagandistické plakáty*, *graffiti* nebo *komiksy*. Tento trend je převážně pozorovatelný v tvorbě avantgardy. Typická je zejména *politická karikatura*, která se objevovala především v období SSSR a politiky bolševiků, jejíž projev je tištěn v časopisech i novinách. Znamé jsou také plakáty *ROSTA – Rossijskoe Tělegrafnoje Agentstvo (РОСТА – Руссийское телеграфное агентство)*.

Komiksový žánr zažívá v Rusku v průběhu první poloviny 20. století obrovský rozmach. Komiksovým žánrem (zpočátku byla tvorba určena dětem) se zabývalo mnoho autorů, v souvislosti s tím je také vydáváno velké množství knih, jejichž publikaci se věnuje nakladatelství a dětské oddělení nakladatelství *OGIZ (ОГИЗ)*. V roce 1928 Daniil Charms prostřednictvím tohoto nakladatelství vydává svá první díla určená dětem. Vycházejí knihy *Ivan Ivanušč Samovar (Иван Иванович Самовар)*, *Ivan Toporyškin (Иван Топорышкин)* či *Těatr (Театр)*. Mimo jiné se Charms zabývá psaním strok k již hotovým ilustracím. V některých případech nechává místo pro budoucí ilustrace. O letech 1927 – 1928 hovoříme o počátku jeho komiksové tvorby, která je určena primárně dětem a již se zabývá až do svého skonání. V tvorbě je pozorovatelná kombinace slova a obrazu (slova a obrázky jsou ponechávány na jedné stránce, můžeme tak hovořit o jejich rovnoprávnosti nebo vzájemné závislosti – viz rozdělení kombinací). Tento jev se objevuje i v tvorbě jiných ruských autorů (například tvorba Vladimira Konaševiče, pro kterého je typické umístění textu v levé části a umístění obrázku v části pravé nebo tvorba Vladimira Tatlina). Do jeho tvorby můžeme zařadit také překlady děl Wilhelma Busche (autor klasických dětských komiksů německého původu). Dalším z milníků Charmsovy tvorby jsou léta 1934 – 1936, kdy vydává sérii komiksů, které mají spíše scénářistickou podobu, tedy textu ke komiksu, prostřednictvím níž se chtěl odlišit od standardů tehdejší ruské literatury (ruská kultura je založena převážně na literární tvorbě, má bohatou literární tradici a v tvorbě se uplatňují pouze *žánry vysokého umění*).

Daniil Charms při příležitosti prvního sjezdu sovětských spisovatelů v roce 1934 vytváří anekdotické texty parodující ruské spisovatele. Touto tematikou se zabývá dlouho a v rámci jeho tvorby vznikají anekdoty o Puškinovi, Gogolovi, Tolstém nebo Dostojevském. Tyto anekdoty však nespátřily za autora života světlo světa – byly vydány až po jeho smrti. Sbírká příběhů *Vesolyje rebjata (Веселые ребята)* vychází v roce 1971 samizdatem a bez uvedení jména autora. V letech 1935 – 1936 vytváří Charms povídku *Jestignějev (Естигнеев)*, k níž také vytvořil přebal a je autorem záhlaví, kde se píše: *Humoristická povídka pro děti a hlupáky*.

V období 20. let 20. století (období konce první světové války) a v období před Perestrojkou bylo publikováno značné množství karikatur (v podobě plakátů či povídek v obrázcích). Také vznikají animované filmy. V tomto období je pozorovatelný obrovský rozmach a můžeme jej nazvat zlatým věkem komiksu a animovaného filmu. Povídky v obrázcích se však nevydávaly samostatně, ale vždy byly součástí nějakého almanachu, především z toho důvodu, že tento žánr nebyl uznáván jako samostatný žánr, a proto nebyl důvod jej vydávat samostatně. Komiksový žánr není v Rusku zcela oblíbený tak jako v Evropě, kde existují samostatně stojící šteláže v knihovnách určené jen komiksům a kde dospělí komiksy sbírají, aby si mohli připomenout okamžiky ze svého dětství, kdy komiksy byly jejich každodenní rutinou. V Rusku donedávna nebylo nic takového zvykem. Rusové zastávají názor, že dětství je izolovaná část jejich života a na rozdíl od Evropanů nemají zájem si dětství připomínat do nekonečna. Sovětské děti byly vychovávány k tzv. *obščemu dělu (общему делу)*<sup>11</sup>, pro děti psali předem režimem určení autoři. Tvorba sovětské éry, která byla určena dětem, je velmi specifická. Její rysy jsou typické pouze pro kulturu sovětskou a v žádných jiných zahraničních kulturách nejsou tyto rysy pozorovatelné. Vznikají díla jako *Tri Tolstjaka (Три Толстяка)*, *Volšebik izumrudnogo goroda (Волшебник изумрудного города)* a *Starik Chottabyč (Старик Хоттабыч)*.

Ve 30. letech minulého století Nikolaj Radlov dokončuje *Rassказы v kartinkach (Рассказы в картинках)*. Tato sbírka má formát alba, kde převládají obrázky nad textem, příběhy jsou krátké, tematicky se jedná o příběhy z říše zvířat. Někdy jsou absurdní, někdy mají mravní charakter. *Rassказы v kartinkach* byly natolik oblíbené, že svou slávu získaly téměř přes noc a v roce 1938 získaly mezinárodní ocenění. Taktéž byly přeloženy do několika světových jazyků. Na rozdíl od výše zmíněných děl se

---

<sup>11</sup> Překlad: společná věc.

nejedná o projekt tehdejšího režimu, nýbrž o projekt autora samotného. Inspiraci k vytvoření díla čerpal v západní kultuře (převážně se inspiroval Francouzem Benajminem Rabierem, považovaným za předchůdce komiksu, Rabier je i v Rusku dosud oblíbeným autorem knih především pro děti). Radlov se v letech 1900 – 1910 zabývá ruskou ilustrátorskou tradicí, jehož poznatky lze považovat za impulz rozvoje komiksu a animace v Rusku. Získal také přízvisko umělce vychovatele – jeho obrázkové knihy mají mravní charakter a dobro v jeho příbězích vždy vítězí nad zlem, které je odsunuto do ústraní (tento rys je pozorovatelný také v tvorbě jiných autorů i žánrů). V Radlově tvorbě se střetáváme převážně s obrazovým materiálem, text slouží pouze jako prostředek vyjádření komentáře probíhajícího děje. V průběhu 70. let minulého století byl text z jeho tvorby zcela vyjmut. I tak je však plně zachován její význam a Radlov je považován za autora nejlepšího ruského komiksu.

Dalším autorem, kterého v rámci naší práce zmíníme je Lev Judin, známý díky činnosti v kroužcích *UNOVIS (УНОВИС)* a *GINCHUK (ГИНХУК)*.<sup>12</sup> Zmíníme hlavně jeho ilustrátorskou tvorbu, díky níž se proslavil (časopisy *Čiž (Чиж)* a *Jož (Еж)*), zejména v těchto časopisech byla publikována díla autorů, jejichž jména byla spojena s komiksem – Nikolaje Radlova, Bronislava Malachovského nebo Alexandra Uspenského). Co se týče Judinovy tvorby, jedná se převážně o obrázky bez textového doprovodu, které stojí samostatně v oddělených zónách (tento princip byl uplatňován především v jeho rané tvorbě). Jeho tvorba připomíná spíše animaci než komiks (která je, mimochodem, komiksu podobná a na laické úrovni dochází dokonce ke sjednocení těchto dvou různých žánrů, viz předcházející kapitola *Definice komiksu*). Judin se zaměřuje na hrdiny komiksů, kterým je věnována z jeho strany veškerá pozornost. Vrcholem jeho tvorby je ilustrace k příběhu otištěného v časopise *Čiž* v r. 1938 *Pro vsjo samoje maleňkoje (Про все самое маленькое)*. Pro Judina je charakteristický postup, kdy vytvářel obrázky a teprve k hotovým obrázkům byl vyhotovován text (opačný trend je zjevný např. v tvorbě D. Charmse, ten je autorem textu, k němuž byly posléze dotvářeny obrázky). Tvorbu Lva Judina můžeme považovat za další část rozvoje komiksu na území Ruska.

---

<sup>12</sup> УНОВИС – Утвердители нового искусства (Ti, co jsou přesvědčeni o novém umění) ГИНХУК – Государственный институт художественной культуры (Státní institut kultury umění)

Komiks pronikl do všech kulturních odvětví. Jak známe z dějin umění, v ruské kultuře existují díla takřka ze všech uměleckých směrů. Ruská kultura se však vyhýbá uměleckým směrům, které jsou spojovány s komiksovým žánrem. I přesto že tvorba R. Töpffera, W. Busche aj. světových autorů uchvátila několik pokolení jak ruského publika, tak ruských výtvarníků. Rusko se od komiksového žánru distancuje. Možnými důvody jsou nejspíš specifická národní mentalita a charakter. Konkrétnějšími důvody jsou poté ty, které vycházejí přímo z kultury – Rusko má velice bohatou literární tradici, od které se všechno odvíjí. Rusko kvůli této tendenci nebylo připraveno komiksový žánr přijmout a kvůli tomu se také od něj distancovalo. Ruská tradice volí takové žánry, které nemají snižující charakter při práci s jazykem a literaturou. Po smrti Puškina jsou v Rusku vydávány díla *nízkých žánrů*. Právě tento druh literatury byl určen málo gramotnému, popř. negramotnému obyvatelstvu. Posléze však dochází k odstranění těchto žánrů, a to demokratickou cestou. To mělo zajistit to, aby tyto žánry literaturu nesnižovaly. V rámci odstraňování těchto žánrů bylo také v plánu vzdělávat málo gramotné s cílem zachovat nesnížený charakter literatury. Za totality dochází k dalšímu odmítání komiksu. Totalitní umění nesmí být ironickým či sebekritickým.

Nejen umění, ale nikdo nesmí tuto podmínku porušovat. V souvislosti s tím jsou zakazována díla, která odporují svým charakterem režimu. Výše zmíněné znamená jediné a to, *vyštípat* komiks z ruské kultury. Veškeré pokusy *vyštípat* komiks v západní kultuře byly však neúspěšné. Dokonce byl v 50. letech minulého století vydáván tzv. *True comics* (charakterem představující protiklad klasického komiksu), ten je však také v rozporu a jeho publikování se také neujalo. Vláda socialismu a umění totality byly natolik přísné, že podmínky přežití komiksu v Rusku byly téměř nulové. V po stalinském období, kdy jsou zásahy politiky, kontroly a cenzura na ústupu, získává komiks možnost resuscitace. Je pozorovatelná činnost společenství *Bojevoj karandaš* (*Боевой карандаш*), jehož tvorba je z terminologického hlediska považována za komiksovou. Shrňme si. Komiks je uznáván jako žánr jen tehdy, pokud nedochází k politickým zásahům a pokud kultura vyžaduje přítomnost něčeho jako komiks.

V průběhu následujících let je pozorovatelná také tvorba Leningradských satirických časopisů. V tomto období byla založena umělecká škola *Mir iskusstva* (*Мир искусства*), jejíž program vycházel z grafiky *Satirikonu*. Umění Leningradských satirických časopisů střídá časopis *Krokodil* (*Крокодил*), který na rozdíl od LSC působí v celostátním měřítku. S existencí časopisu *Krokodil* je spojen B. Malachovský. Ten



z počátku působil v Leningradských satirických časopisech a po jejich uzavření přešel do časopisu *Krokodil*, odkud posléze odchází, poněvadž se časopis zaměřuje na zcela odlišnou tematiku než on sám. V soukromém archivu Malachovského můžeme nalézt díla, která svými rysy připomínají komiks. Rovněž je považován za nejlepšího autora komiksu, konkrétně komiksu o dívce jménem Máša (příběhy o Máše měly být zakázané, protože byly v rozporu s totalitním režimem, Máša všechny problémy řeší sama, individuálně, a to je špatně. Problémy se podle režimu nesmějí řešit individuálně, nýbrž kolektivně). Prvky komiksu jsou pozorovatelné také v tvorbě Borise Antonovského. Za své působnosti v Leningradských satirických časopisech vytyčil žánr komiksu v jeho aktuální podobě – zavedl stálé hrdiny (*Jevlampij Nadkin* nebo *Vasisualij Lochankin*) a princip sériovosti. I v období existence Leningradských satirických časopisů vycházejí stále populární časopisy *Čiž* a *Jož*.

Za zmínku také stojí 70. léta minulého století, kdy vzniká *Socialistický Lubok* a *Socialistický komiks*. Tyto žánry se od dnešních odlišují svou délkou doprovázejícího textu a délkou celkovou (jsou kratší). Umělec musel prostřednictvím 5 – 6 obrázků obsáhnout veškeré informace a události dlouhého a objemného sjezdu komunistické strany.

## **5.5 Bojevoj karandaš (Боевой карандаш)**

Leningradské satirické uskupení autorů, které vzniklo v Rusku na začátku druhé světové války v r. 1939, posléze bylo rozpuštěno a znovu obnoveno v r. 1956. Svou historii přestal BK psát v 80. letech. Vystupoval jako nástroj propagace za války při nakladatelství *Chudožnik RSFSR (Худоожник РСФСР)*. Mezi členy tohoto společenství bylo mnoho autorů, jejichž tvorba byla ohraničena tak, aby splňovala podmínky propagandistického plakátu. Grafika zaujímala specifické místo v leningradském umění a leningradská grafika se od ostatních odlišovala svou kolegiální a solidaritou mezi autory. BK sdružoval specifický kruh autorů, kteří se mezi sebou navzájem znali. Za celou dobu své existence si tohle uskupení vytvořilo v rámci svých prací, které byly různým autorům zadávány ve stejném znění, svůj vlastní umělecký jazyk. V průběhu 70. let přichází nové pokolení umělců. Ti se snaží BK přeměnit na *popularizátora výtvarného umění*. Podle nových stanov jejich plakáty musí vždy doprovázet krátký text, zpravidla rýmovaný. Prostřednictvím plakátů se k širokému okruhu lidí dostávají, pro ně v přijatelné podobě, informace o dané vlasti, v našem případě o SSSR.

## 5.6 Tematika GULAGu v ruském komiksu

Neodmyslitelnou částí ruské historie je existence GULAGů – neboli nápravných pracovních táborů. Scény ze života v pracovních táborech se objevují jak v tvorbě literární – Alexandr Solženicyn (*Souostroví GULAG, Jeden den Ivana Denisoviče*) nebo Varlam Šalamov (*Kolymské povídky*), tak i v tvorbě výtvarné, včetně komiksového žánru – Dancig Baldajev a jiní. Pro tvorbu s tematikou pracovních táborů je stěžejní syžet. Nejčastějšími tématy jsou každodenní život, absurdní a rozvrácené osudy vězňů, které jsou často paralyzující. Při pohledu na obrazy přichází zprvu šok a až posléze analyzujeme a věnujeme pozornost tomu, jak je tato tematika rozpracována. Vznikala jak groteskní zpracování, tak amatérská připomínající dětskou tvorbu či zpracování ve formě realistického svědectví. Tato tematika se mimo jiné objevovala také v oboru animace.

Zmíněný Dancig Baldajev byl pracovníkem ruského Ministerstva vnitra a synem etnografa Sergeje Baldajeva, který byl vězněn v GULAGu. Ve své tvorbě se zabýval folklórem vězňů a je autorem několika kulturně-antropologických výzkumů. Dále se zabýval symbolikou tetování vězňů. Zastával názor, že symbolika tetování vězňů předá daleko více informací o vězni než jeho životopis. Chtěl také vytvořit slovník, který by vykládal symboliku tetování. Baldajev objel celou zemi s cílem zachytit co nejvíce podob tetování, které si zakresloval. Po téměř 50leté práci vydává zmíněný slovník. Vydal také slovník zlodějského žargonu. V období, kdy proběhla v Rusku Perestrojka, Baldajev nastupuje do penze a začíná vytvářet dva cykly mající podobu sovětského instruktážního plakátu. Jedná se o soubor kartonů o rozměrech 70 × 120 cm. První cyklus tvoří satirické politické plakáty z období *Jelcinova Ruska* (Boris Jelcin, ruský prezident 1991 – 1999). Politici mají podobu zvířat vládnoucích zemi jako jednomu velkému lágru. Plakáty jsou doprovázeny velkým množstvím textu s charakterem líčení. Druhý cyklus tvoří scény z každodenního života vězně v GULAGu (s tématem se seznámil a scény vytvořil na základě svých cest a také vyprávění svého otce, který byl v GULAGu vězněn). Tematikou je mučení stěžejní, více jak polovina celého cyklu, která je podaná autentičtěji jak tvorba V. Šalamova či A. Solženicyna. Součástí druhého cyklu je i několik podrobných map GULAGů.

Dalším, kdo se zabýval touto tematikou, je Jefrosiňa Kersnovská. Ta po revoluci emigrovala do Besarábie, kde žila téměř 20 let, přičemž neměla nejmenší tušení, jaké hrůzy se dějí v SSSR. Ve 40. letech, kdy byla Besarábie připojena k SSSR, byla Kersnovská deportována do GULAGu v Narymském kraji. Po pokusu o útěk byla

odsouzena k smrti zastřelením, rozsudek byl však zaměněn na dalších 10 let v pracovním táboře. Rehabilitována byla v r. 1952. Od r. 1964 do začátku 70. let píše svědectví z doby, kdy byla vězněna v pracovních táborech. Celkem vyšlo 12 sešitů. Tyto sešity obsahují na 700 obrázků (ztvárněné převážně tužkou). Na každé ze stránek je obrázek a k němu je doprovodný text. První vydání její tvorby se jmenuje *Naskalnaja živopis (Наскальная живопись)*. Na rozdíl od Baldajeva se nejedná o výzkum, nýbrž o čiré svědectví ze života vězňů.

Dalším autorem je Thomas Sgovio. Jeho tvorbu můžeme považovat za objektivní reportáž z místa GULAGu. Sgovio se mohl pobytu v GULAGu vyhnout, byl však v předvečer odjezdu zatčen a odsouzen k 5 letům v GULAGu (Kolym). Nakonec byl odsouzen k dalším letům a byl rehabilitován až v roce 1954, kdy v SSSR proběhla amnestie. Po osvobození odjíždí s matkou do Itálie a do SSSR se již nevrátil. V jeho tvorbě jednoduše a všedně popisuje život vězňů.

Posledním autorem zabývajícím se touto tematikou je Američan Art Spiegelman, který na tematiku GULAGu a problematiku holocaustu pohlíží z zcela jiného úhlu. Vytváří něco, doposud nevidaného – dokumentární komiks. Jeho dílo *Myš. Rasskaz vyživšego (Мышь, Рассказ выжившего)* představuje rodinnou ságu v podobě kreslených příběhů o zvířátkách. Myši jsou představiteli Židů a kočky Nacistů. Informace čerpal u svého otce, který byl jako polský Žid vězněn v německém koncentračním táboře Auschwitz-Birkenau (KT Osvětim, Polsko). Pobyt v KT přežil a líčil hrůzy svému synovi, který vše zaznamenával na diktafon. Spiegelman je také zakladatelem avantgardního komiksového časopisu *Raw*. Dílo *Myš. Rasskaz vyživšego*, se dnes již nevěnuje taková pozornost jako dřív a je považováno za všední povídku svého času dokumentárního charakteru.

Celá tato tvorba výše uvedených autorů (Baldajev, Kersnovská, Sgovio a Spiegelman) je známější ve světě, jak v Rusku samotném.

## **5.7 Konec 20. století a počátek 21. století**

V průběhu 20. století je ve výtvarnictví pozorovatelný nárůst v počtu kreslených příběhů (forma karikatury) a animovaných filmů. V SSSR v 80. letech vznikají nové undergroundové skupiny mladých autorů *Muchomorj (Мухоморы)*, což byla moskevská skupina, a *Novyje chudožniki (Новые художники)*, což byla skupina leningradská. Tyto skupiny ve své tvorbě uplatňují umění komiksu a prvky karikatury.

Do tvorby se dostávají prvky západní kultury jako například černý humor. Tvorba je autonomní a energická. Její energičnost není kontrolovatelná. Vznikají díla, která svým zpracováním připomínají tvorbu západních metropolitních skupin (nejčastěji se jedná o graffiti zpracování, které je typické pro skupinu *Novaja volna* (*Новая волна*) se sídlem v NY). *Novyje chudožniki* rozšiřují kulturu pohádkových hrdinů, objevují se postavy pololidí, polozvířat a polorobotů. Nejvýznamnější osobností tohoto historického úseku je Jevgenij Kozlov (*Novyje chudožniki*), který se ve své tvorbě zdržuje expresionismu a zaměřuje se na *jazyk dospělých*, a to erotiku. Je autorem *Leningradského alba* sdružující erotické příběhy jednoho mládence a jeho spolužaček či přítelkyň jeho matky. Toto dílo bylo vydáno v Berlíně.

## 6. Ruská komiksová nakladatelství

### 6.1 Nakladatelství 42

Hlavním cílem nakladatelství je posílení a dostání ruského komiksu, jehož postavení je v Rusku velmi slabé, do popředí. Nakladatelství chce tohoto dosáhnout prostřednictvím změnění vztahů ke komiksům v Rusku. Dalším bodem je vybudování obchodu s komiksy v každém ruském městě, kde by si mohli čtenáři koupit nejnovější čísla jak zahraničních, tak i ruských komiksů nebo světovou komiksovou klasiku. Nakladatelství svou prací chce dosáhnout toho, aby nejen ruský komiks, ale i ruští autoři komiksu podstoupili stejný vývoj jako zahraniční autoři a komiksy. Vizí nakladatelství je stát se nejlepším komiksovým nakladatelstvím komiksů.

Nakladatelství 42 vydává následující komiksy: *Hellboy (Хеллбой)* – USA, *Chodáči je Měrtvěcy (Ходячие Мертвецы)* – USA, *DeadCore: Anamnez (DeadCore: Анамнез)* – USA, *I nětnožko roka (И немножко рока)* – RF, *Vtoroj (Второй)* – RF, *Krasnyj koň (Красный Конь)* – RF, *Neuzjazvimyj (Неуязвимый)* – USA, *Kruto svarjennyj (Круто сваренный)* – USA<sup>13</sup>.

### 6.2 Bubble

Největší nakladatelství na území RF, které publikuje v měsíčním intervalu komiksy s tematikou světa svých vlastních superhrdinů. Nakladatelství bylo založeno v roce 2011, kdy bylo opublikováno první číslo humoristického komiksového sešitu nakladatelství Bubble. V květnu 2012 vychází poslední, deváté číslo tohoto sešitu a od října poté vychází komiksy: *Běsobj (Бесобой)*, *Major Grom (Майор Гром)*, *Inok (Инок)* a *Krasnaja furija (Красная фурия)*. V říjnu 2014 se v Rusku konal v historii první Comic con Russia, na kterém nakladatelství odprezentovalo své doposud vydávané komiksové sešity a zároveň představila dva nové *Metěor (Метеор)* a *Exlibrium (Экслибриум)*. V červenci 2015 se nakladatelství zúčastnilo také amerického festivalu Comic con International: San Diego, kde byl představen „artbook“ a akční figurky komiksového sešitu *Krasnaja furija* a další příklady z ruské produkce. V souvislosti s tím nakladatelství oznámilo, že své komiksové sešity bude publikovat také v angličtině, a to prostřednictvím portálu ComiXology. Díky velkému úspěchu se nakladatelství festivalu

---

<sup>13</sup> Čerpáno z oficiální stránky nakladatelství 42: <http://42comics.com/>, překlady názvů komiksů do ČJ: Hellboy, Chodící mrtvolky (Živí mrtví), Mrtvé jádro – anamnéza, A trochu rocku, Druhý, Červený kůň, Nepřemožitelný (z ang. Originálu *Invincible*), Uvařený natvrdo

účastní každý rok. S nakladatelstvím je také spojeno založení filmového studia Bubble Studios, které je známé především díky filmovému zpracování *Majora Groma*, podle komiksové předlohy. Také je vytvořen nový seriál *Ziggi, kosmičeskij chomjak* (*Зигги, космический хомяк*), který je určen především dětem a mladším divákům. V listopadu 2015 byla založena tiskárna Bubble Visions, která tiskne komiksy a podporuje ruské komiksové autory soustředící se na odlišnou tematiku (tematiku nevztahující se ke světu superhrdinů). V březnu 2016 byl nakladatelstvím Bubble uspořádán v duchu Comic conu festival Chomjakon (Хомякон) v rámci, kterého došlo k vydání posledního čísla komiksu *Vremja Vorona* (*Время Ворона*), který vycházel od října roku 2015 do března 2016. V rámci Chomjakonu bylo spojeno všech 6 dosud vydaných komiksových sešitů *Vremja Vorona*, což zásadně změnilo statut nakladatelství. Na zimním festivalu Chomjakon byly představeny poslední 50. čísla komiksových sešitů *Běsoboj*, *Major Grom*, *Inok* a *Krasnaja furija*. V průběhu zmíněného festivalu byly také představeny zcela nové komiksové sešity vydávané od ledna 2017: *Sojuzniki* (*Союзники*), *Igor Grom* (*Игорь Гром*), *Mirochodcy* (*Мироходцы*) a *Běsoboj* (*Бесобой*), které nahradily komiksové sešity vydávané do prosince 2016. V rámci Mezinárodního Berlínského filmového festivalu se uskutečnila premiéra filmu *Major Grom* (*Майор Гром*), jenž vznikl podle komiksové předlohy. Na festivalu Comic con Russia (září 2017) byly představeny další dva nové komiksové sešity a to: *Krutiksy* (*Крутиксы*), který nahrazuje seriál *Ziggi, kosmičeskij chomjak*, a *Čornyj pjos* (*Черный пес*). V současnosti nakladatelství Bubble vydává 8 komiksových sešitů v měsíčním intervalu. Bubble studios se připravuje k natáčení filmu *Major Grom. Čumnoj doktor* (*Майор Гром. Чумной доктор*).<sup>14</sup>

### 6.3 Komilfo (Комильфо)

Nakladatelství Komilfo je poměrně mladé (na trhu je déle jak 5 let). Jeho hlavním zaměřením je zábavná kidult-literatura. Z důvodu ohraničených finančních možností nakladatelství jsou vydávány komiksy autorů na jejich náklady či náklady sponzorů

---

<sup>14</sup> Čerpáno z oficiální stránky nakladatelství Bubble: <https://bubble.ru/>, překlady názvů komiksů do ČJ: Běsoboj, Major Hrom, Inok, Rudá zuřivost, Meteor a Exlibrium. Ziggi, vesmírný křeček, Doba krkavců, Spojenci, Igor Hrom, Světoběžci, Běsoboj, Krutiksy, Černý pes, film Major Hrom. Morový lékař  
poznámka: „Artbook“ kniha ilustrací, má podobu alba

autorů. Komiksy a knihy vydané tímto nakladatelstvím se prodávají v mnoha obchodech jak kamenných, tak internetových.<sup>15</sup>

#### 6.4 Egmont (ЭГМОНТ)

Nakladatelství Egmont je proslulé ruské nakladatelství, jehož činnost byla započata v roce 1992 jako dceřiná firma dánského nakladatelského koncernu „Egmont International holding“, v současné době nakladatelství nese název „Egmont Russia“ a na ruském trhu dominuje všem nakladatelstvím vydávající dětskou literaturu (mezi všemi nakladatelstvími dětské literatury má právě „Egmont Russia“ největší podíl na trhu [okolo 70 %]). Na vydávání dětské literatury se nakladatelství zaměřuje od počátku svého založení. Zároveň jako jediné ruské nakladatelství je oprávněno vydávat díla společností *The Walt Disney company*, *Mattel*, *Warner Bros.*, *Haspro* a *Rainbow*. „Egmont Russia“ vydává v ruských překladech oblíbené dětské časopisy jako: *Disněj dlja малыšej* (Дисней для малышей), *Vinni i jeho družja* (Винни и его друзья), *Tački* (Тачки), *Uznavaјka* (Узнавайка), *Mir princess* (Мир Принцесс), *Fjeja* (Фея), *Igrajem s Barbi* (Играем с Барби), *Hot Wheels*, *Tom i Džerri* (Том и Джерри), *Moj maljeňkij ponni* (Мой маленький пони), *Transforměry* (Трансформеры) nebo *Volšebnicy Winx* (Волшебницы Winx). Nakladatelství v měsíčním intervalu vydává 38 dětských časopisů. Mimo jiné nakladatelství vydává také kvalitní dětskou literaturu věnovanou nejružnějším odvětvím, která představuje nejširší sortiment knih se vzdělávacími prvky či herními úkoly. Podle Ruské knižní komory je nakladatelství Egmont jedním z TOP 5 největších ruských nakladatelství a je lídrem na trhu dětské literatury. Nakladatelství vydává také knihu: *Dobrodružství kocoura Leopolda*. Jejím autorem a knihou samotnou se budeme v rámci této práce zabývat dále.<sup>16</sup>

#### 6.5 Ostatní nakladatelství komiksů na území RF

Alt Graph, Bělyj jedinorog (Белый единорог), SPb Comics, Zangavar, Bumkniga (Бумкнига), Istari komiks (Истари комикс), Komiks (Комикс), Tijen (Тиен) a Fabrika komiksov (Фабрика комиксов).

---

<sup>15</sup> Čerpáno z oficiálních stránek nakladatelství Komilfo: <http://www.komilfobook.ru/about/about-us>, Kidult-literatura neboli literatura určená dětem, dětská literatura

<sup>16</sup> Čerpáno z oficiálních stránek nakladatelství ЭГМОНТ: <http://www.egmont.ru/about/>  
Překlady názvů komiksů do ČJ: Disney pro děti, Medvídek PÚ a jeho přátelé, Auta, Disney Playhouse, Svět princezen, Víla, Hrajeme se s panenkami Barbie, Hot wheels, Tom a Jerry, My little pony, Transformers, Winx club

## **7. Ruské knihovny, komiksové kluby a centra<sup>17</sup>**

### **7.1 Centrum komiksů a vizuální kultury při Ruské národní knihovně mládeže**

Jedná se o vůbec první organizaci tohoto typu v Ruské Federaci, která se bezprostředně zabývá kulturou komiksů, komiksů žánru manga a dalšími druhy kreslených příběhů.<sup>18</sup>

### **7.2 Klub fanoušků východní kultury a komiksů při Ruské národní knihovně mládeže**

Tento klub byl založen na podzim roku 2011 při Ruské národní knihovně mládeže a od svého počátku se primárně zaměřuje na oblast mangy. Zároveň probíhají mistrovské dílny a „teoretická setkání“, která jsou taktéž věnována této oblasti. Cílem mistrovských dílen a teoretických setkání je umožnění fanouškům mangy prohloubit své znalosti z oboru a také si vyzkoušet vydat svou vlastní mangu.<sup>19</sup>

### **7.3 Knihovna komiksů v Petrohradu**

Jedná se o vůbec první knihovnu tohoto druhu v Petrohradu. Svou činností připomíná pobočku v Moskvě (viz Centrum komiksů a vizuální kultury při RNKM). V knihovně se nachází individuální sál, ve kterém jsou sbírky komiksů a kreslených novel různých žánrů.<sup>20</sup>

### **7.4 Uralské komiksové centrum v Jekatěrinburgu**

Centrum provádí osvětovou, nakladatelskou a vzdělávací činnost. Seznamuje obyvatele Jekatěrinburgu a Jekatěrinburgského regionu se světovou komiksovou kulturou. Nabízí lekce a workshopy, organizuje různá setkání a tematické akce s profesionály z komiksového odvětví. Zároveň vydává komiksy.<sup>21</sup>

### **7.5 Klub URARU MANGA (uralská manga) v Jekatěrinburgu**

Svou činností připomíná činnost Klubu fanoušků východní kultury a komiksů při RNKM. Taktéž organizuje různá setkání a mistrovské dílny věnované oblasti mangy. Sídlí ve městě Jekatěrinburg.<sup>22</sup>

---

<sup>17</sup> Ruské knihovny, komiksové kluby a centra – jsou organizace, které fungují po celém světě. Některé z organizací jsou zároveň muzei, knihovnami, kinosály, galeriemi či mistrovskými dílnami umělců.

<sup>18</sup> Čerpáno z oficiálních stránek centra: <http://blog.rgub.ru/izotext/about/>

<sup>19</sup> Čerpáno z oficiálních stránek klubu: [http://hibari.rgub.ru/?page\\_id=2](http://hibari.rgub.ru/?page_id=2)

<sup>20</sup> Čerpáno z oficiálních stránek knihovny: [https://vk.com/comics\\_library](https://vk.com/comics_library)

<sup>21</sup> Čerpáno z oficiálních stránek centra: <https://vk.com/uralcomicscenter>

<sup>22</sup> Čerpáno z oficiálních stránek klubu: <https://vk.com/uraramanga>



## **7.6 Voroněžský komiksový klub**

Tento klub sídlí ve Voroněži. Jedná se o společenství fanoušků komiksu. V tomto společenství v rámci různých akcí jsou organizovány veřejná čtení a analýzy komiksů. Zároveň publikují exkluzivní články a materiály týkající se komiksového odvětví.<sup>23</sup>

## **7.7 Orlovský komiksový klub**

Stejně jako předchozí centra a kluby se zaměřuje na komiksové odvětví. Sdružuje fanoušky komiksu. Tento klub se nachází ve městě Orel.<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> Čerpáno z oficiálních stránek klubu: <https://vk.com/vrncomics>

<sup>24</sup> Čerpáno z oficiálních stránek klubu: [https://vk.com/orel\\_komiks](https://vk.com/orel_komiks)

## 8. Festival Kommissija (Коммиссия)

Mezinárodní ruský festival komiksového umění<sup>25</sup>, který se koná každoročně od roku 2002 a je považován za nejdůležitější akci komiksového průmyslu, která se koná v Rusku. V roce 2017 se v Moskvě konal již 16. ročník, konkrétně ve dnech 15. – 21. května.



Obrázek 5: LOGO FESTIVALU KOMMISSIA  
ZDROJ: oficiální stránky festivalu

### 8.1 Název festivalu

Komiksový žánr, tzv. 9. umění, je směsicí psaného slova, výtvarného umění a kinematografie. Každý stát přistupuje ke komiksu individuálně a jeho celková podoba se stát od státu liší. Pro Japonsko je typická *Manga*<sup>26</sup>, pro Francii – *Bande Dessinée*<sup>21a</sup>, pro Itálii – *Fumetto*<sup>21b</sup> a pro Rusko – *risovannyje istorii (рисованные истории)*<sup>21c</sup>, v obecné ruštině označován pojmem *komiks (комикс)*. Název festivalu je tvořen dvěma slovy a to: *KOMIKS (КОМИКС) + MISSIJA (МИССИЯ) = KOMMISSIJA (КОММИССИЯ)*.<sup>27</sup>

### 8.2 Cíle festivalu

Hlavním cílem festivalu Kommissija je rozvoj komiksového žánru v Rusku ve všech jeho směrech:

1. Rozvoj kultury čtení a tvorby komiksového žánru.
2. Podpora mladých a začínajících autorů.
3. Pomoc poskytována nakladatelstvím s hledáním publika.
4. Vytvoření prostorů pro komunikaci s tvůrčí a zvědavou mládeží (centra a knihovny vyjmenovaná v předchozí kapitole).
5. Posílení kulturních a přátelských vztahů mezi autory na mezinárodní úrovni.

<sup>25</sup>Čerpáno z oficiálních stránek festivalu: <http://kommissia.ru/>

<sup>26, 26 a, 21 b, 21 c</sup> jazykové ekvivalenty odpovídající významu komiks v daném jazykovém systému

<sup>27</sup> КОММИССИЯ, ve volném překladu *komiksové poslání*

### 8.3 Struktura a části festivalu

Ruský komiksový festival Kommissija se zaměřuje na několik odvětví. Jmenovitě:

1. Ruská soutěžní výstava komiksů.
2. Zahraniční výstavy a speciální projekty.
3. Speciální projekt *komiksy + literatura (комиксы + литература)*<sup>28</sup>.
4. Program věnovaný animacím (projekce, meetingy, workshopy).
5. Komiksový veletrh.
6. Tematické sekce (Zahraniční program – meetingy, lekce, workshopy, Sociální komiks – mezinárodní projekt *Respekt (Респект)*<sup>29</sup>, estetika komiksu v příbuzných odvětvích umění, *KomiksUnderground (18+)*<sup>30</sup>).
7. Fabrika samizdatu (komiksy vydávané samizdatem, na vlastní náklady).
8. Alej autorů (Beseda s autory komiksů).

Zároveň je festival rozdělen na několik částí. Jmenovitě:

1. Soutěžní program – tento program je určen jak pro ruské, tak pro zahraniční autory, do soutěže jsou zahrnuty buď celé komiksy, popř. části jednotlivých komiksů. Tato díla (části děl) jsou vyvěšována na oficiálních stránkách festivalu, kde probíhá hlasování a poté vyhodnocení *Narodnogo ljubimca (Народного любимца)*<sup>31</sup>.

Mezi další kategorie patří *Nejlepší komiks*, *Nejlepší Manga* a *Nejlepší Strip*, které jsou vyhodnocovány na základě výsledků hlasování.

2. Výstavní program – nejlepší díla, které byla poslána do soutěže, jsou zařazena do programu festivalu. Také jsou tištěna ve velkém formátu a vystavována. Kromě toho se koná také výstava zahraničních autorů z nejrůznějších koutů světa (Francie, Japonsko, Itálie, Španělsko, Belgie, Švýcarsko, Polsko, Srbsko, Bulharsko, Česká republika, Slovensko, USA, Ukrajina, Finsko, Lucembursko, Čína a mnoho dalších).
3. Vzdělávací program – další důležitou částí jsou dílny, prezentace a přednášky ruských i zahraniční mistrů tohoto žánru.

---

<sup>28</sup> Projekt, při kterém dochází ke kombinaci komiksového s literárním žánrem, v českém prostředí např. sbírka balad Kytice, K. J. Erbena, v komiks. provedení vydaného nakladatelstvím Transmedialist v roce 2016

<sup>29</sup> Internetový odkaz na stránky mezinárodního projektu Respekt: <http://www.respect.com.mx/>

<sup>30</sup> Undergroundový komiks je komiks publikovaný malými nakladatelstvími, popř. na vlastní náklady, jejichž obsah (sex, drogy a násilí) je k běžné publikaci podle CCA (Comics Code Authority) zakázán

<sup>31</sup> V překladu – miláček (favorit) populace

4. Zábavní program – který je složen z několika programů s orientací na komiksový žánr – Cosplay<sup>32</sup> vystoupení, koncerty, RPG<sup>33</sup> a PC hry. Pro návštěvníky je připravována také soutěž s následným vyhodnocením vítězů.

#### **8.4 Spolupráce s kulturními centry na mezinárodní úrovni**

Festival už mnoho let úspěšně spolupracuje s mnoha zahraničními kulturními centry různých zemí. Festival je otevřen všem a postupně navazuje nové a nové spolupráce. Výzva určená kulturním centrům zní: „Помогите нам привезти в выставку и самих авторов/издателей рисованных историй, а мы обеспечим залы, публику и хорошую прессу.“<sup>34</sup>

#### **8.5 Organizátoři festivalu Kommissija**

1. Ruská národní knihovna mládeže (RNKM) – Federální státní rozpočtový institut kultury, RNKM je největší státní knihovnou se zaměřením na mládež a zároveň 1 z 8 ruských knihoven federálního významu. Byla založena v roce 1966. RNKM má statut informačně-konzulátního centra sloužící ruským knihovnám se zaměřením na mládež, ale také jiným veřejným knihovnám obsluhující mimo jiné i mládež.<sup>35</sup>
2. Organizační výbor festivalu Kommissija

---

<sup>32</sup> Cosplay – zkratka dvou anglických slov „Costume“ a „Play“, což je v překladu kostýmová hra

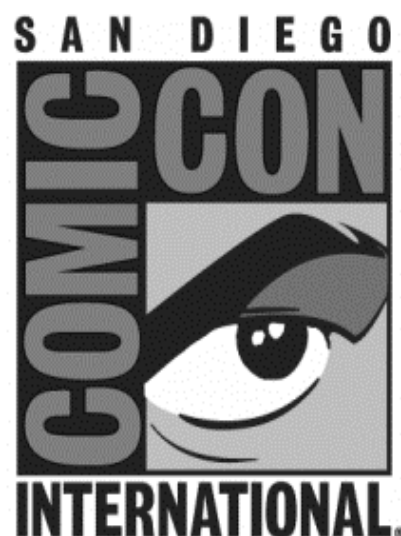
<sup>33</sup> RPG hra – „Role-playing-game“ tedy „Hra na hrdiny“, je to typ hry, kdy hráči zaujímají místo fiktivní postavy, za kterou, v souladu s pravidly dané hry, jednají

<sup>34</sup> Překlad.: Pomozte nám přivést na výstavu ty nejlepší autory/nakladatelství komiksů a my vám zabezpečíme prostory, publikum a skvělou odezvu v tisku.

<sup>35</sup> Čerpáno z oficiálních stránek knihovny: <http://www.rgub.ru/library/>

## 9. Festival Comic-con International: San Diego

Festival Comic-con International: San Diego<sup>36</sup> je americkým protějškem Festivalu Kommissija. Historie Comic-conu však sahá až do 70. let minulého století, kdy se skupina komiksových, filmových a science-fiction fanoušků sešla a uspořádala vůbec první setkání v jižní Kalifornii. Původně se jednalo o jednodenní setkání s názvem: „San Diego’s Golden State Comic-Minicon“, který se konal 21. března 1970. Úspěch, který sklídil první „minicon“, vedl k uspořádání tentokrát třídenního conu<sup>37</sup> (*San Diego’s Golden State Comic-con*), který se konal ve dnech 1. – 3. srpna téhož roku. Již od začátku zakladatelé festivalu chtěli do programu zařadit nejen komiksy, ale i jiná odvětví umění jako například film, science-fiction či fantastickou literaturu.



Obrázek 6: LOGO FESTIVALU COMIC-CON

ZDROJ: oficiální stránky festivalu

Comic-con v rámci svých setkání během let představil doslova tisíce speciálních hostů od komiksových autorů přes autory science-fiction a fantastické literatury, filmové a televizní režiséry, producenty až ke všem představitelům všech možných variant populárního umění. Zároveň je také sbližuje s fanoušky za účelem zábavy a otevřené diskuse na nejrůznější výtvarné formy. Událost za dobu své existence představila širokou škálu nakladatelství, komiksů a komiksového umění stále rostoucímu publiku. Láska ke komiksovému médiu stále roste a je považována za doprovázející faktor jak události, tak světového setkání fanoušků komiksů a populárního umění.

### 9.1 Ostatní události spojené s Comic-conem

Za dobu své existence Festival *Comic-con International: San Diego* uspořádal několik setkání a událostí zahrnující *Comic Book Expo* (maloobchodní veletrh věnovaný komiksovému průmyslu) a *ProCon* (setkání kreativních profesionálů komiksového odvětví). Od roku 1991 bylo spuštěno oddělené setkání *Con/Fusion*, jehož program je složen z nejlepších částí science-fiction a komiksových setkání. Comic-con je rovněž záštitou *Will Eisner Comic Industry Awards*, což lze považovat za jakýsi ekvivalent

<sup>36</sup> <https://www.comic-con.org/about>

<sup>37</sup> Con – z anglického „convention“, v překladu setkání

„Oskarů“ komiksového odvětví. Tato cena je udělována od roku 1987 v rámci Festivalu Comic-con a je pojmenována po slavném komiksovém autorovi Willu Eisnerovi, který je považován za otce moderní kreslené novely a který prvních 20 let dokonce cenu sám uděloval. Se jménem Will Eisner je také spojena další akce – *Will Eisner Spirit of Comics Retailer Awards*, což je každoroční událost zařazena do programu Comic-conu, jež dovoluje fanouškům komiksového žánru nominovat svůj nejoblíbenější komiksový obchod v celosvětovém měřítku. Cena byla rovněž pojmenována po Willu Eisnerovi, a to na jeho počest. Během let tuto cenu obdržely nejen obchody v USA, ale také obchody v Austrálii, Kanadě, Holandsku, Izraeli či ve Španělsku.

Comic-con je také pořadatelem *Comics Arts Conference (CAC)*<sup>38</sup> nebo *Comic-con International Independent Film Festival (CCI-IFF)*<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Národní akademická konference věnovaná komiksům a komiksovému umění pořádaná od roku 1992

<sup>39</sup> Čtyřdenní akce věnovaná filmům všech žánrů (dobrodružný, animovaný, komediální, Sci-fi aj.)

## 10. Používat v ruských komiksech slova „BANG“ a „WOW“ je nevlastenecké

Forum24<sup>40</sup> opublikovalo článek<sup>41</sup> (v originále<sup>42</sup>), který je věnovaný problematice překladu západních komiksů do ruského jazyka a s tím spojených anglických výrazů „BANG“ a „WOW“, jejichž překlad do ruštiny je obzvláště obtížný. Ve většině případů se slova tohoto typu jednoduše přepisují do azbuky. Přepisem vznikají slova typu: „BAY“, tedy přepsané „WOW“, „БЭИГ“, přepsané „BANG“ anebo „КРЭШ“ v anglickém originále „CRASH“. To je podle překladatelů moskevského Centra komiksů a vizuální kultury „nevlastenecké“. Tato problematika posloužila jako podnět k návrhu vytvoření slovníku zvukomalebných výrazů Ústavem ruského jazyka, který by sloužil k překladům těchto výrazů vyskytujících se převážně v západních komiksech. Varianty pro překlad těchto zvukomalebných výrazů, které by mohly být zařazeny do zmíněného slovníku, je možné najít v jazykových systémech států SNS.<sup>43</sup>

Tento článek je věnován především překladatelům komiksů. Zejména v komiksovém žánru se objevuje největší počet těchto výrazů, s jejichž pomocí je možné vyjádřit například brzdění automobilu, skřípání dveří, pád jakéhokoli předmětu či člověka, různé exploze a další jiné zvuky.

Centrum komiksů a vizuální kultury dále oznámilo, že vytvoření takového slovníku je nezbytně nutné a jeho existence byla zapotřebí už dříve. Podle odborníků nejsou pro ruštinu tyto zvukomalebné výrazy typické, a proto dochází k jejich častému přejímání. Potřeba vytvoření právě takového slovníku roste a jeho vytvoření by bylo skvělým stimulem k rozvoji nových výzkumů a objevení v oblasti lingvistiky. Za sovětské éry existoval výborný slovník jmen národů Ruska, který se ale po rozpadu přestal vydávat.

---

<sup>40</sup> Forum24 – internetový deník pro šíření svobodných informací a kritickou diskusi

<sup>41</sup> <http://forum24.cz/pouzivat-v-ruskych-komiksech-slova-bang-a-wow-je-nevlastenecke/>

<sup>42</sup> <https://perevodchik.me/novosti/perevodchiki-komiksov-hotyat-sozdat-russkiy-slovar-ideofonov>

Výchozí text, který byl použit pro vytvoření článku na Forum24

<sup>43</sup> SNS – Společenství nezávislých států, В РЖ СНГ – Сотрудничество независимых государств

## 10.1 Některé z variant možné záměny z návrhů překladatelů

1. Výraz *ČORCH* (*ЧОРХ*) je lezginský<sup>44</sup> výraz pro zvuk drbání, česání či škrábání.
2. Výraz *SSURČ* (*ССУРЧ*) je arménský výraz pro zvuk srkání čaje či jiného nápoje.
3. Výrazy *JO* (*ЙО*), *JA* (*ЙА*) a *VABABAJ* (*БАБАБАЙ*) jsou výrazy nejlépe nahrazující výraz „WOW“, původem (zleva doprava) abazinský<sup>45</sup>, lezginský a machačkalský<sup>46</sup>.
4. Výraz *CHURT* (*ХУРТ*) je lezginský výraz pro zvuk lokání vody.
5. Výraz *GARDYRDYMS* (*ГАЛДЫРДЫМС*) je marijský<sup>47</sup> výraz pro zvuk pádu velkého předmětu.
6. Výraz *DYBERDYMS* (*ДУБЕРДЫМС*) je marijský výraz pro zvuk pádu středně velkého předmětu.
7. Výraz *CINGELDYMS* (*ЦИНГЕЛДЫМС*) je opět marijský výraz v tomto případě definující zvuk pádu malého předmětu, popř. předmětu skleněného.

Podle slov jedné z překladatelek se specializací na finský jazyk, Anny Voronkové, mají jazykové systémy těchto malých ruských národů dostatečnou slovní zásobu, kterou je možné použít pro překlady zvukomalebných výrazů z angličtiny do ruštiny. Jejich použití bude gramaticky správnější, a především vlastenečtější než kalkování z angličtiny. Alexandr Kunin, ředitel festivalu Kommissija, sdělil, že po několik let stojí před autory a překladateli komiksů hluboká propast, a to právě v podobě jejich překladu do ruštiny. Dále sděluje:

„Согласно нашему мнению, применение и заимствование различных слов из народов России будет отличным выходом из данной проблемы. А также существенно сблизит между собой народы.“

Což v překladu znamená: „V souladu s našimi názory, použití a přejímání různých slov různých národů Ruska bude skvělým způsobem, jak se vypořádat s tímto problémem. A také dojde k podstatnému sblížení jednotlivých národů.“

---

<sup>44</sup> Lezginský jazyk: patří do skupiny severovýchodokavkazských jazyků, používaný v oblasti Dagestánu a Azerbajdžánu

<sup>45</sup> Abazinský jazyk: patří do abchazsko-adygejské podskupiny skupiny kavkazských jazyků, používaný v regionu Karačajevsko-Čerkesko

<sup>46</sup> Machačkalský jazyk: jazyk oblastně spadající do Kavkazu, město Machačkal

<sup>47</sup> Marijský jazyk: patří do skupiny finsko-volžských jazyků, oblast V evropské části Ruska (Marijsko)



Představitelé největších nakladatelství, které vydávají komiksy, si myslí, že daný návrh nemá budoucnost. Obdobný názor zastává i samotný Ústav ruského jazyka. Podle něj není dobré použití těchto výrazů ze sociolingvistických důvodů. Podle přesvědčení hlavního redaktora nakladatelství Bubble, Art'oma Gabreljanova, nahrazení těchto výrazů právě výrazy malých národů Ruska je možné jen v případě, pokud je komiks určen pro oblast Kavkazu. Vyjadřování zvuků nelze považovat za vlastenecké či nevlastenecké. Podle A. Gabreljanova je zaměnění slova „WOW“ slovem „VABABAJ“ naprosto neprofesionální.

Podle názoru kreativního ředitele nakladatelství Komilfo, Vitalije Terleckého, je kalkování z angličtiny projevem slabosti překladatele. Zvukomalebné výrazy anglického původu zaměňujeme ruskými výrazy, což je naprosto relevantní postup. Tyto výrazy jsou už dávno považovány za neoddělitelnou část kreativity každého překladatele a část samotného jazykového systému.



Obrázek 7: "ШЛЯК", V PŘEKLADU "PLESK"  
ZDROJ:

<https://perevodchik.me/novosti/perevodchiki-komiksov-hotyat-sozdat-russkiy-slovar-ideofonov>

Podle autora článku na serveru Forum24, Libora Dvořáka, je ruština velký jazyk a jako takový má s přejímáním prvků cizího lexika, zmiňované „WOW“ a „BANG“, daleko menší problém než například čeština, či jiné jazyky. Dále si myslí, že zařazení výše uvedených výrazů (výrazů malých národů Ruska, převážně kavkazské jazyky) do ruského překladu, by odpovídalo skutečnosti, kdybychom v českém překladu použili *brněnský hantec* či jiné nářečí vyskytující se na území ČR.

Závěrem: ruští experti tuto skupinu překladatelů upozornili, že v jazykovém systému ruského jazyka je poměrně dost běžně užívaných výrazů, například *VŽUCH* (*ВЖУХ*), popř. *VŠUCH* (*ВШУХ*)<sup>48</sup>, *BABACH* (*БАБАХ*)<sup>49</sup> a z tohoto důvodu není potřeba zavádět nové výrazy.

<sup>48</sup> Vyjádření zvuku projíždějícího automobilu

<sup>49</sup> Vyjádření zvuku exploze

## 11. Úvod k praktické části

Předtím, než se přesuneme k praktické části, si musíme zdůvodnit výběr autora. Anatolij Reznikov se proslavil především jako animátor. Je autorem *Příběhů o kocourovi Leopoldovi* či díla *Raz kovboj, dva kovboj* a mnoha dalších. Reznikov je také autorem knižní podoby kocoura Leopolda, ve které jsou použity prvky typické pro komiksový žánr – panely, kombinace grafiky a slova.

Rozvoj animace a komiksu je v Rusku pozorovatelný v průběhu 20. století. Je velmi specifický a podmíněn několika faktory. Mnozí ruští autoři vytvářejí svá díla nevídaným způsobem, a tak formují ruský komiks. Daniil Charms je autorem, v jehož tvorbě jsou prvky komiksu (kombinace grafiky a slova). Lev Judin se proslavil svou tvorbou připomínající svým charakterem žánr stojící mezi animací a komiksem. Zde také dochází ke kombinaci slova a obrazu. V tvorbě Nikolaje Radlova se také střetáváme s kombinací grafiky a slova. Do povědomí se dostávají díla charakterizována mravním charakterem (vztah kocoura Leopolda a myšáků Miti a Moti).

Volba autora Anatolije Reznikova, i přestože se zabývá primárně animací, je zcela opodstatněna. Součástí jeho tvorby je mimo jiné i knižní zpracování *Příběhů o kocourovi Leopoldovi*, které jsou komponovány tak, že je lze považovat za komiks. Reznikov je tedy autorem komiksu, jímž se tato bakalářská práce zabývá.

Ruský komiks je velmi svérázné odvětví světového komiksu, které se vyvíjelo individuálně, a nikoliv *pod tlakem západní tradice*, a tak na území Ruska vznikají díla, která komiks spíše připomínají, než představují. V současné době také vycházejí překlady západních komiksů. Překlady vycházely i dříve, ale tento trend nebyl tak častý. V Rusku vycházejí rovněž komiksy podobající se komiksu západní kultury. Mimo jiné vychází i japonská manga.

## 12. Anatolij Izrailjevič Reznikov; Анатолий Израилевич Резников (1940-2018)

### 12.1 Biografie Anatolije Izrailjeviče Reznikova

Režisér, animátor, autor několika ruských animovaných filmů, tvůrce jednoho z nejoblíbenějších dětských animovaných filmů – Dobrodružství o kocourovi Leopoldovi, zasloužilý umělec RF (2012), člen ASIFA<sup>50</sup> – Anatolij Izrailjevič Reznikov se narodil v roce 1940 ve městě Białystok v Polsku (tehdy město v Běloruské sovětské republice). Z politických důvodů, kvůli nacistickému holocaustu, se rodina rozhodla emigrovat do Gruzínské sovětské republiky, kde Reznikov vyrůstal.



Obrázek 8: A. I. REZNIKOV

ZDROJ:

[https://4.bp.blogspot.com/\\_v0azgtiWIU/WnMbyhkso3I/AAAAAA2Us/E1cvKNKF-G4N-hXAT7t9pCfCUZm1IGROgCLcBGAs/s1600/abcdefg.jpg](https://4.bp.blogspot.com/_v0azgtiWIU/WnMbyhkso3I/AAAAAA2Us/E1cvKNKF-G4N-hXAT7t9pCfCUZm1IGROgCLcBGAs/s1600/abcdefg.jpg)

Už od dětství Reznikov miloval kreslení, jemuž se věnoval do svých posledních dnů. Jeho výtvarný talent se u něj projevil podstatně brzy, kreslil vždy a všude. Hlavní město Gruzie, Tbilisi, kde autor prožil své dětství a mládí, se stalo hlavní tematikou jeho mistrovských děl.

Láska k animaci se zrodila v autorově dětství, když poprvé viděl animovaný film „Sněhurka a sedm trpaslíků“. „Hrdinové filmu nejsou typičtí a jsou kreslení, animování!“ Chlapec byl zpracováním natolik uchvácen, že si přál vytvářet přesně takové filmy. Reznikov nazval disneyovskou Sněhurku mistrovským dílem animace. Hned po ukončení základní školy věděl, jakým směrem se vydat. Dostal se na střední uměleckou školu v Tbilisi a brzy ji ukončil na v ýbornou.

Po studiích v Tbilisi na střední umělecké škole se *otec kocoura Leopolda* vydává do hlavního města tehdejšího SSSR, Moskvy, kde získal místo pracovníka ve studiu zaměřující se na produkci dokumentárních filmů. Tato pracovní pozice nevyžadovala příliš uměleckého talentu, a tak se Reznikov rozhodl zdokonalit se v oboru animace, který považoval za atraktivní. Oborem animace se zabýval i nadále. Úspěšně ukončil

---

<sup>50</sup> ASIFA – Association Internationale du Film d'Animation – mezinárodní nezisková organizace animovaného filmu vytvořená v roce 1960 ve francouzském městě Annecy (rus. АСИФА [transliterováno]; název – Международная ассоциация анимационного кино)

kvalifikační kurzy a začal zkoušet své první animované filmy. Taktéž byl přijat ke studiím na univerzitě (bývalé Stroganovo učiliště), kterou v roce 1968 úspěšně ukončil. Dva roky na to, Reznikova přijali do televizního studia „Mosfilm“ na pozici animátora. Také navštěvuje tvůrčí spolek *Ekran* (Экран), který se zaměřoval na animované filmy.

V roce 1971 vyšel autorův debut – animovaný film *Soloměnnij byčok* (Соломенный бычок). Následovaly filmy: *Turist* (Турист), *Žuk – krivaja gorka* (Жук – кривая горка), *Avtomobil s chvostikom* (Автомобиль с хвостиком), *Utrenňaja muzyka* (Утренняя музыка) a další. V roce 1979 vznikl animovaný film *Dom dlja leoparda* (Дом для леопарда). Je nezbytné říci, že Anatolij Reznikov měl skvělý smysl pro humor, což se vždy projevovalo v jeho dílech. Dalšími jeho filmy byly *Kljaksa o sobačke* (Клякса о собачке) a *Raz kovboj, dva kovboj* (Раз ковбой, два ковбой). Nejlepším dílem Anatolije Reznikova jsou *Příběhy o kocourovi Leopoldovi* – příběhy animované postavy kocoura oblíbeného jak dětmi, tak i jejich rodiči. V roce 1975 vyšel první díl – *Kot Leopold. Měšť kota Leopolda* (Ком Леопольд. Мещь kota Леопольда), od té doby diváci netrpělivě čekali na další díly, aby se dozvěděli, jestli otravné myši zdolají ušlechtilého svět milujícího kocoura Leopolda. Je zajímavé, že tehdejší vláda film o láskyplném kocourovi zakázala z důvodu, že je antisovětský. Leopold, podle názorů tehdejší vlády, by měl správně otravné myši zničit a nenabízet jim přátelství. Leopold byl však natolik oblíbený, že byl zákaz odvolán. Posléze vyšlo ještě deset animovaných filmů s Leopoldem. V roce 1985, kdy padla železná opona, bylo zapotřebí v rámci mezinárodního filmového festivalu představit něco neobvyklého. Tehdy byly představeny další díly Leopolda, za které dostala celá skupina umělců podílejících se na jejich tvorbě Státní cenu SSSR.

Dlouhou dobu se spekovalo o tom, že postava kocoura Leopolda a postavy dvou otravných myší je svého druhu adaptací amerických hrdinů Toma a Jerryho. Autor však zdůrazňuje, že chtěl postavit proti americkým hrdinům kladnější postavy, které nejsou tak agresivní a nedisponují zlostnými grimasami. V roce 1980 se uskutečnila projekce animovaného filmu *Příběhy kocoura Leopolda* americkému protějšku. Dokonce byla navržena i spolupráce, ze které z důvodu napjatých vztahů mezi SSSR a USA posléze sešlo.

Na počátku 90. let minulého století režisér pravděpodobně emigroval. Podrobnější informace o jeho emigraci nejsou známy, ale je to jediné logické vysvětlení

příčin dlouhodobé pauzy v jeho tvorbě. Až v roce 2015, po téměř 22leté pauze, kdy bylo 40leté jubileum vytvoření Leopolda a 75leté jubileum autora, vznikl na podnět italského filmového studia Mondo TV, které navrhlo mistrovi pokračovat v příbězích o zábavném kocourovi Leopoldovi a jeho nezbedných přátelích Miti a Moti, scénář skládající se ze 13 dílů. Premiéra se konala na počátku roku 2016.

Tvůrčí život režiséra Anatolije Reznikova byl přerušen z důvodu vážné nemoci – režisér byl dočasně paralyzován následkem mrtvice, kterou prodělal minulý rok (2017). Je možné, že se následky mrtvice staly také příčinou režisérovy smrti. Anatolij Izrailjevič Reznikov zemřel 31. ledna 2018 v německém městě Solingen, kde podle internetových zdrojů byl také pochován.

### 13. Filmová tvorba Anatolije Izrailjeviče Reznikova

Jeho tvorbu je možné rozdělit na dva obory, kterými se výhradně zabýval a to: obor režie a scenáristiky. Jak je zmíněno v předchozí kapitole, Reznikov začíná tvořit v roce 1971, kdy vyšel jeho debut *Soloměnnij byčok*. Reznikov spolupracoval s televizním studiem *EKRAN (ЭКРАН)*, které se zaměřovalo na oblast animovaných filmů. V jeho produkci byly všechny animované filmy vytvořeny. Výjimkou je série dílů *Nová dobrodružství kocoura Leopolda*, které byly vytvořeny italským televizním studiem *Mondo TV*. V některých dílech animované tvorby jsou pozorovatelné prvky parodie (v díle *Raz kovboj, dva kovboj* Reznikov podává parodii westernu), v jiných se odráží osobní charakter autora. Reznikov miloval smysl pro humor, na kterém jsou některé díly založeny (vtipné zpracování krátkých skečů s tematikou olympijských disciplín, vytvořených v r. 1980, tehdy se v Moskvě konaly LOH). Některé animace mají mravní základ a je zde pozorovatelný boj dobra a zla, kdy dobro vždy vítězí nad zlem (s touto charakteristikou se střetáváme v období, kdy tvořil Nikolaj Radlov, 30. – 40. léta minulého století). Mravní základ a výchovný charakter je pozorovatelný hlavně v příbězích o kocourovi Leopoldovi (podrobněji v následující kapitole). Většina animovaných filmů je doplněna o hudební doprovod a role jsou ozvučeny (*Soloměnnij byčok*, *Kot Leopold* nebo například animované filmy podle scénáře G. Balla: *Žuk – krivaja gorka*, *Avtomobil s chvostikom* a *Utrenňaja muzyka*).

Tvorba Anatolije Reznikova obdržela kromě Státní ceny SSSR také několik mezinárodních cen. Za dílo *Raz kovboj, dva kovboj* obdržel diplom mezinárodního filmového festivalu v Bilbao ve Španělsku v roce 1981, za dílo *Kot Leopold vo sně i najavu* (*Кот Леопольд во сне и наяву*) obdržel Grand-Prix „Cenu Dunaje“ na filmovém festivalu dětí a mládeže v Bratislavě v Československu v roce 1985.

#### 13.1 Výčet děl z oboru režie:

1971 – Soloměnnij byčok (Соломенный бычок).<sup>51</sup>

1972 – Turist (Турист).<sup>52</sup>

1973 – Žuk – krivaja gorka (Жук – кривая горка).<sup>53</sup>

---

<sup>50</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=UEr0aO6tnqc&index=6&list=PLMwqaxYI4zg4sbs8QBHQkiAota2qukyk8>

překlad: Slaměný býček

<sup>52</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=RUcco1Bg3s8>

překlad: Turista

<sup>53</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=QZX\\_Cszy5Ts](https://www.youtube.com/watch?v=QZX_Cszy5Ts)

překlad: Brouk a křivý kopeček

- 1973 – Avtomobil s chvostikom (Автомобиль с хвостиком).<sup>54</sup>
- 1974 – Utrenňaja muzyka (Утренняя музыка).<sup>55</sup>
- 1977 – Šampion v ljesu (Чемпион в лесу).<sup>56</sup>
- 1978 – Robinzon Kuzja (Робинзон Кузя).<sup>57</sup>
- 1979 – Vovka treněr (Вовка тренер).<sup>58</sup>
- 1979 – Dom dlja leoparda (Дом для леопарда).<sup>59</sup>
- 1980 – Basket; Voks; Vělosport; Vodnoje polo (Баскетбол; Бокс; Велоспорт; Водное поло).<sup>60</sup>
- 1980 – Kljaksa (Клякса).<sup>61</sup>
- 1981 – Raz kovboj, dva kovboj (Раз ковбой, два ковбой).<sup>62</sup>
- 1982 – Korějka (Копейка).<sup>63</sup>
- 1984 – Zapovědnik (Заповедник).<sup>64</sup>
- 1985 – Čort'onok s pušistym chvostom (Чертёнок с пушистым хвостом).<sup>65</sup>
- 1988 – Tělemanu (Телеманы).<sup>66</sup>
- 1989 – Krik (Крик).<sup>67</sup>
- 1989 – Gordijev uzal (Гордиев узел).<sup>68</sup>

<sup>54</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=DN6CAwD14XM>

<sup>55</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=iAqJ4IWKfZI>

<sup>56</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=3rNly-iqOj4>

<sup>57</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=i2FWwaGaoQc>

<sup>58</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=3pvUdxB36MM>

<sup>59</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=Ce\\_6OmtsshA](https://www.youtube.com/watch?v=Ce_6OmtsshA)

<sup>60</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=AYsgXTKgv0s>, <https://www.youtube.com/watch?v=rfDMe4U1Ti8>, <https://www.youtube.com/watch?v=JEnyc2W2sYU>, <https://www.youtube.com/watch?v=AKWTXRnvFI8>

pólo

<sup>61</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=tjfoyl651YI>

<sup>62</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ckfr6Est70c>

<sup>63</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=rnELQdvkcXA>

<sup>64</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=C-Q6QMDwkFA>

<sup>65</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=cXSJHRmqV2I>

<sup>66</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=c5ZyMxmqt3w>

<sup>67</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=ZvajjR6MiA>

<sup>68</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=uEloS\\_JaeOg](https://www.youtube.com/watch?v=uEloS_JaeOg)

Gordický uzal je rčení pro těžce řešitelný problém

překlad: Automobil s ocáskem

překlad: Ranní muzika

překlad: Šampion lesa

překlad: Robinzon Kuzja

překlad: Treněr Vlád'a

překlad: Dům pro leoparda

překlady: Basketball, Box, Cyklistika, Vodní

překlad: Kaňka

překlad: Jeden kovboj, dva kovbojové

překlad: Kopějka

překlad: Přírodní rezervace

překlad: Kočičák s chlupatým ocáskem

překlad: Telezávisláci

překlad: Křik

překlad: Gordický uzal, *poznámka*: název

1990 – Iz puški na lunu i daljeje bėz ostanovok (Из пушки на луну и далее без оstanовок).<sup>69</sup>

1991 – Vėnėra (Венера).<sup>70</sup>

1991 – Vsjo v aėure (Все в ажуре).<sup>71</sup>

1991 – Disonans (Диссонанс).<sup>72</sup>

### **13.2 Vėčet dėl z oboru scenaristiky:**

1989 – Gordijev uzal (Гордиев узел) – viz dila oboru reėie

1989 – Krik (Крик) – viz dila oboru reėie

1991 – Disonans (Диссонанс) – viz dila oboru reėie

1991 – Vsjo v aėure (Все в ажуре) – viz dila oboru reėie

---

<sup>69</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=vW3le734dtM>

<sup>70</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=dxjcYPeDedU>

<sup>71</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=xDPoTPBUxxY>

<sup>72</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=cQCaTfl5kW4>

překlad: Z dėla na mėsic a dāl bez zastavenı

překlad: Venuše

překlad: Všechno je Tip Ěop

překlad: Nesouzvuk



## 14. Kocour Leopold

Kocour Leopold je vrcholem tvorby režiséra Anatolije Reznikova. Dobrodružství kocoura Leopolda je původně animovaný film s délkou každého dílu okolo 10 minut. Díly mají mravní základ a výchovný charakter. Jak se píše v Leopoldově charakteristice: *Proč bych používal sílu ke konání zla, když tu stejnou sílu mohu použít k vykonání dobra.* Některá dobrodružství



byla také posléze vydána v knižní podobě *Obrázek 9: KOCOUR LEOPOLD A MYŠÁCI MÍŤA A MOŤA* (ruské nakladatelství Egmont zaměřující se *ZDROJ: [http://en.wikifur.com/wiki/Leopold\\_the\\_Cat](http://en.wikifur.com/wiki/Leopold_the_Cat)*

na dětskou literaturu). První díl byl kolektivem autorů v čele s Reznikovem vytvořen v roce 1975 a od premiéry prvního dílu bylo vytvořeno ještě několik dalších (viz přehled níže). Po premiéře v roce 1975 si Leopolda oblíbily nejen sovětské děti, ale i jejich rodiče. Poslední díl *Automobil kocoura Leopolda* byl natočen v roce 1987. V roce 1993 byl natočen ještě animovaný film – *Návrat kocoura Leopolda* (viz níže) a v roce 2015 (40. jubileum Leopolda a 75. jubileum Reznikova) bylo na podnět italského televizního studia *Mondo TV* vytvořeno pokračování (série 13 dílů) – *Novyje priklučenija kota Leopolda (Новые приключения kota Леопольда)*. Premiéra v RF se konala v lednu roku 2016.

Tento animovaný film byl primárně vytvářen v období 1975 – 1987 skupinou autorů: Anatolij Reznikov (režie), Arkadij Chajt (dramaturgie) a umělci Vjačeslav Nazaruk (animace) a Boris Saveljov (hudba). Celá tato skupina obdržela roku 1985 za svou tvorbu Státní cenu SSSR.

Kocour Leopold je legendární animovaný hrdina. Jak je zřejmé z názvu jedná se o kocoura jménem Leopold, který se ale od ostatních kocourů liší. Od ostatních se Leopold liší tím, že myši (jeho dva oponenty, myšáky) neloví, ale snaží se s nimi vycházet i přes veškeré nástrahy a naschvály z jejich strany. Leopold je v dobrodružstvích vyobrazen jako představitel inteligence – nekouří, nepije a hovoří tichým a klidným hlasem. Kocour s exotickým jménem (jméno Leopold je habsburského původu, jméno šlechticů. Podle autora volba exotického jména pro tak vznešeného kocoura podtrhne jeho individuálnost)

je známý také pro jeho vzhled a elegantnost podtrženou fialovým motýlkem (v předchozích dílech se barvy mění). Autor kocoura Leopolda charakterizuje následovně – *Leopold je inteligent, který rád maluje a poslouchá polonézu polského skladatele Michała Ogińskiego. Jasně, Leopold může myši sežrat, ale považuje to za nelogické řešení – proč používat sílu na něčí zneškodnění, když tu samou sílu můžeme použít na vykonání dobrých činů.* Na konci každého dobrodružství myši prosí kocoura o odpuštění a on pronáší svou slavnou formuli: *Rebjata, davajte žić družno!* (*Ребята, давайіте житі дружно!*), což v překladu znamená: „Bud’me přátelé, děti!“.

#### **14.1 Dobrodružství kocoura Leopolda jednotlivě**

1975 – *Kot Leopold. Měsí kota Leopolda* (*Ком Леопольд. Месць kota Леопольда*), překlad: Kocour Leopold. Pomsta kocoura Leopolda.

1975 – *Kot Leopold. Leopold i zolotaja rybka* (*Ком Леопольд. Леопольд и золотая рыбка*), překlad: Kocour Leopold. Leopold a zlatá rybka.

1981 – *Kot Leopold. Klad kota Leopolda* (*Ком Леопольд. Клад kota Леопольда*), překlad: Kocour Leopold. Poklad kocoura Leopolda.

1981 – *Kot Leopold. Tělevizor kota Leopolda* (*Ком Леопольд. Телевизор kota Леопольда*), překlad: Kocour Leopold. Televizor kocoura Leopolda.

1982 – *Kot Leopold. Progulka kota Leopolda* (*Ком Леопольд. Прогулка kota Леопольда*), překlad: Kocour Leopold. Procházka kocoura Leopolda.

1982 – *Kot Leopold. Děň rožděníja kota Leopolda* (*Ком Леопольд. День рождения kota Леопольда*), překlad: Kocour Leopold. Narozneniny kocoura Leopolda.

1983 – *Kot Leopold. Ljeto kota Leopolda* (*Ком Леопольд. Лето kota Леопольда*), překlad: Kocour Leopold. Léto kocoura Leopolda.

1984 – *Kot Leopold. Intervju s kotom Leopoldom* (*Ком Леопольд. Интервью с котом Леопольдом*), překlad: Kocour Leopold. Interview s kocourem Leopoldem. Poznámka: Tento díl se od ostatních dílů zcela liší. Hlavní rozdíl je v tom, že zde téměř neprobíhá žádná dějová linie. S Leopoldem je vedeno interview, jak je patrné již z názvu. Interview je ve značné míře parodováno a je vedeno, jako rozhovor s nějakým hercem. Leopold odpovídá na otázky typu – „Какое место занимают в кино пробы?“, „Как вы пришли в кинематограф?“, „Как вы относитесь к славе?“, „Не хотите ли вы пойти

учится на профессионального актёра?“; „Какие творческие планы?“ a další. Ty však nejsou slyšet.<sup>73</sup>

1984 – *Kot Leopold vo sně i pajavu* (*Кот Леопольд во сне и наяву*), překlad: Kocour Leopold ve snu a ve skutečnosti.

1986 – *Kot Leopold. Poliklinika kota Leopolda* (*Кот Леопольд. Поликлиника kota Леопольда*), překlad: Kocour Leopold. Poliklinika kocoura Leopolda.

1987 – *Kot Leopold. Avtomobil kota Leopolda* (*Кот Леопольд. Автомобиль kota Леопольда*), překlad: Kocour Leopold. Automobil kocoura Leopolda.

1993 – *Vozvraščeniye kota Leopolda. Sjerija 1; S-ja 2; S-ja 3; S-ja 4* (*Возвращение kota Леопольда. Серия 1; Серия; Серия 3; Серия 4*), překlad: Návrat kocoura Leopolda. Díly 1-4.

2015 – *Novyje priklučenija kota Leopolda* (*Новые приключения kota Леопольда*), překlad: Nová dobrodružství kocoura Leopolda. Poznámka: Jedná se o pokračování seriálu z let 1975 – 1987. Seriál *Nová dobrodružství kocoura Leopolda* se skládá ze 13 dílů s délkou okolo 15 minut. Jmenovitě:

1. *Burnyj potok* (*Бурный поток*), překlad: Divoká voda.
2. *Na rybalke u rjeki* (*На рыбалке у реки*), překlad: Na rybách u řeky.
3. *Pod žarkim solncem* (*Под жарким солнцем*), překlad: Pod teplým sluncem.
4. *Vpěřjod za kolbasoj i syrom* (*Вперед за колбасой и сыром*), překlad: Kupředu za salámem a sýrem.
5. *Park razvlečenij* (*Парк развлечений*), překlad: Zábavní park.
6. *Lavina s gor* (*Лавина с гор*), překlad: Lavina z hor.
7. *Splošnyje nepřijatnosti* (*Сплошные неприятности*), Samé nepřijemnosti.
8. *Vsjo kuvyrkom* (*Всё кувырком*), Všechno je vzhůru nohama.
9. *Kulinaryj recept* (*Кулинарный рецепт*), překlad: Mistrovský recept.
10. *Pticy* (*Птицы*), překlad: Ptáčky.

---

<sup>73</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=cSeDWwXEfCs>

Zajímavost k dílu *Automobil kota Leopolda*: *SPZ automobilu je LEO 19 87* (číslo 19 a 87 je rozložený rok vytvoření dílu *Automobil kota Leopolda*, *LEO* (*LEO*) poté domácí podoba jména *LEOpold* (*LEOnold*). Překlady otázek z dílu Interview: Jaké místo zaujímají v kinematografii zkoušky? Jak jste se dostal do oboru kinematografie? Jaký je Váš vztah ke slávě? Nechtěl byste přihlásit na studia profesionálního herectví? Jaké jsou Vaše tvůrčí plány?

11. *Remont v tylu vraga (Ремонт в тылу врага)*, překlad: Renovace nepřítelova zázemí.
12. *Taksi vyzvali? (Такси вызывали?)*, překlad: Přál jste si taxi?
13. *Novogodňaja jolka (Новогодняя ёлка)*, překlad: Vánoční stromeček.<sup>74</sup>

Hlas Leopoldovi propůjčila řada dabérů: Genadij Chazanov, Andrej Mironov nebo Alexandr Kaljagin. Andrej Mironov dokonce propůjčil hlas v některých dílech všem postavám. Nové díly dabuje kolektiv autorů: Leopold – Alexandr Kaljagin, Bílý myšák – Andrej Barchudarov, Šedý myšák – Diomid Vinogradov. Vzhled kocoura Leopolda i myšáků se postupem času mění. Ať už z iniciativy kolektivu autorů či s příchodem modernějších technologií. U Leopolda se mění jak barva motýlka, který je pro Leopolda typický, tak i barva jeho papučí či jeho celkový vzhled. Interiér celého jeho bytu se postupem času také mění. Vzhled myši se mění jak oblečením, tak i jejich celkovým vzhledem.

V následujícím odstavci definujeme rozdíly mezi starými a novými díly *Dobrodružství kocoura Leopolda*. Animovaný film *Nová dobrodružství kocoura Leopolda* je oproti předešlé verzi zcela odlišný. V Nových dobrodružstvích Leopold žije v domě, kdežto ve starých dílech Leopold žije v bytě. Leopold má stále stejné auto, avšak jediný rozdíl je v SPZ – ve starých dílech měl automobil SPZ JEO 19 87, v nových dílech už jen JEO. Všechny epizody animovaného filmu *Nová dobrodružství kocoura Leopolda* jsou všechny ozvučeny a dabovány. Na rozdíl od starších dílů, kde jsou některá z *Dobrodružství kocoura Leopolda* ponechána bez dabování. Každý díl *Nových dobrodružství* začíná titulní písní (*Pěsňa kota Leopolda [Песня kota Леопольда]*). Starší díly uvádí pouze název televizního studia *EKRAN*, v jehož produkci starší díly vznikaly, a posléze navazuje dějová linie. V úvodu tedy není žádná titulní píseň. Hlavním rozdílem mezi starými a novými díly je v původu a logicky v době jejich vzniku. Staré díly byly vytvořeny v sovětském televizním studiu *EKRAN* v periodě 1975 – 1987 + 1993 a nové díly byly vytvořeny v italském televizním studiu *Mondo TV* v periodě 2015 – 2016.

---

<sup>74</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=P3aXfVOpG\\_Q&t=5460s](https://www.youtube.com/watch?v=P3aXfVOpG_Q&t=5460s)

## 15. Knižní (komiksová) tvorba Anatolije Izrailjeviče Reznikova

*Dobrodružství kocoura Leopolda* Anatolije Reznikova vyšlo v knižní podobě několikrát a byly vytvořeny jako adaptace animovaného filmu. *Dobrodružství kocoura Leopolda* v knižní podobě je vydáváno buď jako klasická kniha nebo například jako kniha hrací, kdy kniha po stisknutí příslušného tlačítka přednese určitou pasáž knihy, popř. zahraje písničku (lze brát jako interaktivní rozvíjející pomůcku pro děti). Vychází také jako omalovánka.

Ke komparaci animované a knižní verze nám poslouží kniha *Ком Леопольд. Давайте жить дружно!*, která byla vydána v únoru roku 1995 nakladatelstvím *Flamingo (Фламинго)*. V knihách jsou použity komiksové prvky (komiksové panely, které evokují sekvenci obrazu, viz obrázek č. 10). Jako další komiksový prvek můžeme uvést kombinaci obrázku a textu. Zde se jedná o kombinaci kombinací (jeden z druhů kombinací slova a obrazu). Jak můžeme vidět na obrazovém materiálu (Obrázek č. 10) text je ohraničen v bublinách žluté barvy a je pozorovatelná rovnováha textu a obrazu. V předchozích vydáních množství textu je podstatně menší, ba dokonce ustupuje do ústraní. Zároveň text není ohraničen bublinou a je potlačován grafickým zpracováním, že není takřka viditelný. Jak u novějšího, tak u staršího vydání jsou některé ze stránek bez textové podpory. Což by odpovídalo i animované verzi. V animované verzi je důležité grafické zpracování, které je nositelem veškerého děje, promluvy jsou omezeny, a to na krátké fráze typu: *Leopold, podlyj trus!* (*Леопольд, подлый трус!*), *Vychodi, Leopold!* (*Выходи, Леопольд!*) nebo *Chvost za chvost, glaz za glaz!* (*Хвост за хвост, глаз за глаз*). Jedná se o fráze myšáků. Leopold má, vyjma vzdychů typu *Oj!* (*Ой!*) a *Aj!* (*Ай!*), pouze jednu repliku, a to: *Rebjata, davajte žit' družno!* (*Ребята, давайте жить дружно!*).

Kniha – *Davajte žit' družno!* – která slouží jako technická pomůcka pro komparaci obojího zpracování je složena z několika příběhů. Primárně vychází z filmové předlohy. V této verzi knihy jsou použity pasáže z příběhů – *Телевизор кота Леопольда*, *День рождения кота Леопольда*, *Прогулка кота Леопольда* a *Лето кота Леопольда*. Knižní podoba *Kocoura Leopolda* je určena dětem (jak předškolního či mladšího školního věku, tak věku staršího školního). Kniha má podobu komiksového sešitu formátu 84 × 108 mm a je kratší délky (okolo 20 stran).

Kolektiv autorů u všech knižních vydání je totožný jako u filmového zpracování – A. Reznikov (autor ilustrací), A. Chajt (autor scénáře) a V. Nazaruk (autor ilustrací). Co se týče komparace, jedná se o knižní vydání na motivy animovaných Leopoldových dobrodružství (u obrázku č. 10 se jedná například o motivy z animovaného dobrodružství – *Kot Leopold. Televizor kota Leopolda (Ком Леопольд. Телевизор kota Леопольда)*). Postava Leopolda a jeho image se v knižním zpracování podstatně nemění (v animované verzi jsou změny v image častější). Leopold má fialového motýlka a papuče, žlutý svetr a tmavé kalhoty.

Anatolij Reznikov se v rámci své tvorby (obor režie, obor scenáristiky, knižní zpracování Dobrodružství kocoura Leopolda) zabýval také ilustrací, což lze považovat za jeho další knižní tvorbu a vznikla díla jako – *365 zolotykh skazok (365 золотых сказок)*, *Opasnyj poljet (Опасный полет)*, *(V dvuch knigach) V dvykh knigach, Tri porosenka (Три поросенка)* a mnoho dalších, primárně se však Anatolij Reznikov věnoval Dobrodružstvím kocoura Leopolda a vzniklo několik zpracování a vydání těchto dobrodružství.<sup>75</sup>



Obrázek 10: KOT LEOPOLD, KNIŽNÍ ZPRACOVÁNÍ  
ZDROJ: DAVAJTE ŽIŤ DRUŽNO, ISBN: 5-7067-0054-0

<sup>75</sup> Čerpáno ze stránek: <https://www.livelib.ru/author/110558/top-anatolij-reznikov>

## 16. Tvorba (světová i ruská) s podobnou tematikou

*Tom a Jerry* – světově známí hrdinové, jejichž příběhy jsou nám dostupné jak v animované, tak i v knižní podobě. Podobně jako u kocoura Leopolda má knižní vydání komiksovou podobu. Vedle toho existuje také klasické knižní zpracování.

*Kak myši s kotom vojevali (Как мыши с котом воевали)* – příběh Nikolaje Zaboločkého s ilustracemi Genadije Jasinského (dětská literatura), celý příběh je psán veršem. Na portále youtube.com je také dostupná animovaná verze příběhu, jejíž autorem je Sergej Karpov.<sup>76</sup>

*Počemu myši kotov ně običajut (Почему мыши котов не обижают)* – krátká báseň Sergeje Michalkova s tematikou kočka – myš.

*Koty i myši (Коты и Мыши)* – další báseň Sergeje Michalkova se stejnou tematikou.

*KrazyKat* – tentokrát americký novinový comic-strip (komiksový proužek) vydávaný v letech 1913 – 1944 v novinách *New York Evening Journal*, jejímž autorem je George Herriman.

*Kot Vasilij (Кот Василий)* – kniha vyprávějící příběh kocoura Vasilije ve verších byla vydána v roce 1985, ukrajinským nakladatelstvím *Промінь*. Autorem příběhu je Alexej Krylov, autorem ilustrací je Vladimir Ljubarskij.

*Koški-myški (Кошки-мышки)* – příběh ruského autora Vadima Levina. Tato kniha je rovněž psaná veršem, která je doprovázena dynamickou ilustrací Alisy Poret.

*Kot Kuzma (Кот Кузма)* – autorem je Alexandr Maskajev, jež je autorem a zároveň ilustrátorem příběhů o kocourovi Kuzmovi (autor ve všech svých příbězích používá postavu domácího mazlíčka – postavu kocoura Kuzmy).

*Koški-myški (Кошки-мышки)* – komiksy vyprávějící příběh kočky a myšky od autora Jevgenije Fedotova. Toto dílo vycházelo pouze v internetové podobě. Nedávno byla vydána sbírka těchto příběhů nakladatelstvím Komilfo (2011).



Obrázek 11: JEDEN Z KOMIKSŮ Z KNIHY "KOŠKI I MYŠKI" <sup>1</sup>ZDROJ: <http://www.lookatme.ru/flow/posts/komiksivi/145831-evgeniy-fedotov-koshki-myshki-teper-eschyo-i-kniga>

<sup>76</sup> Animovaná verze: <https://www.youtube.com/watch?v=3FmBevCuum4>

## 17. Závěr

Jak je uvedeno v úvodu této bakalářské práce cílem bylo zmapovat oblast ruského komiksu. Předpokládali jsme, že než se začneme věnovat oblasti ruského komiksu, bude zapotřebí zaměřit se na oblast komiksu světového. Proto jsme v první kapitole věnované definování komiksu, uvedli definici komiksu a okrajově zmínili historické milníky. Komiks je definován jako *sekvenční umění*, tedy umění, které pracuje s obrazy a řadí je do řady tak, aby tvořily sekvenci neboli posloupnost.

V další kapitole jsme se věnovali formální stránce komiksu. Uvedli jsme všechny prvky, se kterými umění komiksu pracuje. Zmíněné prvky jsou zpracovány tak, aby je bylo možné přijímat vizuálně, tedy prostřednictvím zraku. Na vizuálnosti je umění komiksu založeno. Pohyb, zvuky, emoce – to vše je možné prostřednictvím komiksu vyjádřit.

Následuje kapitola s tématem ruský komiks. V této kapitole se zabýváme převážně historickým kontextem a vývojem ruského komiksu. Uvádíme autory, kteří se ve své tvorbě komiksovému žánru věnovali. Patří mez ně například Daniil Charms, jenž se proslavil díky dílům mající podobu textu blízkou komiksům, tedy podobu scénáře. Dalšími autory jsou Lev Judin, Nikolaj Radlov nebo například autoři Bojevovo karandaša. Okrajově jsme také zmínili tvorbu Novych chudužniků či Muchomorů. V rámci této kapitoly se také věnujeme tvorbě s tématem GULAGu. Toto téma se odráží v tvorbě Danciga Baldajeva, Thomasa Sgovia, Jefrosini Kersnovské nebo Arta Spiegelmana. Vznikají velmi autentická díla podávající realistická svědectví z každodenního života ze světa GULAGu. S GULAGem, jak se v kapitole uvádí, mají autoři osobní zkušenost.

Při zmínění ruského komiksu je také zapotřebí zmínit ruská nakladatelství zaměřující se na oblast komiksu. V další kapitole jsme proto podali jejich základní charakteristiku včetně uvedení názvů komiksů, které zmíněná nakladatelství vydávají. Následuje kapitola, ve které připomínáme existenci knihoven a center zaměřujících se taktéž na oblast komiksu. Jsou zmíněna centra v Moskvě, Petrohradu či Jekatěrinburgu.

V rámci této bakalářské práce jsme se také zabývali komiksovými festivaly, například ruským festivalem Kommissija nebo americkým Comic-conem. Okrajově jsme také zmínili festival Comic-con Russia. Všechny tyto festivaly se konají každoročně a počet jejich účastníků se každým rokem zvyšuje.



V poslední kapitole teoretické části jsme se věnovali problematice překladu západních komiksů do ruštiny. Tato část vychází ze článku zveřejněného na internetové stránce [www.Forum24.cz](http://www.Forum24.cz). Řada autorů se domnívá, že kalkování anglických výrazů je nevlastenecké a je zapotřebí vytvořit slovník zvukomalebných výrazů, který by sloužil právě k těmto účelům. Výrazy by měly být čerpány z jazyků malých národů Ruska (státy SNS). Vytvoření právě takového slovníku je zajímavým úmyslem. Tento fakt však rozděluje společnost na dva tábory. První je pro vytvoření zmíněného slovníku. Druhý s vytvořením slovníku nesouhlasí. Stejně jako Libor Dvořák, který je autorem článku na Forum24, i my souhlasíme s názorem druhého tábora. Myslíme si, že RJ má dostatečné množství zvukomalebných výrazů, které se dokáží s touto problematikou vypořádat a že není zapotřebí přidávat další výrazy z jazyků malých národů Ruska. Zároveň se domníváme, že tyto, byť vlastenecké výrazy, které jsou v této kapitole uvedeny, by nebyly zcela srozumitelné.

Druhým celkem této bakalářské práce je část praktická. Cílem bylo vytvoření medailonu ruského autora komiksů vlastního výběru. Zvolili jsme ruského animátora a ilustrátora Anatolije Reznikova. Ten je autorem mnoha animovaných filmů, mezi kterými je i ten o kocourovi Leopoldovi. Kocour Leopold vychází také v knižní podobě. Knižní vydání je kratší délky (okolo 20 stran) a uplatňuje prvky komiksu. Domníváme se, že bylo vhodné zvolit v našich kruzích neznámého autora a představit jeho tvorbu.

V poslední kapitole této bakalářské práce se věnujeme světové i ruské tvorbě věnující se boji kočky a myši, neboť se tato tematika objevuje také v příbězích o kocourovi Leopoldovi.

Máme za to, že oblastí ruského komiksu není věnována dostatečná pozornost. Díla ruského komiksu jsou sice dostupná v internetové podobě, nebo je možné si je koupit prostřednictvím internetových obchodů. Často jsou však v ruštině a do světových jazyků nejsou takřka překládána, takže nejsou dostupná těm, kteří ruštinu neovládají. Bylo by zajisté přínosné a zajímavé se oblastí překladu ruského komiksu zabývat více. V souvislosti s tím by bylo vhodné zabývat se dabingem a vytvářením dabingových listin. Nejen kocour Leopold má filmové, potažmo animované zpracování, ale také například Major Grom ruského nakladatelství Bubble.

Svět ruského, ale i světového, komiksu otevírá mnoho témat, která by stála za pozornost. Například překladatelský proces, popř. překládání samotné nebo vytvoření zmiňovaného slovníku zvukomalebných výrazů.

## 18. Резюме

Настоящая бакалаврская работа на тему *Русский комикс*, целью которой определить русский комикс. Однако сначала нужно определить значение слова *комикс* в мировом контексте, прежде, чем перейти к его понятию в русской культуре. Мы определяем комикс как последовательное искусство, под чем подразумеваем вид искусства, при котором мы работаем с картинками и составляем их по такому образцу, чтобы у них был характер последовательности.

В следующей главе мы сосредоточили внимание на формальном аспекте комикса. Мы привели все компоненты, с которыми искусство комикса работает. Приведенные компоненты разработаны по такому образцу, чтобы было возможным воспринимать их визуально. Визуальное восприятие является основой каждого комикса. Движение, звуки, эмоции – это все возможно высказать в рамках комикса. В начале главы на тему формального аспекта комикса мы занимаемся процессом объединения, который для искусства комикса нужен. Данный процесс работает таким образом, что отдельные части воспринимаем целиком (когда мы смотрим на фотографию, созданной из пикселей, благодаря процессу объединения, мы не воспринимаем отдельные пиксели, а воспринимаем фотографию целиком). Следующая часть данной главы посвящена цветам, по причине того, что комикс про роль цвета. Русский художник Василий Кандинский занимался цветами и разработал их в его книге *О духовном в искусстве*. Данная книга определяет цвет как: „средство непосредственного воздействия на душу. Цвет – это клавиша. Глаз – это ударный молоток. Душа – это рояль с многими струнами. Художник – это рука, которая наносит удар на эту или другую клавишу и этим вызывает вибрацию души.“ В книге также определил основные цвета и дал их характеристику, описывающую воздействие определенных цветов на человека.

После глав, темой которых была всеобщая теория и формальный аспект комикса, следует глава на тему русский комикс. Русский комикс – это специфическая отрасль мирового комикса. Комикс в России не прижился (русская культура выбирает только жанры высокого искусства, комикс – жанр низкого искусства) и в результате того традиция комикса в России недолга. В России комикс развивается, именно, на протяжении 20 века. Комикс развивается в течении 20 и 30 гг. 20 века и при Перестройке, и после нее. В эти времена в России развивается также анимация. На уровне неспециалистов, анимация часто бывает спутана с комиксом, и потому мы должны определить отличие между анимацией и комиксом, это отличие упомянуто в главе, посвященной определению комикса. Как говорится в главе, эти два вида

искусства, работают с отличающимися друг от друга аспектами (анимация работает с аспектом времени, комикс работает с аспектом пространства), и поэтому невозможно считать их идентичными.

В истории искусства, в мировом масштабе, созданы произведения, напоминающие своим характером комикс. В главе посвященной определению комикса мы привели, например, произведения Гобелен из Байе, египетская живопись (2000 лет до нашей эры) или Библия бедных. Настоящий тренд очевиден также в России. Возникают произведения Житийная икона или Лубок. Данные произведения созданы в духе комикса, используют комбинацию слова и картинки (данный процесс очевиден в истории искусства на протяжении 16 в.). На комбинации слова и картинки основано искусство Житийной иконы и Лубка. Последовательность картинок, что следующим аспектом комикса очевиден в искусстве Житийной иконы. Искусство Житийных икон в России появляется в 18 в., и искусство Лубка даже старше искусства Житийных икон, самый старший Лубок относится к 15 в.. Произведения Лубка и Житийных икон мы считаем предтечами русского комикса. Вдохновение для произведений данного типа искусства художники получали прежде всего из Палеи Толковой.

Как говорится выше, комикс в России развеялся, именно, на протяжении 20 в. и среди авторов комиксов, занимающихся этим видом искусства, и в творчестве которых появляются его аспекты, Даниил Хармс, Лев Юдин, Николай Радлов или авторы кружка Боевой карандаш. С искусством комикса также связано творчество журналов Чиж и Еж. В рамках приведенных журналов опубликованы прежде всего стихотворения с иллюстрациями (комбинация слов и картинок). Областей русского комикса занимают также в Ленинградских сатирических журналах. Среди авторов Ленинградских сатирических журналов Бронислав Малаховский и Борис Антоновский (творчество Бориса Антоновского дополнено новыми для русской традиции аспектами – постоянные герои и принцип серийности). Мы также слегка, в рамках настоящей бакалаврской работы, упоминаем творчество московского кружка Мухоморы и ленинградского кружка Новые художники. Творчество 20 века определено также плакатами Российского телеграфного агентства (РОСТА), с творчеством которого связан В. Маяковский. У плакатов РОСТА форма политической сатиры.

В следующей части настоящей главы, мы также упоминаем творчество авторов, темами которых были *повседневная жизнь арестантов, абсурдная и расстроенная судьба*. Возникли произведения, дающие сведения из мира ГУЛАГа. Упомянутая тема появляется в творчестве авторов, среди которых Данциг Балдаев (Данциг Балдаев,

между прочим, занимался не только комиксом, а также созданием словаря, объясняющего символику татуировок арестантов в ГУЛАГе), Ефросинья Керсновская, Томасо Стовиио или Арт Шпигелман (Арт Шпигелман автором нового типа комикса – документального). У этих выше указанных авторов собственный опыт с ГУЛАГОМ (или они столкнулись с ним на профессиональном уровне или они, или их семья, были арестованы и приговорены к заключению в ГУЛАГ).

Когда мы упоминаем русский комикс, мы должны также упомянуть издательские дома, ориентирующиеся на область издательства комиксов. Поэтому темой следующей главы настоящей бакалаврской работы является русские издательские дома. Мы даем характеристику нескольких издательских домов, ориентирующихся на область издательства комиксов, и перечислим произведения из их издательства. Среди выбранных издательских домов – 42, Bubble, Комильфо и Эгмонт. После характеристик выше указанных издательских домов следует перечень других издательских домов, предпринимающих на территории России. В главе приведены библиотеки и центры, находящиеся в Москве, Санкт-Петербурге или Екатеринбурге. Среди них, например, Центр комиксов и визуального искусства при Российской государственной библиотеке молодежи в Москве. В России работают также библиотеки и центры, ориентирующиеся на область комикса. Центры и библиотеки обладают коллекциями комиксов и рисованных историй. Одновременно организуют мастер классы, различные мероприятия и лекциями с современными авторами комикса. Среди них как иностранные так русские.

В рамках настоящей бакалаврской работы упомянуты комиковые фестивали. В этой главе мы упоминаем комиковые фестивали как – русский фестиваль Коммиссия, американский фестиваль Comic-con. Все выше указанные фестивали происходят ежегодно и количество участников все более повышается. Составной частью фестивалей являются различные мероприятия, лекции и мастер классы с авторами комиксов как иностранных так русских. Одновременно награждаются комиксы, а также авторы, или комиковые магазины (американский фестиваль Comic-con). В рамках русского фестиваля Коммиссия выбирается народной любимец из очереди номинированных комиксов.

В последней части нашей бакалаврской работы мы занимаемся проблемой, связанной с переводом западных комиксов на русский язык. Настоящей проблеме посвящена опубликованная на сайте [www.perevodchik.me](http://www.perevodchik.me) статья, из которой мы при создании данной главы выходили. В интернете была также опубликована версия на

чешском языке, автором которой является Либор Дворжак (чешский переводчик русского языка). По данным сайта [www.perevodchik.me](http://www.perevodchik.me), при переводе западных комиксов происходит калькирование английских идеофонов посредством транслитерации. Большинство специалистов думает, что калькирование исконно английских выражений, выражения типа „WOW“, „BANG“ или „CRASH“, не является патристическим и хотят создать словарь идеофонов, служивший переводам западных комиксов на русский язык. Они хотят создать словарь на основе идеофонов маленьких государств России (государства СНГ). Составной частью данной главы является также перечень упомянутых выражений. Другие специалисты думают, что создание словаря не требуется. Одновременно они того мнения, что русский язык обладает достаточным количеством идеофонов и поэтому не требуется языковую систему добавлять идеофонами маленьких государств России. Мы того же мнения, и одновременно думаем, что использование упомянутых в главе идеофонов при переводе вело бы к недоразумению.

Следующей частью – часть практическая, целью которой создать портрет, посвященный одному русскому автору, занимающегося комиксом, и в творчестве которого появляются аспекты комикса, по собственному выбору. Мы себе выбрали аниматора и иллюстратора Анатолия Израилевича Резникова. Анатолий Израилевич Резников преимущественно занимается анимацией. Он начинает свое творчество в 1971 г., когда был создан его первый мультипликационный фильм Соломенный бычок. В 1975 г. вместе с коллективом авторов Анатолий Резников создает фильм про кота Леопольда. Фильмы о коте Леопольде прославили всю авторскую группу и в 1985 г. авторский коллектив был награжден государственной премией СССР. Фильмы про кота Леопольда были награждены также премией международного фильмового фестиваля, происходящего в Чехословакии в 1985 г.. А. И. Резников также лауреатом премии и обладатель диплома международного фильмового фестиваля, происходящего в Испании в 1981 г.

Следует часть про фильмографию А. И. Резникова. Творчество мы разобрали на творчество режиссера и сценариста. Он также занимался областями иллюстрации. В рамках творчества режиссера и сценариста сделан недолгой анализ его творчества. Составной частью данной главы также перечень произведений, разложенных по хронологическому образцу. Из данного перечня пропущены фильмы про кота Леопольда, которому посвящена отдельная глава.

Глава на тему фильмов про кота Леопольда состоит из нескольких частей. Одной из частей является характеристика кота Леопольда. В рамках характеристики также описание персонажа Леопольда самым автором, Анатолием Резниковым. Он описывает Леопольда как представителя интеллигенции, который не курит, не пьет и говорит тихоньким спокойным голосом.

По некоторым мнениям, фильмы про кота Леопольда считаются адаптацией американского фильма про Тома и Джерри. По словам самого автора, он хотел создать персонажей с противопоставленным характером. Том и Джерри постоянно соперничают друг с другом и друг другу вредят. У фильмов про кота Леопольда это наоборот. Мыши коту Леопольду вредят, но Леопольд не дает себя спровоцировать и остается с мышами в дружеских отношениях.

В главе на тему фильмов про кота Леопольда говорится также о запрете на фильмы о коте Леопольде. Фильмы про кота Леопольда запретили бы, согласно социалистическому режиму, по причине того, что фильмы антисоветские. По советскому образу, коту Леопольду следовало бы съесть мышей и не быть с ними в дружеских отношениях. Запрет был после некоторого времени взят обратно.

Настоящая бакалаврская работа посвящена русскому комиксу, по причине того мы занимаемся в следующей части главы про кота Леопольда его иллюстрационной формой, которая использует аспекты комикса (комбинация слов и картинок, последовательность единственных картинок). В рамках данной части приведено сравнение мультипликационной и иллюстрационной версии, а также в ее рамках сделан анализ иллюстрационной формы.

Последней темой, которой в рамках настоящей бакалаврской работы посвящена глава, является Творчество, иностранных и русских авторов, на тему боя между котом и мышью. Данная тема боя между котом и мышью определяет также фильмы и книги про кота Леопольда. В главе приведены, по собственному выбору, различные произведения – стихотворения с иллюстрациями, мультипликации и книги рисованных историй.

## 19. Použité zdroje

### 19.1 Sekundární literatura

АЛЕКСАНДРОВ, Ю., БАРЗАХ, А. Русский комикс. Москва: Новое литературное обозрение, 2010. ISBN 978-5-86793-788-1

EISNER, Will. Comics & sequential art: [principles & practice of the world's most popular art form]. Tamarac, Fla.: Poorhouse Press, 1985. ISBN 0-9614728-1-2.

MCCLLOUD, Scott. Jak rozumět komiksu. Praha: BB/art, 2008. ISBN 978-80-7381-419-9.

MCCLLOUD, Scott. Understanding comics (the invisible art). New York: HarperPerennial, 1993. ISBN 0-06-097625X

### 19.2 Doplnující literatura:

LEE, Stan. Stan Lee's How to draw comics: from the legendary co-creator of Spider-Man, the Incredible Hulk, Fantastic Four, X-Men, and Iron Man. New York: Watson-Guption Publications, c2010. ISBN 978-0823000838.

WRITTEN BY ALAN MOORE, Juan Jose Ryp COVER a Nimbus. TONES & COVER COLORS. Alan Moore's writing for comics. 3. printing. Illustrated by Jacen Burrows. Rantoul, IL: Avatar Press, 2008. ISBN 9781592910120.

ХАРТ, Кристофер. Как рисовать крутые комиксы. Москва: Олма-пресс, 2004. ISBN 5-94946-104-5

### 19.3 Slovníky

КОПЕЦКÝ, L. V., a kolektiv. Velký česko-ruský slovník I. Praha: SPN, 1976. 580 s. ISBN 14-042-76.

КОПЕЦКÝ, L. V., a kolektiv. Velký česko-ruský slovník II. Praha: SPN, 1976. 861 s. ISBN 14-043-76.

КОПЕЦКÝ, L. V., a kolektiv. Velký rusko-český slovník I. Praha: SPN, 1978. 662 s. ISBN 14-001-78.

КОПЕЦКÝ, L. V., a kolektiv. Velký rusko-český slovník II. Praha: SPN, 1978. 733 s. ISBN 14-002-78.

PHILLIPS, Janett. Oxford studijní slovník (výkladový slovník angličtiny s českým překladem). Oxford university press, 2010 ISBN 978-0-19-430655-3

### 19.4 Internetové zdroje:

42. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://42comics.com/>, a <http://comicconrussia.com/>

Bubble. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://bubble.ru/>,

Comic-con International: San Diego. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.comic-con.org/about>

Comic-con Russia. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://comicconrussia.ru/#info>

Definition of comic strip in English by Oxford Dictionaries. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: [https://en.oxforddictionaries.com/definition/comic\\_strip](https://en.oxforddictionaries.com/definition/comic_strip)

Egmont. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://www.egmont.ru/about/>

Hibari — Клуб любителей восточной культуры и комиксов. [online]. [cit. 06.04.2018]. Dostupné z: [http://hibari.rgub.ru/?page\\_id=2](http://hibari.rgub.ru/?page_id=2)

Internetová jazyková příručka – komiks. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://prirucka.ujc.cas.cz/?slovo=comiks>

Jak vnímal barvy malíř Vasilij Kandinskij v roce 1911. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://www.ngprague.cz/gallery/4/1419-jak-vnimal-barvy-malir-vasilij-kandinskij-v-roce-1911.pdf>

Komilfo. [online]. [cit. 06. 04. 2018] Dostupné z: <http://www.komilfobook.ru/about/about-us>,

Používat v ruských komiksech slova bang a wow je nevlastenecke. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://forum24.cz/pouzivat-v-ruskych-komiksech-slova-bang-a-wow-je-nevlastenecke/>

URARU MANGA клуб. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://vk.com/urarumanga>

Анатолий Резников. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.livelib.ru/author/110558/top-anatolij-reznikov>

Анатолий Резников. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://www.livelib.ru/author/110558-anatolij-reznikov>

Анатолий Резников: биография, личная жизнь, семья, фото. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://diwis.ru/anatolij-reznikov-biografiya/>

Библиотека комиксов в Петербурге. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: [https://vk.com/comics\\_library](https://vk.com/comics_library)

Биография Анатолия Резникова. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://www.kino-teatr.ru/mult/director/sov/33041/bio/>

Биография создателя мультфильмов про кота Леопольда Анатолия Резникова. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://tass.ru/info/4919659>

Воображариум. Кот Леопольд. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: [https://russia.tv/video/show/brand\\_id/57868/episode\\_id/1300708/](https://russia.tv/video/show/brand_id/57868/episode_id/1300708/)

Воронежский комикс клуб. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://vk.com/vrncomics>

Житийная икона. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://www.pravenc.ru/text/182315.html>

Краткая биография Анатолия Израилевича Резникова. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://omn-omn-omn.ru/persons.php?id=1742>

Образная сфера русских лубочных картинок. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://cyberleninka.ru/article/n/obraznaya-sfera-russkih-lubochnyh-kartinok>

Орловский комикс клуб. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: [https://vk.com/orel\\_komiks](https://vk.com/orel_komiks)

Переводчики комиксов хотят создать русский словарь идеофонов. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://perevodchik.me/novosti/perevodchiki-komiksov-hotyat-sozdat-russkiy-slovar-ideofonov>

Российская государственная библиотека молодежи. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://www.rgub.ru/library/>

Умер Анатолий резников – причина смерти, биография, личная жизнь, фото. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://elleonora.ru/znamenitosti/zvezdnye-spletni/9528-umer-anatolij-reznikov>

Уральский комикс центр. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <https://vk.com/uralcomicscenter>

Фестиваль рисованных историй Коммиссия. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://kommissia.ru/>

Центр комиксов и визуальной культуры РГБМ. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z: <http://blog.rgub.ru/izotext/about/>



## 19.5 Internetové zdroje na animované filmy a filmy o kocourovi Leopoldovi

Соломенный бычок. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=UEr0aO6tnqc&index=6&list=PLMwqaxYI4zg4sbs8QBHQkiAota2qukyk8>

Турист. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=RUcco1Bg3s8>

Жук – кривая горка. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
[https://www.youtube.com/watch?v=QZX\\_Cszy5Ts](https://www.youtube.com/watch?v=QZX_Cszy5Ts)

Автомобиль с хвостиком. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=DN6CAwD14XM>

Утренняя музыка. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=iAqJ4IWkfZI>

Чемпион в лесу. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=3rNly-iqOj4>

Робинзон Кузя. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=i2FWwaGaoQc>

Вовка тренер. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=3pvUdxB36MM>

Баскетбал. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=AYsgXTKgv0s>

Бокс. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=rfDMe4U1Ti8>

Велоспорт. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=JEnyc2W2sYU>

Водное поло. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=AKWTXRnvFI8>

Клякса. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=tjfoyl651YI>

Раз ковбой, два ковбой. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ckfr6Est70c>

Копейка. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=rnELQdvkcXA>

Заповедник. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=C-Q6QMDwkFA>

Чертенюк с пушистым хвостом. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=cXSJHRmqV2I>

Телеманы. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=c5ZyMxmqt3w>

Крик. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=ZvajjR6MiA>

Гордиев узел. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
[https://www.youtube.com/watch?v=uEIoS\\_JaeOg](https://www.youtube.com/watch?v=uEIoS_JaeOg)

Из пушки на луну и далее без остановок. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=vW3le734dtM>

Венера. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=dxjcYPeDedU>

Дисонанс. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=cQCaTfl5kW4>

Все в ажуре. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=xDPoTPBUxxY>

Кот Леопольд. (Старые приключения). [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=WX3GovW9toY&t=8s>

Кот Леопольд. Интервью с котом Леопольдом. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
<https://www.youtube.com/watch?v=cSeDWwXEfCs>

Новые приключения кота Леопольда. [online]. [cit. 06. 04. 2018]. Dostupné z:  
[https://www.youtube.com/watch?v=P3aXfVOpG\\_Q&t=5460s](https://www.youtube.com/watch?v=P3aXfVOpG_Q&t=5460s)

## 20. Anotace

Jméno a příjmení autora: David Kozák

Název katedry a fakulty: Katedra slavistiky, Filozofická fakulta

Vedoucí bakalářské práce: Mgr. Martina Pálušová, Ph.D.

Název bakalářské práce: Charakteristika a vývoj ruského komiksu se zaměřením se na tvorbu Anatolije Reznikova

Počet znaků (včetně mezer): 131 796

Klíčová slova v češtině: Komiks, ruský komiks, Anatolij Reznikov, kocour Leopold

Anotace:

Tématem této bakalářské práce je Ruský komiks. Cílem teoretické části práce je zmapování oblasti ruského komiksu. Dalším z cílů je vytvoření medailonu nějakého ruského autora vlastní volby.

Aby bylo zmapování oblasti ruského komiksu možné, bylo zapotřebí zmapovat oblast komiksu světového. Tato část bakalářské práce podává všeobecnou definici komiksu včetně uvedení názvů děl, autorů a historických milníků. V rámci této části se tato práce zabývá také formální stránkou komiksu. Poté následují kapitoly o ruském komiksu. Tyto kapitoly se věnují historickému kontextu, autorům a dílům komiksu. Dále jsou rozpracovány kapitoly o ruských nakladatelstvích, knihovnách a centrech či komiksových festivalech. Posledním tématem teoretické části je problematika překladu západních komiksů do RJ. V praktické části se práce zabývá biografií a tvorbou Anatolije Reznikova. V kapitole o Reznikově tvorbě se práce zabývá dílem o kocourovi Leopoldovi, které autora proslavilo.

## 21. Annotation

Author's name and surname: David Kozák

Name of department and faculty: Department of Slavonic studies, Philosophical faculty

Supervisor of bachelor's thesis: Mgr. Martina Pálušová, Ph.D.

Name of bachelor's thesis: Characteristic and evolution of Russian comics with focus on creation of Anatoly Reznikov

Number of symbols (spaces included): 131 796

Key words in English: Comics, Russian comics, Anatoly Reznikov, cat Leopold

Annotation:

The topic of this bachelor's thesis is Russian comics. The aim of this work is a tracking of the field of the Russian comics. Next aim is a creation of the profile of some Russian author of own choice.

To make track the field of the Russian comics possible, there were a necessity to track the field of the world comics. This part of bachelor's thesis gives a general definition of the comics indeed an introduction of names' works, authors and historical milestone. Under this part this bachelor's thesis deals with formal aspects of the comics. After that, follow chapters of the Russian comics. These chapters deal with historical context, authors and works of the Russian comics. At next chapters are worked up topics as Russian publishing houses, library and centres or comics' festivals. The last topic of the theoretic part is issues with translations of west comics to Russian language. The topic of the practical part is biography and creation of Anatoly Reznikov. In part of Reznikov creation this bachelor's thesis deals with work about cat Leopold, which author became famous for.