

MICHAELA MERTOVIČOVÁ / 4. 5. 2020

Výběr české animované klasiky pro děti

Animace pro děti má v naší zemi dlouhou a bohatou tradici. Už od roku 1945 byly v českých kinech pravidelně uváděny projekce pro děti a naše animované tituly měly v těchto programech významné místo. Charakteristická pro ně byla vždy pestrost témat, žánrů, zvoleného výtvarného řešení i použité technologie animace. Tyto filmy (např. *Míček Flíček*, *Vláček Kolečáček*, *Potkali se u Kolína*, *K princeznám se nečuchá*, *Příhody Ferdy Mravence*) formovaly během let hned několik generací. Rozesmát, pobavit, nebo dokonce poučit umějí i dnes bez ohledu na dobu, která uplynula od jejich dokončení. Dnešní děti, podobně jako jejich rodiče, prarodiče i praprarodiče, řeší podobné problémy. Kdo by nechtěl zažít nějaké lákavé dobrodružství? Podobně jako nespokojený Kolečáček (*Vláček Kolečáček*), když jej jednoho dne přestane bavit vozit ostatním mašinkám uhlí. Nebo stát se na čas neviditelným jako holčička Otýlie (*Otýlie a 1580 kaněk*)? Překvapivé nápady, zvědavé dotazy i obavy, i to je způsob, jakým děti objevují svět a hledají v něm své místo. Zkoumají výhody i záludnosti přátelství, bojují se sobectvím i strachem, snaží se rozpoznat zlo i dobro. A filmy jim s tím dokáží nepatrně pomoci. Mohou jim nenápadně přiblížit možné problémy i navrhnout rozumná řešení, usnadnit vyrovnat se s podobnou situací. Míček Flíček se dostane do problémů, když neposlechne varování dědečka a babičky (*Míček Flíček*), potulný kouzelník se přesvědčí, že nejlepším lékem na smutek je mít kamaráda (*Proč pláče žirafa*) a porazit zlo se snadněji daří za pomoci přátel (např. *Ferda Mravenec*, *Svatba v korálovém moři*, *Vzpouza hraček*, *Konec kouzelníka Uhahuly*). Konec každého z většiny snímku pro děti obsahuje i nenápadné morální poučení: zlo je potrestáno (*Svatba v korálovém moři*, *Míček Flíček*, *Pasáček vepřů*), nezbedník polepšen (*Vláček Kolečáček*) a statečný hrdina získá princeznu, nebo alespoň pochvalu či uznání (*Zlatovláska*).

Hrdinové animovaných filmů umí diváky pobavit, ale i inspirovat. Ferda Mravenec (*Ferda v mraveništi*) je veselý, přátelský a rád pomáhá ostatním. Každou chvíli má nějaký nápad, většinou užitečný, ale i jemu se občas něco nepovede. Ferda se ale nikdy nevzdává, a když se dostane do neřešitelné situace, kamarádi jej v tom nenechají. Různé nápady na vylepšení má i Brouk Pytlík (*Příhody Brouka Pytlíka*), ale na rozdíl od Ferdy není tak úspěšný a jeho motivace bývají často sobecké. Oba dva se zaslouženě dočkali široké popularity. Snad proto, že někdy jsme jako Ferda a někdy zase trochu jako Brouk Pytlík. Zajímavých postav je v této sérii více, ať už se jedná o elegantní Berušku, hravou luční kobyliku nebo přísného brouka potápníka. A kdo by, bez ohledu na věk, nechtěl vysvobodit zakletou princeznu (*K princeznám se nečuchá*), nebo porazit chytřejšího sourozence či kamaráda (*Jak jedli vtipnou kaši*)? Lákavé by bylo i stát se na chvíli autem, mašinkou nebo hudebním nástrojem. A to vše je naprosto přirozené pro hry medvědích brášek od Kolína (*Potkali se u Kolína*, *Jak jeli k vodě*, *K princeznám se nečuchá*). Hravost medvídát je klíčem k nápaditým animačním a výtvarným gagům i důvodem, proč jsou plyšová medvíďata u českých diváků nejoblíbenějšími animovanými hrdiny. Nechybí jim humor, fantazie ani imaginace a něco z jejich proměn či nápadů je důvodem, proč se k nim rádi vracíme i po letech.

Na nejmenší diváky, kteří ještě neztratili zvědavost a zájem kreativně objevovat své okolí i dotykem, se zaměřovali tvůrci ve studiu ve Zlíně (v letech 1949 až 1989 přejmenovaném na Gottwaldov). Úspěšně experimentovali s různým materiálem při výrobě postav i dekorací a snažili se využít možnosti emotivního působení materiálu na diváka, aby si jej mohl spojit se svou vlastní zkušeností. Děti tyto filmy často inspirují k vlastním experimentům, ať již se jedná o hebká vlněná vlákna (*Dvě klubíčka*, *Vlněná pohádka*), tvárnou modelovací hmotu (*Myší kočičiny*, *Jak ulovit mamuta*, *Slova slova*, *Autíčková romance*), nebo třeba různorodost struktury a tvarů kamínků (*Kámen a život*). Vyzkouší si, jak snadné je z klubíčka vlny vytvořit vlastní figurku a rozehrát jednoduchou hru nebo dobrodružství (samozřejmě podle vlastních představ, jak jinak). Tyto filmy dokáží podnikavým dětem přinést nejen zábavu a poučení, ale především možnost rozšířit si své dovednosti a praktické zkušenosti.

V některých filmech, zvláště v pohádkách, hraje důležitou roli nejen děj, ale i jazyk vyprávění. Zdokonalování vyjadřovacích schopností a osvojování si nových slov je pro děti a jejich vývoj velmi důležité. Tvůrci rádi využívali potenciál českého jazyka: zvukomalebnost některých slov, melodiku veršů i nápadité možnosti interpretace

komentáře. Jsou slovní spojení, která zůstávají dodnes spojující komunikační linkou mezi generacemi diváků – např. „vypečené hry“ nebo „brouk Ošklivák“ ze série medvídat od Kolína. Při adaptacích známých literárních a dramatických děl zachovávali autoři také charakter jazyka spisovatele nebo básníka – např. Karla Čapka (Pošťácká pohádka, Doktorská pohádka, Loupežnická pohádka), Josefa Kainara (Zlatovláska) nebo Miloše Macourka (Otýlie a 1580 kaněk). Komentáře namlouvali přední herci s citem pro text i jazyk: Ladislav Pešek a František Filipovský (Čert a Káča), Václav Voska (Zlatovláska), Karel Höger (Vláček Kolečáček, Pasáček vepřů, Pošťácká pohádka, Doktorská pohádka, Loupežnická pohádka, Otýlie a 1580 kaněk), Rudolf Deyl ml. (Malování pro kočku, Potkali se u Kolína, Jak jeli k vodě, K princeznám se nečuchá) a Vlastimil Brodský (Konec kouzelníka Uhahuly, Sněhulákův sen).

Některé filmy nepotřebují slova, byla by omezující. Možná právě proto nás tyto filmy snáze dokáží provázet po celý život. Vlastní významovou linku si lehce objeví divák jakéhokoliv věku, a jak dospívá, postupně odkrývá další a další významy. Jedním z těchto filmů je rozmarná hříčka O místo na slunci (1959) Františka Vystrčila. Příběh je prostý: dva panáčci bojují o místo na slunci, ač by se mohli pohodlně spolu slunit oba dva. Vyvážená souhra všech složek díla i mistrné provedení jsou dokonalým příkladem možností animace a jejích vyjadřovacích prostředků. Snímek je určen divákům všech věkových kategorií a jeho poselství děti pochopí už ve velmi nízkém věku. Film byl v roce 1960 jako první československý animovaný snímek nominován na Oscara. Dalším příkladem podobně univerzálního kresleného díla je Špatně namalovaná slepice (1963) režiséra a scenáristy Jiřího Brdečky. Satira ze školního prostředí o fantazii a jejím nepochopení je nadčasová a stále aktuální.

Animovaných snímků bylo v našich studiích natočeno mnoho, na některé rádi vzpomínáme, na jiné méně. Proč je důležité se k nim vracet, když neustále vznikají snímky nové a často více přizpůsobené současným dětem? Protože každé dítě potřebuje pro svůj vývoj pestrou paletu podnětů, aby si mohlo vybrat ten, který je pro něj v aktuální fázi vývoje přínosný. Naši tvůrci kladli už od prvních snímků důraz na pestrost výtvarných stylů i témat, přirozeně reagovali na vývoj naší společnosti i jeho požadavky, přesto nezapomínali na potřeby dětských diváků. Během doby se změnila jak společnost, tak diváci. Přesto většina těchto filmů dokáže děti oslovit i dnes. Tyto snímky zůstávají nositeli naší národní poetiky, vizuální kultury, jazyka i melodiky. Jsou v nich přítomny stopy našeho historického i kulturního vývoje,

naše kulturní kořeny, které jsou nejen pro naši společnost, ale především pro utváření identity našich dětí velmi důležité. Pro dospělé znamenají připomenutí jejich dětství, kdy byla formována jejich osobnost i hodnoty. Nemusí to být jen nostalgický návrat, ale i možnost navázání kontaktu s vlastními dětmi prostřednictvím společného prožitku. Čas neúprosně prosívá snímky, z nichž některé překvapivě stárnou a další naopak získávají u diváků nový významový rozměr. Široký rozsah námětů i uměleckého zpracování nám dnes umožňuje představit dětem různorodou nabídku, z níž si mohou vybrat film, který odpovídá jejich aktuálním potřebám. Společnou charakteristikou všech těchto filmů je snaha, aby nejmenší diváci neztráceli zvědavost a aby snímky nesledovali jen pasivně. Oslovit fantazii diváků a probudit zájem kreativně poznávat své okolí bylo hlavním cílem tvůrců animovaných filmů. U většiny nejmenších se jim to daří dodnes, a to je někdy důležitější, než jen umět je rozesmát.