

NATALIA NĚUDAČINA / 18. 12. 2020

Animace materiálu jako nástroj k rozvíjení dětské imaginace

Animovaný film, který má v rámci tuzemské kinematografie dlouhou tradici, je často oslavovaný jako klíčová součást československého kulturního dědictví. Neděje se tak jen díky výrazné autorské tvorbě slavných umělců jako Jiří Trnka, Jan Švankmajer či Karel Zeman. Nezanedbatelnou součástí onoho dědictví jsou totiž nepochybně také krátkometrážní filmy pro děti, které si díky řemeslné zručnosti i mnoha dalších talentovaných tvůrců, osobitě poetice a laskavými tématy dokázaly získat nejedno srdce malých diváků mnoha generací. Málokdo si však všímá toho, jak nápaditě tuzemští tvůrci ve filmech pro děti experimentovali s animací široké škály rozličných materiálů a upozorňovali tak na kreativní potenciál neživých předmětů, které se nacházejí kolem nás.

V průběhu druhé světové války a těsně po ní nastává v Československu rozkvět loutkového, reliéfního i ploškového animovaného filmu. Po znárodnění kinematografie v roce 1945 takřka paralelně vznikají dvě centra, která k animaci přistupují inovativně, a to v Praze a ve Zlíně. V pražském Studiu Bratři v triku tvořili zejména Jiří Trnka, Břetislav Pojar a jejich žáci, ve zlínských Filmových ateliérech Baťa pak především Hermína Týrlová a Karel Zeman. V padesátých a šedesátých letech, která jsou mnohdy označována jako tzv. „zlatý věk české animace“, vzniklo ohromné množství výjimečných animovaných filmů, jež byly zpravidla oceňovány i v zahraničí. Snímky právě z tohoto období tvoří jádro kolekce padesáti krátkých animovaných filmů pro děti, jež byly v nedávné době digitalizovány v Národním filmovém archivu, a následně zpřístupněny široké veřejnosti na kanálu YouTube ve video kolekci Česká filmová klasika. Jejich rozmanitost spočívá mj. v kombinování více druhů animačních technik a ve využití různorodých materiálů, které podněcují diváckou, především dětskou imaginaci – od běžně využívaných tvárných látek jako textil, vlna, hlína či plastelína až

po předměty, které se kvůli své nemanipulovatelnosti v animaci téměř nepoužívají, jako např. sklo, kámen či reálné objekty všedního života.

Pokusy s rozmanitými materiemi jsou dosti běžné v autorské animaci určené dospělému publiku. Právě jimi režiséři a animátoři poukazují na rozsáhlé estetické a experimentální možnosti animovaného filmu a posunují jejich hranice. V surrealistických filmech Jana Švankmajera hraje práce s materiálem jednu z ústředních rolí, jelikož prostřednictvím extrémní manipulace, transformace a následného „magického“ oživení různých druhů hmoty režisér dosahuje taktilního účinku, jenž útočí na senzibilitu diváků, burcuje jejich podvědomí a probouzí v nich potlačené touhy. Jak se ale oživování neživých materiálů projevuje v tvorbě pro děti?

Jak již bylo zmíněno dříve, řada materiálů, které si českoslovenští filmaři zvolili pro své filmy, jsou součástí každodenního života a děti s nimi běžně přicházejí do styku. Kreativní potenciál, který animace v daných materiálech probouzí, spočívá v jejich transformaci a přenesení do kontextu, které děti shledávají zábavným, dobrodružným či poučným. Hravá akcentace přítomnosti hmoty a její diverzity ve filmu, její oživení, výrazná stylizace a zasazení do jednoduchého příběhu jsou klíčovými nástroji, jak dětskou pozornost směřovat nejen k samotnému materiálu a jeho všemožným podobám, ale i k základním principům animačního procesu. Zároveň tyto metody mohou motivovat dětské diváky k tomu, aby s hmotou experimentovali a sami dále objevovali její praktický i umělecký potenciál. Ne nadarmo je právě animovaný film často využíván jako pedagogická pomůcka v rámci uměleckých předmětů, zvláště pak ve filmové a výtvarné výchově.

Hermína Týrlová, průkopnice experimentování s materiálem

Mistryní v rozšiřování animačních hranic a experimentování s různými materiemi ve filmech pro děti byla Hermína Týrlová, která kromě kombinování hraného a loutkového filmu proslula vytvářením organických sérií, v nichž vícekrát využívala konkrétní látku a snažila se vyzdvihnout emocionální působení materiálu na diváka. V rámci její filmografie tak v šedesátých letech vzniká série vlněných pohádek, v nichž se režisérka zaměřila na poetické zobrazení a drobnokresbu vlněného vlákna pomocí loutkové i ploškové animace. Ve filmu *Dvě klubíčka* (1962), kde ožívají různorodé šicí potřeby, jsou ústředními postavami dvě vlněná klubíčka, která se promění v panáčka a

panenku. Hravá dvojice pak v nepřítomnosti lidského majitele společně dovádí s ostatními šicími potřebami: jehlami, nitěmi, špendlíky, nůžkami či krejčovským metrem. Nejpozoruhodnějším momentem filmu je postupná přeměna vlněného materiálu ve formě klubka, resp. posléze rozmotaného vlákna, v dvojici hrdinů a také následná vzájemná interakce vícera vlněných objektů. Týrlová prostřednictvím smotávání, zauzlovávání, rozmotávání a vzájemného proplétání vlny formuje povahu postav, udává dynamický rytmus filmu a buduje barvitý fikční svět postavený na asociacích. Krejčovský metr se stává nebezpečným hadem, polštářek na jehly koněm a nůžky přísnou, ale spravedlivou autoritou, která všechny postavy dokáže postavit do latě. Režisérce se tak daří poukázat na to, že za pomoci fantazie a důvtipu se i ty nejobyčejnější předměty denní potřeby mohou stát zábavnými hrdiny, již prožívají neobyčejná dobrodružství.

S podobným principem Týrlová pracuje i v alegoricky pojaté *Vlněné pohádce* (1964), kde vlněné postavičky i prostředí ztrácejí oproti předchozímu snímku na prostorovosti, ale o to více je ve filmu beze slov přítomna tematická hloubka. V příběhu o modrém panáčkovi a jeho beránkovi kráčejiícím na poušti si režisérka více pohrává se strukturou, barevností i hustotou vlněného vlákna, ale pouze v dvojrozměrných kulisách minimalistického nehybného pozadí. Vlněné vlákno zde umně nahrazuje klasickou kreslenou linku. Pomocí smotané bílé vlny, kterou si hrdina s sebou nese, transformuje své okolí a vytváří nové objekty, které jemu i jeho příteli usnadňují cestu za vytouženým pobřežím. I v tomto případě snímek svou asociativní poetikou podněcuje diváky k tomu, aby sami vyzkoušeli, jak jednoduše lze vytvořit fikční svět z vlny. S obdobným vyprávěcím principem i stylistickými prostředky režisérka pracuje také ve filmech *Vánoční stromeček* (1968) nebo *Sněhulák* (1966), v nichž se vyskytuje stejný hlavní hrdina – němý panáček z modré vlny, který se tentokrát místo beránka spřátelí se sněhulákem a lesními zvířátky. Týrlová ve své tvorbě pro děti také nezapomíná na nevtíravý morální apel. Ve *Vlněné pohádce* a částečně i ve *Sněhulákově* vypráví o nezkrotné síle přátelství a poukazuje na to, že cesta za štěstím je mnohdy krkolomná a kromě přátelských vztahů zkouší i naši odvahu.

Za vrcholné dílo vlněné série Týrlove lze považovat *Hvězdu betlémskou* (1969), která je také jedním z jejích nejosobnějších počinů. Týrlova v ní vzpomíná na to, jak sama prožívala vánoční čas v dětství. Přestože snímek, který byl oceněn Zlatou mušlí za nejlepší krátkometrážní počin na festivalu v San Sebastianu, stále primárně cílí na

dětského diváka, mnohem obsáhleji pracuje s biblickými motivy a vyskytne se v něm několik výraznějších konfliktů a temných scén. Týrlová v poeticky laděném příběhu o narození Ježíše pracuje s rozmanitější škálou materiálů, díky čemuž vánoční pohádka působí epičtějším, bohatším dojmem. Kromě desítek barevných druhů vlny, která snímku vévodí, používá i provázky, dřívka, třpytivé nitě a staniol. Přestože výtvarná stránka filmu na sebe stále poutá diváckou pozornost, díky koledám a napínavým situacím se Týrlové zároveň daří publikum vtáhnout hlouběji do příběhu, v němž kouzelná betlémská hvězda mění zlé lidi v dobré.

Předtím, než režisérka zahájila cyklus plstěných pohádek, natočila také *Korálkovou pohádku* (1968), v níž vytvořila pozoruhodný podmořský svět z železnobrodského skla. Prostřednictvím různobarevných sklíčků a korálků vypráví o bitvě malých červených a žlutých rybiček, které se spojí dohromady poté, co je začne ohrožovat velká dravá ryba. Jednoduchý příběh s morálním vyústěním o potrestání chamtivosti zaujme svou barevností zejména dětské diváky mladšího školního věku. V podobném duchu se nese další snímek obsahující animaci skla, a sice *Kulička* (1963). V něm se však kromě imaginativní animace barevné skleněnky hojně pracuje s takřka kubistickou abstrakcí tvarů loutkových zvířátek vytvořených z částí dřevěné stavebnice. Barevnými a geometrickými kontrasty Týrlová přizpůsobuje svět filmu dětské fantazii a poukazuje na bezbřehé možnosti hry s tvary.

V sedmdesátých letech Týrlová vytváří sérii devíti plstěných pohádek, z nichž jmenujme alespoň snímky *Toulavé telátko* (1971), *Ukradené dítě* (1972) či *Obávaná kačena* (1972). Filmy s prostinkými příběhy jsou určeny především mladším dětem a jsou charakteristické hravým využitím struktury plstěné materie a pastelových barev na konkrétních ploškách i na pozadí. Opakují se v nich titíž zvířecí či dětští hrdinové a variace téhož prostředí. Vzhledem k cílovému publiku zde stylové prostředky nehrají tak výraznou roli jako v případě poetičtěji pojatých vlněných pohádek, ale Týrlové se z plsti přesto daří vytvořit zábavné, snadno zapamatovatelné figurky, které u dětí dokážou vyvolat emocionální reakci.

Mnohem sugestivnější manipulaci s látkou Týrlová vykazuje ve své dřívější tvorbě, např. v hudebním loutkovém filmu *Věneček písni* (1955), v němž prostřednictvím textilových loutek připomínajících dětské hračky oživuje scény z textů českých lidových písniček. Hadrové postavičky jsou oděny do propracovaných kostýmů s

bavlněnými svršky a šátky, vlněnými kalhotami, plstěnými kloboučky, papírovými čepičkami nebo stužkami ve vlasech. Všechny tyto látky jsou precizně animovány, pohybují se přirozeně, v souladu s dynamikou loutek, které v průběhu celého filmu tancují do rytmu písní. Kromě samotných panenek zahlédneme na vrstevnatém pozadí i plyšová zvířátka či miniatury reálných předmětů, jako např. keramického džbánu, dřevěné kolébky či pleteného koše.

Neméně působivá je práce s textilií ve filmu *Uzel na kapesníku* (1958), ve kterém je hlavní postavou kapesník malého chlapce, a těmi vedlejšími jsou pak hadry, zástěrky, košile, ubrusy apod. Týrlová dokázala kapesník nejen zdařile rozpohybovat, ale pomocí citlivé animace hrdinovi bez lidských rysů, ale s uzlíčkem místo hlavy, vdechnout duši a vtisknout svérázný charakter. To dětským divákům velmi usnadňuje identifikaci s protagonistou a činí z jeho prozkoumávání světa zábavnou podívanou. Na snímku lze vyzorovat animátorskou tendenci ožívání či dokonce ozvláštňování všedních předmětů, s nimiž děti denně přicházejí do styku. Přiblížení se každodenní realitě je v tomto případě o dost intenzivnější i z toho důvodu, že se příběh odehrává v reálných kulisách a dochází tu k mísení animovaných a hraných pasáží – jde o metodu, kterou Týrlová uplatňovala už ve své rané tvorbě, např. ve *Vzpouře hraček* (1946).

Druhá generace experimentátorů

Blízkými spolupracovníky Hermíny Týrlové byli výtvarníci a režiséři Ludvík Kadleček, jenž pracoval ve zlínském studiu, a Garik Seko, animátor gruzínského původu, který působil v trnkovském Studiu Bratři v triku i ve zlínských ateliérech. Oba tvůrci rovněž experimentovali s rozličnými materiály a dokázali československou animaci pro děti obohatit vlastními řemeslnými inovacemi i specifickou poetikou.

Režijním debutem Ludvíka Kadlečka byl snímek *Proč pláče žirafa* (1960), v němž režisér poprvé zvolil reliéfní animaci plošné dětské stavebnice. Film s jednoduchým příběhem je postavený na asociativní hře barevných geometrických dílků, z nichž jsou vytvořeny jednotlivé postavy, a na subtilním humoru, jehož zdrojem je harmonická interakce mezi pohybem plošek a odlehčené hudby.

Více než různé typy plošek si však Kadleček ve své tvorbě pro děti později oblíbil tvárný materiál jako jílu nebo formelu. Např. v animované grotesce *Myší kočičiny* (1987) využívá plasticitu jílu, z něhož je na skutečném hrnčířském kole vymodelovaná

ústřední dvojice hrdinů, kocour a myš. Zpočátku beztvará hlína bílé barvy ožije a postupně nabývá na stále jasnějších obrysech, nejprve se formuje do geometrických tvarů a různých částí těla, posléze se po několikanásobných pokusech přemění do kocoura, jehož podobizna visí na stěně nad hrnčířským stolem. Část hlíny se od většího kusu masy odchlípne a začne žít vlastním životem, načež se zformuje do tvaru myši. Následuje honička kocoura za myší, přičemž obě postavy v průběhu filmu neustále mění svou podobu (proměňují se např. do míče a brány, děla a koulí aj.). Právě jejich neustálou transformací – všemožnými variacemi natahování, stlačování a barevnými proměnami jílu – Kadleček demonstruje materiálovou plasticitu, která umožňuje přetvářet naše pojetí reality, podněcuje dětskou představivost a motivuje diváky k tomu, aby si sami práci s daným materiálem vyzkoušeli.

Stejný princip Kadleček uplatňuje i ve své další animované grotesce, Autíčkové romanci (1990), v níž dvě plastelínová auta bojují o přízeň autíčkové slečny. Režisér zde na základě asociativní hry, při níž se soupeři neustále proměňují a záměrně mění i podobu svého soka, poukazuje nejen na tvárné možnosti plastelíny, ale v podstatě i na její nezníčitelnost, resp. „regenerační“ schopnost. Soupeř hlavního hrdinu několikrát přejede nebo rozplácne, ten však pokaždé obnoví svůj původní tvar.

Garika Seka lze v rámci animované tvorby pro děti považovat za samorosta. Ve své tvorbě hojně experimentoval s animací netradičních materiálů jako kámen, kovové dráty či krajky a té pak přizpůsobil syžet. Ve filmu Kámen a život (1965) sledujeme příhody kamenného panáčka, který putuje světem, naráží na řadu kamenných zvířat a posléze si uvědomí, že to, co po celou dobu hledal, byla kamenná žena, kterou si nakonec z dalších kamínků sám vytvořil. Seko citlivou animací větších i menších kamenných plošek dokazuje, že jednoduchý příběh oslovující dětský smysl pro kreativitu lze stvořit i z tak netvárného materiálu, jako je kámen. S podobným principem Seko pracuje i ve filmu Draťáci (1973) o dvou kovářích, kteří chtějí najít zdroj opakujícího se zemětřesení. Důmyslně zde animuje kovový šrot – ostnatý drát, špony, plíšky či kousky plechu. Jednoduchý příběh Sekovi v tomto případě slouží spíše jako rámec pro tvůrčí experimenty, přesto dětské i dospělé diváky přivádí do netradičního, vizuálně stimulujícího světa kovu, jenž působí vysoce taktilním dojmem.

Zejména pozdní Sekovy filmy jsou charakteristické využitím koláží a animací předmětných loutek, resp. reálných předmětů, které Seko ponechává ve svém

přirozeném prostředí. V humorném snímku *Shoe show aneb botky mají pré* (1984) režisér oživuje v obuvnické dílně různorodé páry bot, od pohorek přes baleríny a tenisky až po lodičky a kovbojské boty, a přisuzuje jim patřičnou povahu, jež se odvíjí od charakteru jejich lidských majitelů.

Ve filmech *Můj kamarád tiká* (1987) a *Vylez, zbabělče!* (1988) jsou hlavními hrdiny zahozený jednonohý plyšový medvídek a starý rezavý budík se zvonkem, kteří se potulují po pražských ulicích a naleznou útočiště na opuštěném uličním dvoře vedle popelnic. Přestože vyhozený budík postrádá lidské rysy, Sekovi se z něj díky pečlivé animaci hodinových ručiček a přednesu Radovana Lukavského, jenž postavám propůjčil hlas, podařilo vytvořit plnohodnotného hrdinu, k němuž si diváci dokážou vytvořit silný empatický vztah. V prvním díle *Můj kamarád tiká* se ústřední dvojice seznamuje a hledá společný úkryt, v němž by mohla oslavit Štědrý den. Zpočátku je člověku budíku upřímně líto, a proto poté, co se medvídkovi podaří svého nového přítele rozveselit a budík začne vyprávět příběh pomocí rozpohybovaných hodinových součástí, divák je ochoten uvěřit, že i tak všední věc jako budík může mít duši. Seko je tedy dalším tvůrcem, který nás nutí zamyslet se nad hodnotou předmětů denní potřeby a motivuje diváky ke kreativnímu využití zastaralých objektů.

Dílní experimenty s materiálem „tradičních“ tvůrců

Kromě výše zmíněných autorů, kteří s animací rozličných materiálů experimentovali soustavně, se v historii československé animace pro děti najde několik dalších tvůrců, jejichž doménou byla kreslená či loutková animovaná tvorba „tradičnějšího“ rázu.

Jedním z nich byl např. Milan Šebesta, který působil především jako animátor a spolupracovník Hermíny Týrlové ve zlínských ateliérech. Šebestův režijní debut *Hajajú, hajajú* (1984) využívá animaci figurek z kukuřičného šustí. Přestože samotná animace tohoto folklorně laděného snímku působí oproti filmům Týrlové, Kadlečka nebo Seka o něco topornějším dojmem, jedná se o hodnotnou poctu lidovému řemeslu a rozšiřuje dětskému divákovi obzory.

Za dalšího zástupce této kategorie lze považovat Zdeňka Smetanu. Přestože proslul zejména svými krátkými kreslenými satirami a pohádkovými seriály o Rákosníčkovi, Křemílkovi a Vochomůrkovi či malé čarodějnici, jedná se o tvůrce, který rovněž experimentoval s animací netradičních materiálů. Málokoho by napadlo zkoumat

animační potenciál perníku. Ve filmu *Voda čerstvosti* (1966) se však Smetanovi podařilo vytvořit humornou pohádku, která je z hlediska formy zcela výjimečná. Jak je psáno v úvodních titulcích filmu, vskutku se jedná o první perníkový film, v němž je snadno čitelný Smetanův výtvarný rukopis. Reliéfní objekty a postavy z perníku nepostrádají typické výrazy, gesta ani pohyby smetanovského univerza. Jednotlivé dekorativní perníčky tu vytvářejí symetrické choreografie, cukrová poleva na perníku nahrazuje kreslenou linku, jež řídí mimiku postav, a Smetana pracuje i se strukturou jedlého materiálu – v několika scénách si hraje s jeho lámáním a drolením. Režisér tímto snímkem, možná i neúmyslně, vzdává hold českému cukrářskému a perníkářskému řemeslu, jelikož jednotlivé figurky jsou velice pečlivě zdobené a vypadají lákavě. Dětské i dospělé diváky Smetana zároveň zaujme a pobaví přenesením cukrářského výrobku, který dobře znají, do překvapivého kontextu animovaného fikčního světa.

Smetana je obdobně kreativní i v případě lidové pohádky *Všehochlup* (1978), kde využívá propracovanou ploškovou animaci vyšívky. Přestože je film určený primárně dospělému publiku – kvůli četným dvojsmyslům a barvitému slovnímu humoru, jemuž dal vyniknout vypravěčský přednes Františka Filipovského – ani zde nechybí režisérův specifický výtvarný styl, díky němuž ožijí groteskní ploškové figurky na látkovém pozadí. Filmu přidává na dynamice sporadické otáčení vyšívaného plátna, na němž se odehrává děj, a animace černých a bílých nití, které jsou součástí látkových postav (ocas koně, paprsky slunce, vzdušné proudy větru apod.). V rámci příběhu je vyšívání taktéž nenápadně tematizováno, což podporuje ozvláštňující účinek vyšívané animace.

Vybrané filmy jsou jen zlomkem toho, co v rámci pokusů s materiály v československé animaci vzniklo. Jsou však dostačujícím důkazem, že experimentování s netradičními materiály ve fikčním světě animace nejen stimuluje fantazii dětských diváků, podporuje jejich abstraktní a asociativní myšlení, ale může mít i poučný potenciál a zároveň inspirovat další tvůrce k posouvání limitů animované disciplíny.