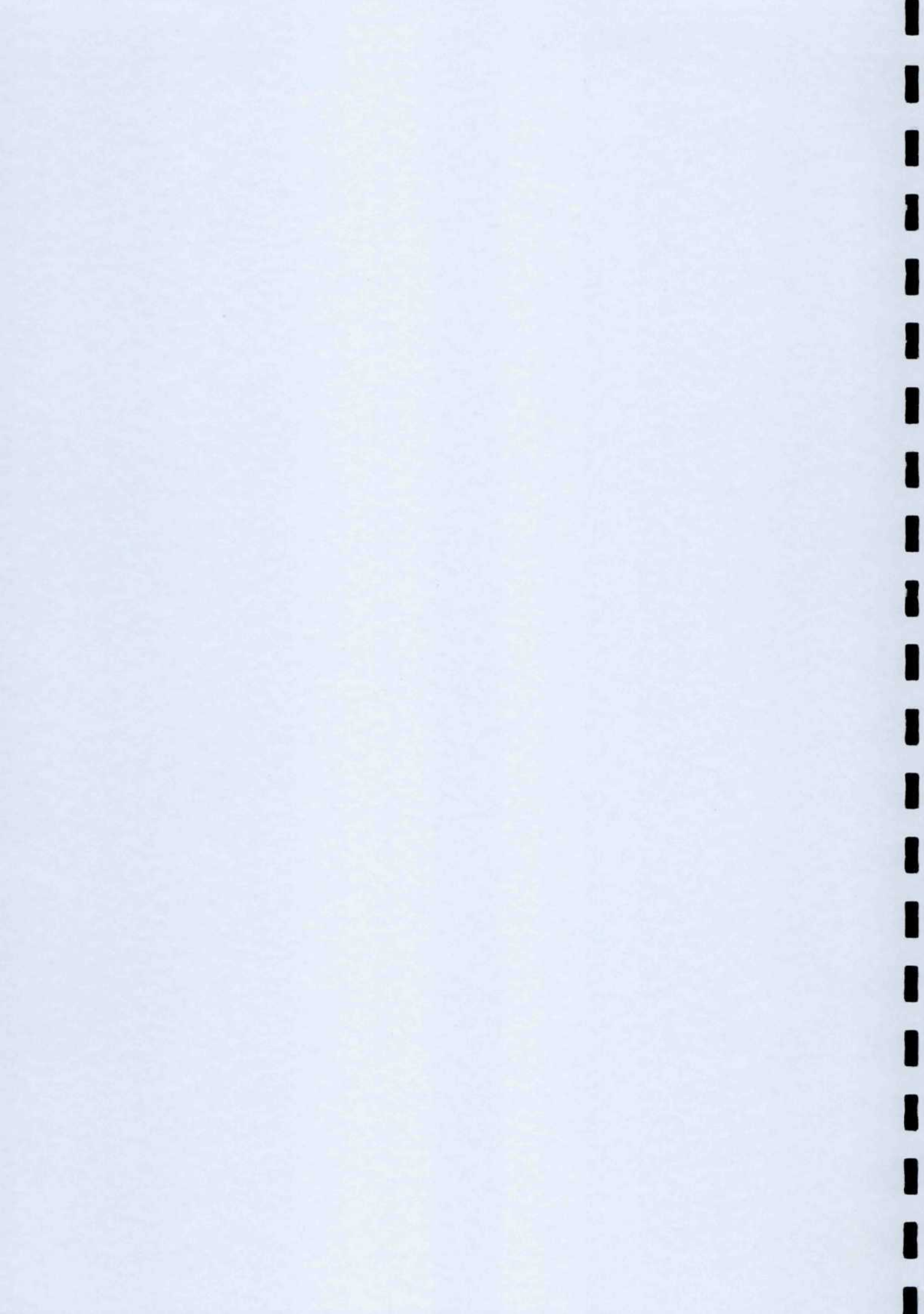


Z B O R N Í K

MEDZINÁRODNÉ SYMPÓZIUM BIB '89
BIENÁLE ILUSTRÁCIÍ BRATISLAVA '89

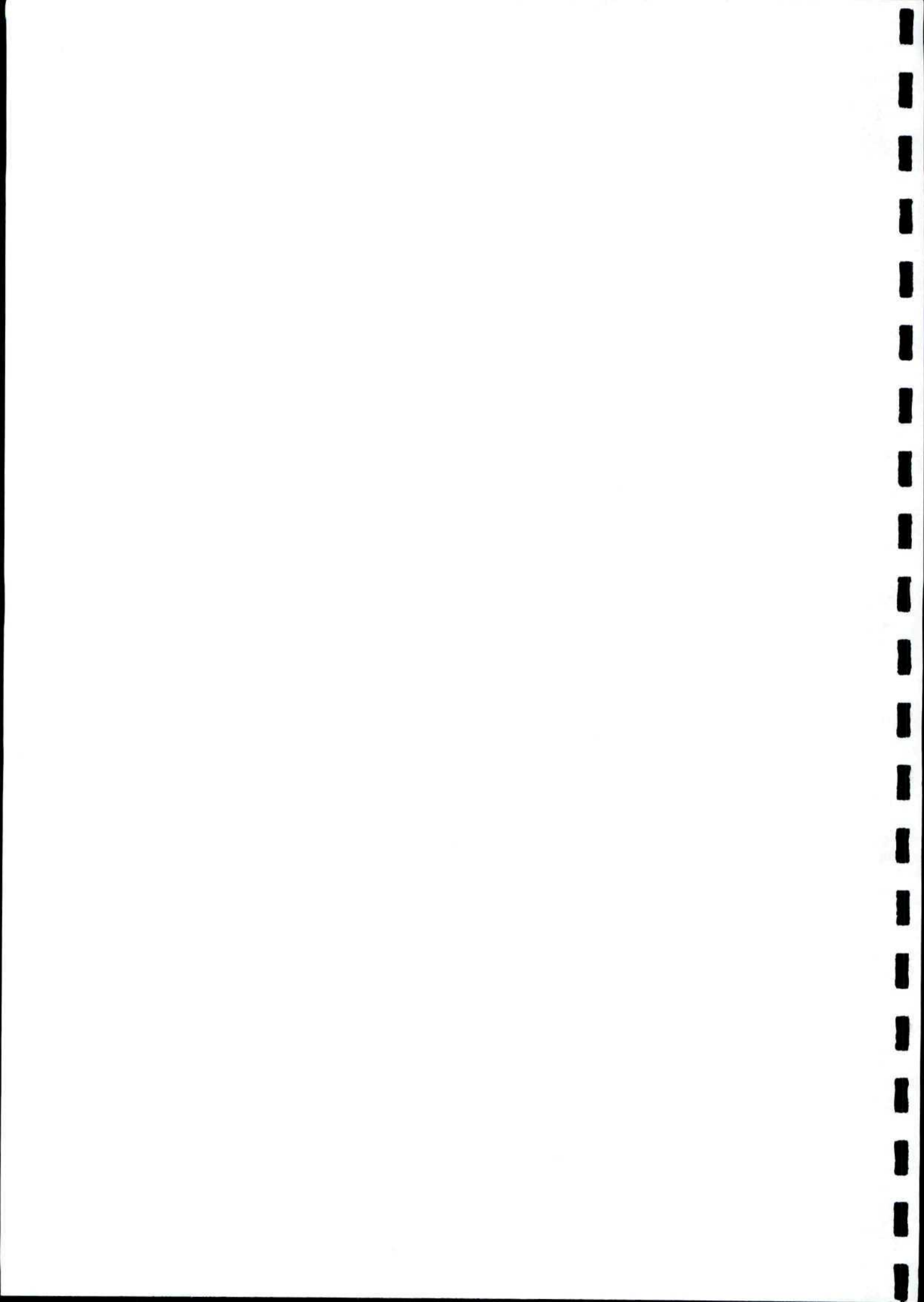
MEDZINÁRODNÉ SYMPÓZIUM BIB '91
BIENÁLE ILUSTRÁCIÍ BRATISLAVA '91

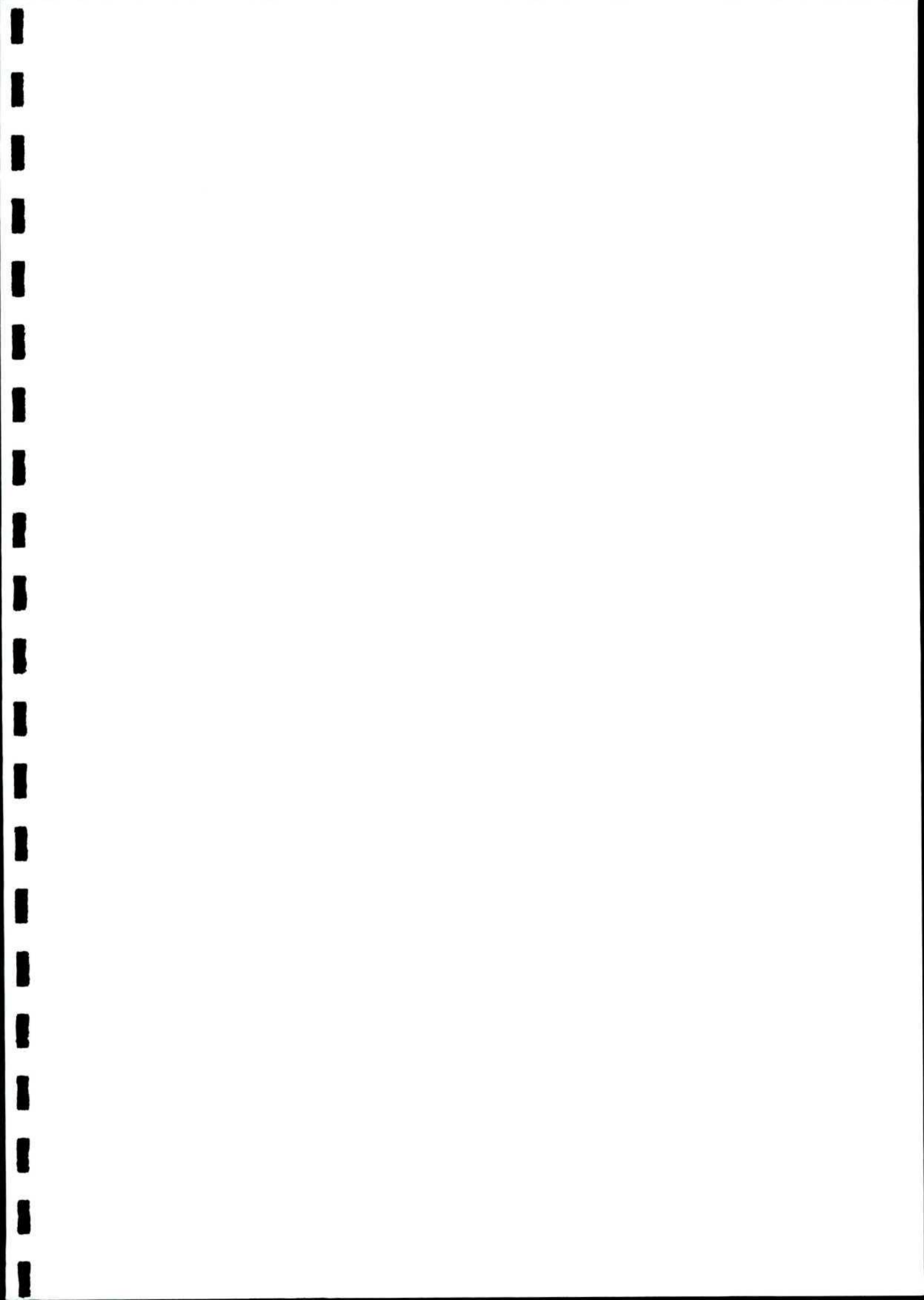


TÉMA:
Detská ilustrovaná kniha
v kontexte ostatných druhov
umenia pre deti

Medzinárodné sympóziium BIB '89

PODTÉMA: Obraz v knihe - obraz v animovanom filme
11.-12. september 1989, Bratislava, Slovensko





MEDZINÁRODNÉ SYMPÓZIUM BIB '89

TÉMA: Detská ilustrovaná kniha v kontexte ostatných druhov
umenia pre deti

PODTÉMA: Obraz v knihe - obraz v animovanom filme

- | | | |
|----|----------------------------------|--|
| 3 | Luis Camargo
Brazília | Ilustrácia detských kníh v Brazílii |
| 7 | Rastko Ciric
Juhoslávia | Od ilustrácie k animácii |
| 11 | Gene Deitch
USA | Obrázková kniha animácie |
| 17 | Ernest Kocsis
Československo | Pedagogické aspekty vzťahu ilustrácie
detskej knihy a animovaného filmu |
| 23 | Ove Kreisberg
Dánsko | Obrázkové knihy a telesne postihnuté
deti |
| 27 | Tadeshi Matsumoto:
Japonsko | Postavenie nových prostriedkov
v dejinách umenia |
| 31 | Carla Poesio
Taliansko | Využitie intermediálnosti v ilustrácii
detskej knihy |
| 37 | Jens Raahauge
Dánsko | |
| 43 | Helgard Sauer
Nemecko | Lemuel Gulliver v ilustráciách
a iných druhoch umenia pre deti |
| 51 | Ján Poš
Československo | Glosy a poznámky |
| 59 | Jiří Šalamoun
Česká republika | |

ÚVODOM

Zborník, ktorý sa Vám dostáva do rúk vychádza v podobe, na akú sme pri zborníkoch BIB nie zvyknutí. Prednášky, ktoré boli odprednášané v nie slovenskom jazyku, nie sú zredigované, to znamená, že sú uverejnené v takej podobe, ako boli odovzdané organizátorom sympózia. Prednášky v slovenskom jazyku prešli jazykovou korektúrou. Tento zborník obsahuje príspevky a prednášky, ktoré odzneli na medzinárodnom sympóziu BIB v roku 1989 a v roku 1991.

Časť obsahujúca materiál z roku 1989 je kompletná, to znamená, že obsahuje všetky prednášky sympózia BIB '89 v slovenskom a francúzskom jazyku. Obe časti sú zredigované.

Druhá časť, ktorá obsahuje prednášky zo sympózia BIB v roku 1991, je neúplná, niektoré príspevky - po odoslaní na autorskú redakciu sa nám nevrátili, niektorí nám prednášky neodovzdali. Avšak tie, ktoré uverejňujeme Vás určite zaujmú.

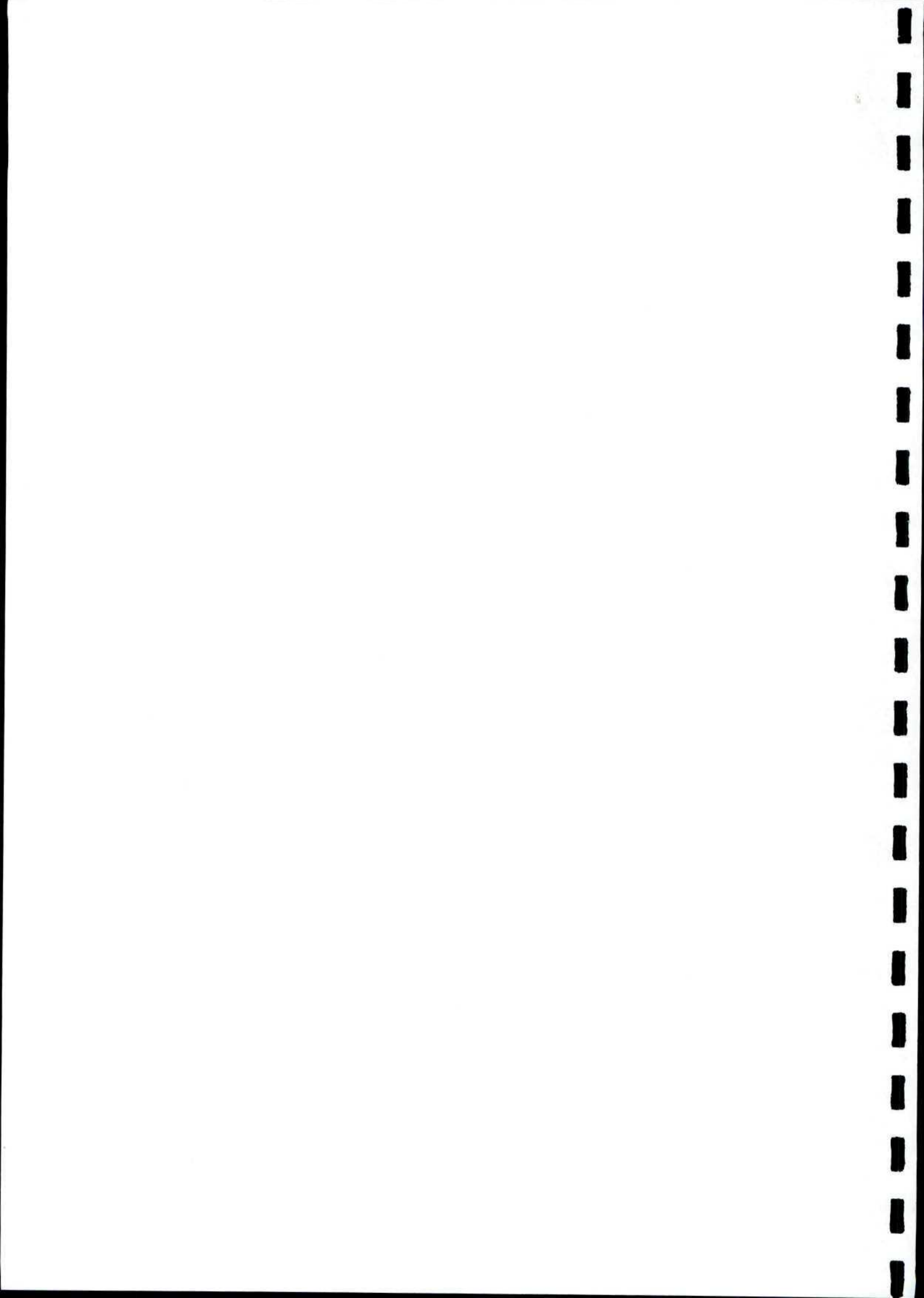
Téma medzinárodného sympózia v roku 1989 znela: *Obraz v knihe - obraz v animovanom filme*. Táto téma bola koncipovaná ako prvá zo seriálu „Detská ilustrovaná kniha v kontexte ostatných druhov umenia pre deti“. Spojenie ilustrácie s animáciou malo svoje logické zázemie v tvorcoch, ktorí v nejakom prípade sú v ilustrovaní a tvorbe výtvarných návrhov animovaného filmu tí istí. Vznikajú knihy z filmov a opačne, z kníh filmy. A ako sa nazvávajú obohacujú to sme mali možnosť počuť na tomto sympóziu. Prednáška Gene Deitcha, američana žijúceho v Prahe o Obrázkovej knihe animácie patrila medzi najzaujímavejšie. Ove Kreisberg z Dánska sa venoval miestu obrázkovej knihy v živote telesne postihnutých detí. Tadeshi Matsumoto z Japonska prednášal o nových prostriedkoch v dejinách umenia a Carla Poesiová z Talianska hovorila o intermediálnosti v ilustrácii.

Témou medzinárodného sympózia BIB '91 bola „Fantázia a imaginácia v ilustrácii a animovanom filme.“

Tento zborník obsahuje, tak ako som spomenula, len niektoré príspevky z tohoto sympózia. Sú však o to hodnotnejšie. Pani C. Poesiová z Talianska, v anglickej časti zborníka, sa venuje tvorbe talianskeho umelca Mario Mariottiho a jeho knihe *AniMani* a Claudio Bertieri tiež z Talianska nám približuje tvorbu jedného z najlepších umelcov Talianska Emanuela Luzzatiho, scenáristu, ilustrátora, animátora, kostyméra, detského rozprávkára, keramikára, výtvarníka divadelných plagátov. Slovenský výtvarný teoretik Andrej Švec prednášal o fantázii a humore v ilustrácii výtvarníka Petra Kľučíka.

Tento zborník Vám dávame do pozornosti v dobrej viere, že Vám priblížime tieto medzinárodné sympózia a obohatíme Vaše vedomie.

Anna Horváthová, historička umenia
zostavovateľka a vedecká redaktorka zborníka



Luis Camargo

Brazília

ILUSTRÁCIA DETSKÝCH KNÍH V BRAZÍLII AKO UMENIE PRE DETI

Ilustrovaná detská kniha je nielen literárny text, ale aj umelecké dielo. Je to malá galéria predstáv o domove, škole knižnici, ktorá tu je stále, aby sme sa k nej mohli vracaf. V našej krajine Brazílii, kde je málo múzeí, knihy zohrávajú úlohu prenosného Umeleckého centra, ktoré prináša umelcovo videnie sveta z jeho bydliska až k vidieckemu domu, či škole.

Ilustrovaná detská kniha odpovedá na otázky, ktoré prezentujú dnešní umelci. Je vyrobená z papiera - nie z drahých materiálov ako je mramor alebo bronz. Je dostupná a vhodne použivateľná - nevyrovná sa jej umenie múzeí, ktorého sa nemožno dotýkať. Predkladá množstvo textov na čítanie prezentujúc vzdialené svety.

Tvorba knihy

Ilustrované detské knihy predkladajú sekvenciu obrazov, v ktorých možno listovať. Nie sú to obrázky, ktoré treba pozerať jeden po druhom.

Ako napísala ilustrátorka Angely Lago: „Navrhovať knihu je to isté, ako navrhovať mesto. V obrázkovej knihe musíte obracať stránky, ako by ste sa zoznamovali s mestom, kde za každým rohom objavujete nové zorné pole. Preto pri návrhu každého obrázku musíte navrhovať celú knihu. Nie je to len jednoduché maľovanie série obrázkov. Musí tu existovať zladenie rytmu a pohybu, napätie, smerovania, čo zjednocuje celú prácu.“

Dialóg s textom

Ilustrácia nesmie „vysvetľovať“ text. Musí tu existovať vzájomné porozumenie medzi textom a ilustráciou tak, ako to existuje medzi scenárom, scénou, kostýmami, osvetlením, choreografiou a pod. v divadle. Ani v divadle nepredpokladáme, že výprava samotná „ilustruje“ scenár.

Ilustrácie by nemali „ilustrovať“ text, ale konverzovať s ním. Tento dialóg môže byť opisný, vizuálny, naratívny, ale aj imperatívny.

Deskriptívna rovina

Ilustrácie opisujú predmety, scény, ľudí, rastliny, živočíchy atď.

V knihe Any Marie Machadovej „Bisa Bis Bisa Bel“ ilustrátorka Regina Yolanda opisuje niektoré veci starej mamy. (1)

V kolekcii Mary Franca „Corre Cutia“ ilustrátor Eliardo France opisuje niekoľko typických brazílskych zvierat - papagája aru, leňochoda, tukana, jaguára a iné. (2, 3)

Vizuálna rovina

Pomocou línie, farby, tvaru, priestoru, kontextu ilustrácia vyvoláva dojem, že je v interakcii s textom knihy.

Cotovia Lucie Villare je príbehom vo veršoch o strate milovanej osoby. Ilustrátorka Helena Alexandrino vyjadrila vizuálne túto stratu pomocou veľkých prázdnych priestorov s izolovanými postavami vzdialenými od seba. Účinok dosiahla pomocou teplých farieb, červenej, pomarančovej a ružovej farby. (4)

Naratívna rovina

Ilustrácie uvádzajú osoby, scény, situácie a príbehy, ktoré nie sú zahrnuté v texte. V obrázkovej knihe ilustrácie rozprávajú vlastné príbehy bez slov (alebo len niekoľkými slovami). Ako je známe aj

o knihách bez obrazov, knihy, ktoré sú ilustrované, prinášajú tiež rôzne typy rozprávania.

Napríklad, existujú vizuálne rozprávania veľmi podobné krátkemu rozprávaniu - ako to vidíme u Evy Furnari, ktorá kreslí príbehy založené na jednej dejovej línii (5).

Nachádzame tiež vizuálne príbehy veľmi podobné románu. Tak to robí Angela Lago, ktorá kreslí hlavnú dejovú líniu, a tá sa rozvíja s niekoľkými sekundárnymi príbehmi (6).

Imperatívna rovina

Obraz prezentuje ideu alebo vizuálne interpretuje verbálny obsah. Takto to robí ilustrátorka Ana Raquel v knihe Ronalda Clavera „O Jardim dos Animale“. Na jedenástej strane sú dve malé básne:

Páv

je Japoncami obdivovaný,

a preto vyšitý do dúhy

a kaleidoskopu.

Žirafa vo výškach je horolezec

Bez hôr.

Je periskopom s kopytami. Vidí svet

celkom naopak.

Tieto básne sú ilustrované dvojstranovou kolážou. V ľavom hornom rohu je porcelánový mesiac s japonskou tvárou; v ľavom dolnom rohu sú dve biele perá nerovnako odrezané; nad perami je farebné oko podobné ako na perí páva. Niekoľko olejových pastelových čiar implikuje dúhu. Dve básne sú v pravom hornom rohu.

V dolnej polovici sú štyri známky troch rôznych krajín: Holandska, Francúzska a Kuby. Na jednej zo známok je nakreslená silueta žirafy. Prevrátený svet je reprezentovaný známkami, ktoré sú obrátené (7).

Deskriptívna, vizuálna, naratívna a imperatívna rovina koexistujú v tej istej ilustrácii, i keď sme tu o nich hovorili oddelene.

Umenie pre deti

Treba niečo povedať o opačnom procese, v ktorom by sa tvorili texty založené na obrazoch.

Toto je prípad súboru Arte para Crianca (Umenie pre deti), ktorý prezentuje brazílskych umelcov cez príbehy založené na prácach umelcov. Napríklad Ana Maria Machado napísala „Era uma vez tres“ s ilustráciami Alfreda Volpiho; Lygia Bojunga Nunes napísala „7 Cartas e 2 Sonhos“ spolu s ilustráciami Tomie Ohtake.

Ricardo de Cunha Lima predložil brazílske umenie tým, že vytvoril smiešny príbeh pôvodne v ilustráciach Margitty: Em busca do tesouro de Magritte (8).

Tato vytvoril vizuálne rozprávanie inšpirované starým flámskym majstrom Bruegelom - Doce, doce... e quem comeu regalou-se: Zo starých malieb. Tato vynašiel nové tvary, nové scény, pre ktoré Sylvia Orthof vytvorila „jednoduchý príbeh, ktorý ukazuje ilustrácie a dáva im prednosť pred slovami“ ako sa to hovorí v úvode (9).

„Umenie zblízuje kultúry“, povedal ilustrátor Cica Fittipaldi, Bienále ilustrácií Bratislava - BIB - je jedným zo stretnutí, ktoré pomáha pozeráť na ilustráciu inými očami; konfrontovať názory. Na to nás každý ilustrátor pozýva.

Rastko Ćirić

Belehrad

OD ILUSTRÁCIE K ANIMÁCII (OGRES AND BOGIES - ALE I BAUCI)

Projekt „Ogres and Bogies“ vznikol v roku 1984. Môj priateľ Aleksandr Palavestra, alias A. Peragras, archeológ, začal písať pseudovedeckú, zábavnú knihu o zvláštnych stvoreníach z Balkánu. Pre mňa to bola veľmi náročná úloha: vizuálne zrekonštruovať veľké množstvo mytologických stvorení podľa textu Srbského mytologického slovníka. I keď mnohé prítomné v každodennom jazyku (babaroga, karakondzula) sa používajú, predsa absentujú vo vizuálnej forme.

Zväčšil som štyridsať obrázkov z knihy a usporiadal výstavu „Ogres and Bogies“ v galérii Graficki Kolektiv v Belehrade v novembri 1986. Galéria bola tmavá a len bodové reflektory boli nasmerované na kresby. Tieto svetelné efekty sprevádzali tajomné zvuky a hlasy, ktoré boli špeciálne nahraté na túto príležitosť. S výstavou sme navštívili niekoľko miest, nakoniec Annecy vo Francúzsku počas Svetového festivalu animovaných filmov.

Text s ilustráciami sa po prvý raz objavil v časopise „Politikin Zabavnik“ na sklonku roku 1987 ako seriál ôsmich článkov.

V nasledujúcom roku som pracoval na animovanom filme. Medzitým vydavateľ knihy bol ochotný vydať ju súbežne s jej filmovou verziou. Film mal premiéru v marci 1989 na belehradskom festivale krátkometrážnych filmov, kde tento film získal aj ocenenie.

Výstava

Výstavné kresby, i keď plánované pre knihu, robili dojem autonómnosti, a pretože ich bolo hodne, rozhodli sme sa spojiť ich

a pridať ich do knihy ako dodatok s názvom „Ilustrovaný lexikon tajomných bytostí“.

Tieto kresby predstavovali bytosti v detailných anatomických proporciách, inšpirované a vytvorené podľa starých rytín a kresieb, pomocou ktorých starovekí objavitelia prírody prezentovali rôzne druhy zvierat a rastlín.

Každý výstavný kus bol iluminovaný a vybavený sprievodným textom.

Animovaný film

Počas tvorby animovaného filmu najväčším problémom bola dramatizácia. Mojim zámerom bolo ponechať formu lexikónu a nie formu rozprávania alebo rozprávky. Dlhú som hľadal spôsob ako spojiť všetky bytosti do postupujúceho času. Konečne som dospel k dosť jednoduchému riešeniu: mohla by to byť prehliadka štylizovaného pohlcovania jednej bytosti druhou tak, že posledná by obsahovala všetky predchádzajúce bytosti, ako autor vo forme animovaných fotografií.

Ďalším problémom boli kresby. Detailná kresba, plná čiar bola vo svojej podstate pre výstavu statická. Mohli by sme ju animovať technikou koláže, ale to som považoval za strnulé, čo by mohlo zmenšiť potenciálny výraz každého charakteru či postavy. Netreba ani hovoriť, že multiplikácia takéhoto komplikovaného nákresu je ťažkou prácou.

Celkove je treba povedať, že ak chce autor adaptovať kresbu pre animovaný film, musí ju do určitej miery zjednodušiť. Toto zjednodušenie sa kompenzuje pohybom a zvukom, aby sa dosiahla neviditeľná rovnováha.

V porovnaní s počiatočným nákresom, ten, ktorý bol vytvorený pre animáciu, zdá sa byť ochudobnený, ale jeho úlohou nie je, aby bol autonómne nehybným obrázkom. Nakoľko obraz bytosti existuje aj v čase, nebolo by vhodné považovať ho za jednoduchý animovaný nákres z filmu. Animované nákresy existujú len v množnom čísle, a teda v jednom animovanom filme stovky

nákresov môžu reprezentovať len jeden nákres v danom okamihu. Súčasne, vzhľadom na chronologický sled, možno pridať zvuk a dať ich do nejakého logického kontextu. Takže niekoľko animovaných nákresov je ekvivalentných jednému obrázku na výstave alebo v knihe.

V tomto je rozdiel medzi týmito médiami, a tak môžeme považovať rámec, ktorý sme vzali z kontextu animovaného filmu a vystavili ho na výstave, len za kuriozitu. Akékoľvek porovnanie s obrazom určeným pre galériu je neadekvátne.

Tak isto počas tvorby kresleného filmu treba simultánne dbať na to, aby boli v súlade vizuálne, zvukové a časové aspekty v kontexte dramatickej jednoty, čo nie je prípad statického obrazu.

Vo filme „Ogres and Bogies“ pohyb a zvuk sú novou výzvou pre originálnu rekonštrukciu. Musel by som si predstaviť jačanie „krikľúňa“, vrieskanie „vreštiaka“ alebo zvuk „ručiaka“. V tomto mi pomohol Laza Ristovski (skladateľ a interpret hudby), ako aj Branko Neskov (zvuk a strih).

Pokiaľ ide o pohyb, niektorí animátori si môžu všimnúť, že každá postavička bola animovaná odlišne - napríklad „vlkodlak“ sa pohybuje v krátkych prelínaniach (každé v ôsmich rámoch), „melancholik“ bol animovaný tak, že každý obraz bol rámovaný postupne štyrikrát, „švihák“ prebieha cez animáciu „jednooká Angela“ v piatich atď. To vyvoláva rôzne expresívne efekty spôsobené hladkými pohybmi.

V tomto filme sa po prvý raz objavuje anglická a francúzska mutácia mien postáv, čo bolo naozaj ťažké.

Kniha

Ako sme už vyššie uviedli, kniha obsahuje kresby na výstavu vo svojom dodatku. Text knihy však bolo treba ilustrovať pomocou heterogénnych „dôkazových“ materiálov - fotografií, svedeckých kresieb, faximilií, máp, anatomických kresieb, imitáciou novinových extraktov a pod.

Takáto koncepcia ilustrácií vyžadovala „rezervovanú štylizáciu“, to znamená vytvorenie „reality“ z už existujúcich štylizovaných a personifikovaných kresieb.

Takto boli navrhované fotografie postavičiek. (Odmietam demystifikáciu existencie týchto bytostí a autenticitu týchto fotografií pre čitateľov, ktorým ponechám ilúziu viery v ich existenciu). Bolo to skutočne veľmi zábavné a zaujímavé tvoriť tieto fotografické koláže a fotomontáže, zámerne rozmazané fotografie, obzvlášť vytvorené objekty, telá a ich časti u mytologických bytostí. Vytvoril to Vukan Ciric.

Tým sa uzavrel kruh - od ústneho podania (tradície), cez písomné dokumenty informácií, vizuálnych rekonštrukcií k fyzickému prejavu niečoho, čo neexistuje.

Keď berieme do úvahy univerzálnosť problému, ak záujem o mytologické stvárnenie pokračuje, môžeme očakávať, že „ogres“ a „bogies“ sa aklimatizujú v iných médiách a umeniach - divadlo, sochárstvo, vo forme bábok alebo hrdinov filmu či komiksov, jednoducho povedané v celkom nedefinovateľných formách existencie.

Bogies a ja sme vám k dispozícii.

Gene Deitch

USA - Praha

OBRÁZKOVÁ KNIHA ANIMÁCIE

Zijúc v Prahe, starobyloom meste plnom vlastných príbehov, som denne obklopovaný rozličnými podnetmi pre svoju prácu: urobiť film podľa knižiek. Postaviť Prahu trvalo určite dlho. Je tu zastúpená európska architektúra každého obdobia. Každé z nich zanechalo na stavebnom štýle svoj charakteristický výraz doby: románsky, gotický, renesančný, barokový, novodobé umenie, kubizmus a tzv. „panelákový štýl“. Pozerám sa na to všetko každý deň, pomáha mi to vytvoriť si obraz o tunajšom živote. Rovno pred mojím oknom, presne na nádvorí, stojí gotická veža. Dozvedel som sa, že v 16. storočí tu žil a pracoval alchymista, ktorý sa snažil premeniť olovo na zlato. Teraz som tu ja a snažím sa predísť opaku - začínať so zlatom. Morton Schindel (Weston Woods) sa mi snaží posielat tie najlepšie knihy, aké len môže zohnať. Mojou úlohou je dostať ich na plátno.

Moje filmy existujú iba v súvislosti s knihami, ktoré slúžili ako podklad filmov. Zámerom takýchto filmov je posilniť záujem detí o pôvodnú knižku. Zdieľam názor Mortona Schindela, že knihy sú stále najlepším prostriedkom na podanie príbehu a zachovanie literatúry, prostriedkom, ktorý je vždy poruke. Naším cieľom je podať a osvetliť každú knižku tak, aby si dieťa vždy k nej našlo cestu späť. Medzi moje pokusy, kde som sa snažil pretvoriť zlato na ešte viac zlata, v neposlednom rade aspoň na ortuť, patria filmové adaptácie ako: „The Happy Owls“ (Šťastné ostrovy), (Atheneum), „Rossie's Walk“ (Rossie sa prechádza), (Macmillan), „The Three Robbers“ (Traja lupiči) (Atheneum), „The Swineherd“ (Pastier sviň) a „Strega Nona“ (Prentice).

Tak ako úspešní pražskí architekti, tak aj ja som sa uchýlil k strednej výrazovej ceste svojej doby - k filmu. Príkladom toho, čo mám

na mysli, je „Drummer Hoff“ (Prentice) Eda Barby Enberleyovcov. Zaujímavé záchytné body sú poschovávané medzi živými a žiarivými farbami navonok veselej a optimistickej knižky. Keď uniformovaní vojaci vykročili, vedia o svojom technologickom úspechu - prepracovanom dele - nevšimli si kvety pod nohami, ani drobných pozorovateľov, vtákov. Vojaci pošliapali kvety a streľbou odplašili vtákov. Na zdôraznenie významu poslednej stránky knihy, ako aj posledného výstrelu vo filme, je to práve príroda, ktorá víťazí nad človekom a jeho ničiacimi strojmi. Neočakávam, že deti budú vnímať všetky myšlienky a detaily, ale očakávam, že ak raz vezmú knižku znova do rúk (možno práve z dôvodu, že im ju film opäť priblížil), nájdu v nej množstvo takých myšlienok, ktoré im predtým unikli. Mojm veľkým snom je, aby deti mali knižku ešte väčšmi radi práve po zhliadnutí filmu.

Vynikajúca kniha Tomiho Ungera „The Best of Monsier Racine“ (To najlepšie z pána Racina) je plná skrytých symbolov, pri ktorých detský čitateľ môže prísť o nervy. Tomi sám o sebe verí v knižku a tak som sa snažil nájsť spomedzi celej tej bláznivej motanice „trhnutých“ predstáv niečo milé a šarmantné. Čo ma zaujalo, bol perfektný pokoj pána Racina v celom tom chaose. Cítil som, že má niečo z „odlúčenosti“ dieťaťa, ktoré si beztak bude robiť svoje, nezávisle na okolí. Prinavrátil detskú nevinnosť koncentrácie. Jeho vzťah k šelme, aj keď bol založený na veľkom omyle, zostáva a pokračuje viac-menej prispôsobený novým podmienkam. Tento moment je nádherný a ja dúfam, že film zaujme detského diváka a prinúti ho znova siahnuť po knižke.

Čím je knižka väčšia, tým je väčšia naša zodpovednosť, a v neposlednej miere hazard. Možno na Vás zapôsobí a možno sa Vám bude zdať smiešne, keď sa priznám, že na *Ehere the Wild Things are* (Harper) Maurice Sendaka, (kde sú všetky tie podivné veci) sme pracovali päť rokov, kým sme film dokončili. „Podivné veci“ sú napríklad Mount Everest z obrázkovej knižky a my sme ho mali nafilmovať jednoducho preto, že tam bol. Keď sa raz na to dáte, neexistuje cesta späť. Filmová verzia urobí špecifické to, čo môže byť z rôznych dôvodov imaginárne. Pre filmára je táto skutočnosť

najväčším rizikom. Nikdy neexistuje jediná správna cesta, ale vždy treba mať koncepciu a tej sa držať. Maurice vedel, že nemá význam robiť filmovú adaptáciu len preto, aby sme mohli použiť niekoľkých „subtílnych“ situácií v knihe. V roku 1969 prišiel za mnou do Prahy a dlho sme sa prechádzali tmavými a starými zákutiami mesta. Obaja sme chceli úžasný film. Dodal mi zopár dobrých nápadov: „Max je v tomto príbehu všetkým ...a pokiaľ ide o hudbu, čo by si povedal na Deep Purple...“

Stará pieseň „Deep Purple“, tá stále dráždila moje spomienky. Takisto ako Maurice, aj ja som dieťaťom tridsiatych rokov. Začínal som chápať korene hudby a zvuku, ktoré mohli tvoriť priepasť medzi Maxom a jeho rodičmi, ktorí možno tiež boli deťmi tridsiatych rokov. Ale prečo robí Max neplechu svojim rodičom? A kde sú? Neviditeľní v knižke, predstavoval som si, že sú možno vo vedľajšej izbe a zabávajú sa, alebo pozerajú televíziu. Ale v každom prípade neboli s Maxom. Takže som prišiel k záveru: použiť hudbu tridsiatych rokov, zvuk tleskania, kúsok televízneho vtipu atď. Samotná hudba vyjadruje priepasť medzi Maxom a jeho rodičmi a s pomocou trošky progresívneho skreslenia môže vyjadrovať tiež Maxove narastajúce nadšenie a cestu do fantázie.

Chcel som, aby všetky zvuky boli Maxovými domácimi zážitkami. Takže, aby som dostal tanečný rytmus „Wild Things“ (Podivné veci), odovzdal som sa domácim zvukom, špeciálne takým, ktoré by mohli vyjadrovať Maxov pocit izolácie: svietiaci plynová rúra (matka je veľmi zaneprázdnená a nemôže sa venovať Maxovi), buchanie dvérmí (pri otváraní alebo zatváraní), štartovanie auta (otec odchádza do práce), detský plač (súťaž). Všetky tieto zvuky sa opakujú znova a znova, používam ich na dokreslenie hudby a stupňovanie rytmu. Rukou posúvam pásku sem a tam a nechávam vibrovať zvuk vychádzajúci z magnetofónu.

Každý náš film dosvedčuje, že sa snažíme premietnúť obrázkovú knižku. Chceme priblížiť knižku detskému divákovi formou filmu. V skutočnosti sme však nikdy nepoužili knižné ilustrácie. Technický proces si vyžaduje pretvoriť každú kresbu a maľbu v zmysle pohybu a políčka. Film si vždy vyžaduje dodatočnú umeleckú

prácu, ktorú nenájdete v knihe. Musíme prijať umelcov vlastný štýl a dotvoriť kresby a maľby špeciálne pre film. Na dosiahnutie absolútnej presnosti sme požiadali Quentina Blaka o jeho farebné pastelky, ktoré používal pri ilustrovaní knihy „Patrick“ (Walck) a to čo zostalo z tých istých pasteliek, sme použili na kreslenie pozadí.

Niektoré knihy sú písané skoro ako filmové scenáre a nepotrebujú veľkú adaptáciu. Crockett Johnsonov seriál „Harold“ (Harper) slúži ako vynikajúci príklad. Knihy sú majstrovsky vykonštruované, že človek môže ľahko zameniť ich perfektnosť za čiru jednoduchosť. Keď som sa podujal na „A Picture for Harold's Room“ (Obraz Haroldovej izby) a „Harold's Fairy Tale“ (Rozprávka pre Harolda) Johnson ma varoval: „Nebuď hlupák, nedaj sa zmiasť pri zdanlivej jednoduhosti!“ Mal pravdu. Tieto filmy boli čertovsky ťažké. Napríklad „Haroldova izba“ je vynikajúcou lekciami v medziach vzťahu a perspektívy. Dať to celé na plátno znamenalo, že Harold by musel byť presne v takých istých rozmeroch na políčku vo filme, ako je na stránkach knihy. Takže by sme si nemohli dovoliť žiadne bližšie snímania, detaily atď. Samotný film musí byť súvislý sled a v tomto prípade by to bolo všetko z tej istej pozície kamery, pozadie v mäkkých a ľahodných tónoch, kde by sa žiadne chyby nedali zakryť. Akákoľvek chyba by znamenala začať s filmom odznova.

Ak by ste zvlášť zobrali kópiu „A Picture for Harold's Room“ a stránky zlepili dohromady, uvideli by ste, že je založená na jednej veľkej kresbe, ktorú Crockett Johnson postupne vypracoval. Mali sme robiť presne to isté. Urobili sme obrovskú kresbu Haroldovej krajinky a pohybovali sme ňou pod našou kamerou na animovanie. Pre situačný technický scenár sme pripravili 7500 kresieb samotného Harolda.

Väčšina ľudí má predstavu, že na vytvorenie animovaného filmu, hoci toho najkrajšieho, treba stovky, ba možno tisícky kresieb, predstavujúce jednotlivé rozkalkulované fázy pohybu. Pohľad na ilustrácie „Where the Wild Things Are“ poukazujú na túto strašnú robotu. V skutočnosti „Wild Things“ vyžadovali úplne nový prístup k veci, nový spôsob pohybu postavičiek. Keď Maurice

Sendak povedal o svojom príbehu „Max je všetko“... dúfal, že sa mi podarí nájsť spôsob, akým vyjadriť skutočnosť, že „podivné veci“ sú iba Maxovým výplodom fantázie. Maurice si ich predstavoval ako „pomalé, ťažké pohyby, podobné snu“ a akoby boli „nemotorné, nemé, zdĺhavé, ale nie strašné.“

Na dosiahnutie takého efektu vo filme, že „podivné veci“ sú výplodom Maxovej predstavivosti, rozhodol som sa pre fotografovanie jednotlivých fáz. Kombinácia pomalej vlnovej hudby a špeciálnych efektov bola súčasťou mojej snahy splniť Mauricove extravagantné pranie „ísť za knihu“. „Ísť za knihu“ znamenalo predovšetkým držať sa príbehu, pochopiť ho a nie rozširovať obsah a význam. Snažili sme sa zúžitkovať iba to, čo bolo v knižke, prípadne to, čo sme cítili. „The Horn Book“ - film bol dôkazom toho, o čo sa snažíme: pretvorenie jednej estetickej formy do druhej.

Je to problémová záležitosť pri každej knihe, ktorú filmujeme. Pri každej knižke som sa snažil o niečo nové, niečo ma stále pobádalo nájsť nový spôsob riešenia špecifického problému daného príbehu. Nedržím sa žiadnych formúl. Myslím si, že bez toho, aby som sa pod svoje filmy podpísal, nikto nemôže povedať, že ich robil jeden a ten istý autor. Napríklad môj film „Munro“, ktorý získal Oscara, bol veľký úspech a ľudia sa vypytovali, či to robil Jules Feiffer sám.

Použil som slovo „problémový“. Je naša práca platná? Táto otázka ma neustále prenasleduje. Prečo máme robiť filmy z obrázkových kníh? Prečo neponecháme knižky komunikovať svojim vlastným spôsobom? Prečo sa nesústredujeme na originálne filmové príbehy? Prirodzene, že robíme aj to. Urobil som „Obrov“ (The Gigants), svoj vlastný film. Dieťa vidí, že knihy dostávajú život, pohyb a zvuk. Vždy sa snažíme ponechať priestor pre dieťa, aby sa mohlo zúčastniť na príbehu svojou vlastnou predstavivosťou.

Napríklad ukončenie príbehu „Leopold the See - Trough Grumnicker“ priamo poukazuje na to, že deti vedia kresliť a maľovať svoje vlastné predstavy, variácie na ozdobenie neviditeľného

pojedača sladkostí. V „Changes, Changes“ som pridal škatuľu stavebných kvádrov, aj keď v skutočnosti v knihe použitá nebola, poukazujúc pritom na deti - nositeľov vlastného príbehu - Film „Patrick“ končí farebnou procesiou hláv zozadu prechádzajúcu cez jednotvárnu dedinu, ktorú máme možnosť vidieť na začiatku filmu. Deti už vedia, čo sa stane, ak Patrick a jeho farebné husle prídu, ale nevidia to, takže majú možnosť scénu si predstaviť.

Patrickove husle hrajú Dvo ákove variácie. Vo filme „A picture for Harold's Room“ kreslí pastelka klasickú hudbu husľového kvarteta. Nefalšovaný Janáček v celom svojom slovanskom bohatstve vytvára hudobné políčka pre film „Zlateh the Goat“ (Koza Zlateh). Našu verziu Andersenovho „škaredého kačiatka“ predstavuje deťom Carl Maria von Weber. Pre naše originály sme použili hudbu rozličných dĺžok. Pre film „Story“ (Príbeh) sme potrebovali autentickú hudbu zo strednej Afriky. Moja žena Zdenka má český pôvod a pomáha mi pri produkcii našich filmov. Našla autentické nástroje z napoly skrytého etnografického múzea, ako aj vynikajúceho muzikanta, ktorý je schopný na nich hrať. Výsledkom bola skutočne zaujímavá spolupráca: na pôvodných afrických nástrojoch hrali českí muzikanti a africké rozprávky hovorila americká žena - film nakrútený pre deti v západnej Európe vo východoeurópskom štúdiu.

Dozvedel som sa, že naše filmové verzie dopomohli k lepšiemu predaju kníh. Filmy sú síce silné, ale jednorazové. Premietajú sa a odchádzajú. Naproti tomu knižku si môžete prečítať kedykoľvek. Filmy, audiovizuálne prostriedky, ale predovšetkým televízia, majú veľký vplyv, ale musia preto zatlačiť do ústrania čítanie kníh, môžu tomu vôbec konkurovať?

Ernest Kocsis

Slovensko

PEDAGOGICKÉ ASPEKTY VZŤAHU ILUSTRÁCIE DETSKEJ KNIHY A ANIMOVANÉHO FILMU

V minulosti som si často kládol otázku, prečo sa niektoré ilustrácie deťom páčia a iné menej. Pedagogická prax, psychologická veda a záujem o danú problematiku mi pomohli formulovať odpovede na vlastné otázky, položené pred rokmi. Dnes je všeobecne známe, že malé deti predškolského veku, ale i mladšieho školského veku prejavujú spontánny záujem o výraznú a pestrú farebnosť, jednoduchú nekomplikovanú a ľahko čitateľnú výtvarnú formu. Vieme, že pozornosť malého dieťaťa je veľmi labilná, nestála. Na tomto poznatku stavia pedagogická veda svoje metodické postupy a prístup k jeho osobnosti. Nejde tu o nadbiehanie mentalite dieťaťa. Ide o rešpektovanie jeho vekových zvláštností. Toto musí mať na zreteli každá forma výchovného pôsobenia, teda aj výchova umením, v našom prípade ilustrovanou knihou, či animovaným filmom. Vyrastal som tiež s ilustráciami našich klasikov a moje pedagogické pôsobenie mi predurčilo aj prácu s ilustráciou, ako každodenný chlieb. Láska k peknej knihe ma viedla k tomu, že som kupoval to najlepšie, čo u nás vyšlo, nielen pre svoje deti, ale tak trochu i pre seba. Dospelý človek s vytríbeným vkusom sa vie viac pokochať krásnou knihou tak isto ako malé dieťa, pravda, s inými hodnotiacimi kritériami. Ako ukazuje prax, nie vždy je kontinuita medzi estetickým hodnotením dieťaťa a nás dospelých. Pri besedách o ilustrácii niektorej knihy, ktorá sa mne páčila, deti niekedy ohrnuli nos, alebo ju prijímali sucho, vecne, bez väčšieho nadšenia. Urobil som teda niekoľko prieskumov

s deťmi v škôlke, na nižšom i vyššom stupni základnej školy. Vybral som knihy s odlišnými typmi ilustrácií. Ukázalo sa, že najmenším deťom vyhovujú ilustrácie najčitateľnejšie v zmysle reality, s prirodzenou mierou nadsázky, skratky a personifikácie, s výraznou farebnosťou a jednoduchosťou kompozície. Keď som si porovnal hodnotiace úsudky detí, vyšlo na javo, že postupne s vekom je dieťa schopné prijímať i zložitejšie a náročnejšie ilustrácie. V každom prípade však kladie na ilustráciu zo svojho hľadiska vysoké nároky. Keď som pozeral v tiráži jednotlivých kníh vekovú skupinu, pre ktorú boli určené a porovnal s hodnotením detí, vyšlo mi, že nie všetky ilustrácie plne zodpovedajú požiadavkám adresáta. Dospelý pohľad na ilustráciu má iné kritériá. Nechcel by som, aby tieto slová odzneli ako hodnotenie, či kategorizovanie ilustrácií na dobré a zlé, ale nemali by sa opomenúť pri tejto práci pedagogicko-psychologické princípy, aby bolo spokojné i dieťa, ktorému je ilustrácia určená. Na pedagogickej fakulte učíme svojich poslucháčov pracovať s ilustráciou. Ako budúci učitelia výtvarnej výchovy budú najkvalifikovanejšie interpretovať deťom každý obrázok a odpovedať im na najzvedavejšie otázky. Z našej praxe je známy fakt, že najmenšie dieťa je schopné robiť len vecno-predmetnú interpretáciu, čo znamená, že si všíma len najpodstatnejšie rysy ilustrácie, t.j. počet postáv, výraznejších predmetov - ako sú stromy, okná, dvere atď. Pretože jeho pojmový aparát je relatívne úzky, práve ilustrácia ho pomáha rozširovať a upevňovať. To, čo nám dospelým je celkom prirodzené, až banálne, pre dieťa je vážnym učením sa. Presvedčíme sa o tom trebárs medzi deťmi v materskej škole, kde sa vychovávateľky trápia s tými najmenšími, aby si osvojili také pojmy, ako vpredu, vzadu, hore, dolu, vpravo, vľavo, veľký, malý atď. Dieťa vníma predmetnú realitu a obklopujúci ho svet subjektívne, ale v súvislostiach s vlastnými záujmami. Najlepším dôkazom je jeho vlastný prejav. Absencia už spomínaných pojmov v detskom vedomí je evidentná z kresieb, či malieb tých najmenších. Preto sa objavuje v detských kresbách taký jav, ako je transparentia, pri ktorom napr. dieťa nakreslí dom a akoby cez sklené, transparentné steny vidieť vnútri nábytok a postavy, ktorým dieťa pripisuje dôležitosť. To, čo je vpredu, kreslí dieťa dolu

na tzv. dolnú líniu priestoru, a ak chce vyjadriť odstup vecí, ktoré sú vzadu, nakreslí ich na ďalšiu líniu priestoru, podstatne vyššie od základnej. Práca dieťaťa predškolského veku má mnoho znakov naivity. Napríklad automatizmus, zmena uhla pohľadu, antropomorfizmus atď. Pri prekonávaní týchto prvkov naivity zohráva výraznú úlohu práve ilustrácia, lebo je konkrétna, a vizuálny vnem sa ľahšie zafixuje vo vedomí dieťaťa, ako abstraktný pojem, označujúci pre nás dospelých formu určitej reality.

Pedagógovia vedia, akú ilustráciu treba voliť pre jednotlivé vekové skupiny - a majú k tomu i metodickými príručkami odporučených autorov. Až po vecnej, predmetnej interpretácii, pri ktorej si deti osvojili základné pojmy, nasleduje obsahová, dejová interpretácia. Dieťa opisuje to, čo vidí na ilustrácii, ktorý dejový výsek, alebo ako hovoríme v pedagogickej praxi - ktorý uzlový bod deja daná ilustrácia zachytáva. Musí nám byť jasné, že komplikovanú, detailmi prešpikovanú ilustráciu, v ktorej sa stráca dejová osnova, bude dieťa ťažko popisovať, resp. chápať v súvislosti s literárnym textom. Bystrejšie dieťa si vyberie z takejto ilustrácie to podstatné, čo priamo súvisí s dejom a ostatné detaily jednoducho neberie do úvahy, akoby tam ani neboli, lebo priamo nerozvíjajú dej a pre dieťa pôsobia rušivo v „čitateľnosti“ ilustrácie. Týka sa to i farebnosti ilustrácií. Viacero odtieňov jednej farby ju síce obohacuje, ale napríklad modrá je pre dieťa modrou, aj keby mala na ilustrácii sto odtieňov, pretože sú mu cudzie pojmy: svetlá, lomená farba atď. Neznamená to však, že by to mala byť chyba. Napriek tomu, že dieťa predškolského veku obľubuje výrazné farby a ich kontrasty, bohatšia farebnosť môže pozitívne vplývať na rozvoj jeho farebného cítenia a estetickéj senzibility. Predpokladáme však, že pri kontakte s takouto ilustráciou nebude dieťa ponechané úplne na seba, ale že mu dospelý, či už rodič, vychovávateľ alebo učiteľ, podajú potrebné vysvetlenie a poučenie, lebo až v prvom ročníku základnej školy sa dieťa začína učiť formou hry základné pojmy o farbách a ich vlastnostiach.

Výtvarná výchova a výtvarné umenie mali k sebe vždy blízko a ich vzájomné pôsobenie prospelo tak výchove, ako i umeniu. Preto by mal medzi nimi existovať oboplný rešpekt. Platí to i pre azda

najatraktívnejšiu formu oživených, pohyblivých kresieb - animovaný film. Na filmovom plátne ožívajú hrdinovia detských kníh. Svojim konaním nahrádzajú literárny text, ktorý ostáva vo forme predlohy, či námetu, kdesi v pozadí. Čítanie kníh v spojení s ilustráciou rozvíja jednak slovnú zásobu dieťaťa, jeho predstavivosť a fantáziu, obohacuje ho o zážitky a v neposlednej miere rozvíja emocionálnu stránku osobnosti. Dieťa pri čítaní zaujíma morálne postoje. To očakáva aj od ilustrácie. Výskumy ukazujú, že staršie deti reagujú predovšetkým na obsah ilustrácie a až potom si všímajú jej farebnosť. Malé deti uprednostňujú zas farebnosť pred dejovosťou. Čiernobiela kresba je pre ne nezaujímavá a v prípadoch, keď autor ju obohacuje o množstvo nepodstatných detailov, z hľadiska dieťaťa ju „komplikuje“ nič nehovoriacimi líniami, dieťa k takejto ilustrácii zaujíma negatívne stanovisko. Podobne je to s ilustráciou, v ktorej sa jej tvorca snaží štýlom a zjednodušením priblížiť detskej naivite. Zaujímavé je, že najmenšie deti sa ťažko vyrovnávajú aj s perspektívou. Dôvod sme už uviedli. Z povedaného vyplýva, že pri tvorbe pre deti je potrebné brať do úvahy rozsah ich vnímania a chápania. Platí to aj pre animovaný film, hoci tu je situácia trochu iná. Deti sú veľmi zvedavé, a preto i ochotné prijímať nové veci, hoci sú pre nich zjednodušené alebo abstrahované. Záujem dieťaťa o animovaný film vyplýva z novosti výrazových prostriedkov, pomocou ktorých sa nepohyblivý obrázok v knižke, na filmovom plátne zrazu rozhybe. Zatiaľ, čo ilustrácia je uzavretým a dielčím oznámením časti deja literárnej predlohy, animovaný film pôsobí na dieťa komplexnejšie, lebo popri pohyblivom obraze mu poskytuje aj hovorové slovo s patričnou expresivitou, ďalej hudbu, časové i priestorové informácie o mieste deja, hravo s ním prekoná také situácie, ktoré ilustrácia nie je schopná zachytiť. Tým rozvíja fantáziu dieťaťa, poskytuje mu estetické informácie z oblasti literatúry, hudby a výtvarného umenia, čím nadobúda špecifickú funkciu. Súčasné deti sa denne dostávajú do kontaktu s animovaným filmom. Poskytuje im ho najmä televízia. Zo šiestich-siedmich programov našej, maďarskej, rakúskej i sovietskej televízie sa im ponúka naozaj bohatý výber. Hrozí tu však jedno nebezpečenstvo, že sa dieťa stane pasívnym

konzumentom takejto produkcie. Pravda, nielen kvôli kvalite. Nie každý animovaný film rovnako komunikuje s každým dieťaťom. Keď napríklad v televízii ide večerníček, u nás sa pozerá celá rodina, dospelých nevynímajúc. Hovorím to preto, že je dosť bežným javom intelektuálna diferencovanosť percipientov, za čo ani animovaný film, ani televízia nemôžu. Keď berieme do úvahy len deti, o ktoré nám ide, tak i medzi nimi je to tak. Nie každý z týchto filmov je určený pre najmenšie deti, a tak sa potom stáva, že kladú dospelý najrôznejšie otázky. Pri vnímaní umenia, či už je to hudba alebo výtvarné umenie, i dospelý človek-laik potrebuje interpreta. Jednoduché situačné gagy sú síce jednoznačne zrozumiteľnejšie než také, ktoré potrebujú aj slovný doprovod. Vo viacerých animovaných filmoch sa objavuje rôzna forma násilia v situačných gagoch na jednej strane proti slabším a potom ako odvetá-násilie proti silnejším. Povieme si z nášho dospelého hľadiska, že je to bagatelizovanie prirodzených javov, ktoré navyše touto formou zaisťujú lacný úspech filmu či celého seriálu. Nedoceňuje sa tu výchovný aspekt a dopad na vedomie naivného dieťaťa. Ako príklad uvediem epizódu, ktorú mi porozprával priateľ. Štvorročný chlapec sa chcel pozrieť do „brucha“ drahého fotoaparátu svojho starého otca, ku ktorému sa dostal v nestráženej chvíli. Chcel sa presvedčiť, kde sa v ňom skrýva „vtáčik“, ktorého mu toľkokrát pripomínali pri fotografovaní. Aparát poškodil a od starého otca za to dostal po rukách. Neskôr sledoval v televízii animovaný film Tom a Jerry, kde sa v situačných gagoch dosť drastickým spôsobom vykonáva pomsta voči silnejšiemu. Vnúčik nepozorovane vzal otcov zapaľovač a pod kreslom starého otca zapálil noviny ako odplatu za trest, ktorý považoval za nespravodlivý. Nečudujme sa štvorročnému chlapcovi. Jeho logika a vnímanie sveta má iné dimenzie, než je to u dospelého. Nemá cit pre mieru a dosah svojho konania. Urobil akúsi paralelu medzi dianím v animovanom filme a reálnou skutočnosťou. Uvedeným príkladom som chcel dokumentovať potrebu interakcie: animovaný film-dieťa-dospelý. Situačné gagy mnohých animovaných filmov sú stavané na efekt a zabáva sa na nich dieťa, ale niekedy mám ten dojem, že viac dospelý. Lacné sekvencie často nie sú práve najvhodnejšie z vý-

Ove Kreisberg

Dánsko

OBRÁZKOVÉ KNIHY A TELESNE POSTIHNUTÉ DETI

Pred dvoma rokmi porota BIB tu v Bratislave udelila zvláštne ocenenie knižke L'Oiseau Rouge, ktorú napísal Patrick Fort. Je to kniha venovaná telesne postihnutým deťom, a to slepým.

Som veľmi rád, že môžem vám povedať niečo o obrázkovej knihe pre telesne postihnuté deti. Pracujem pre neprofitovú organizáciu, ktorá sa volá Valida a má svoje úradovne v Kodani aj v New Yorku. Cieľom Validy je rozvinúť, vydávať a propagovať knihy pre telesne postihnuté deti. Valida vznikla z iniciatívy Virginie Allen Jensen, ktorá sa venovala tvorbe obrázkových kníh pre zrakovo postihnuté deti.

Telesne postihnuté deti potrebujú knihy, i keď sú slepé, hluché, mentálne retardované, alebo majú iné nedostatky. Nech už je ich handicap akýkoľvek, často sa stáva, že sú postihnuté aj jazykovo. Môžu mať rôžne ťažkosti porozumieť písanú a hovorenú reč, a preto potrebujú osobitnú stimuláciu.

Používanie obrázkových kníh v komunikácii s telesne postihnutými deťmi je veľmi dôležité. Poskytuje možnosť dostať sa do kontaktu s telesne postihnutými deťmi, stimuluje rozvoj reči a môže dať dieťaťu informáciu o svete okolo neho. A čo je najdôležitejšie, obrázkové knihy poskytujú telesne postihnutým deťom možnosť rozpoznať a rozvinúť city a možnosti identifikácie.

Mnohé obrázkové knihy, ktoré vydávajú bežné vydavateľstvá sú vhodné aj pre telesne postihnuté deti a mnohé ďalšie knihy by boli

vhodné, keby sa v nich trochu upravili niektoré prvky. Od roku 1987 Valida a Dokumentačné centrum kníh pre telesne postihnutých mladých ľudí IBBY v Oslo vystavovali tak obrázkové knihy na veľtrhu detských kníh v Bologni spolu s knihami určenými pre slepé, hluché alebo mentálne retardované deti a mládež.

Môžeme spomenúť jednu skúsenosť pri práci s knihou pre telesne postihnuté deti v tom zmysle, že dobre upravená kniha určená pre jednu skupinu detí môže byť často vhodná i pre inú skupinu telesne postihnutých detí a môže byť zaujímavá i pre zdravé deti. To znamená, že je tu široké spektrum užívateľov kníh vydávaných pre telesne postihnuté deti. Knihy pre telesne postihnuté deti sú knihami pre všetky deti. A tak knihy Validy, knihy Virginie Allen Jensenovej boli vydané v trinástich krajinách, mnohé v niekoľkých vydaniach a získali mnohé dôležité medzinárodné knižné ceny.

Po týchto úvodných poznámkach by som Vám chcel prezentovať celkom novú knihu venovanú obzvlášť mentálne retardovaným deťom. Edičné práce boli prevedené Validou. Názov knihy je Make Room for Us (Urobte nám miesto). Tento názov presahuje rámec obsahu knihy; navodzuje myšlienku, že medzi čitateľmi treba urobiť miesto aj pre deti mentálne retardované, ktorým je kniha venovaná predovšetkým a navrhnutých pre špeciálne skupiny telesne postihnutých. Make Room for Us napísal Kirsten Mejhede Krog a ilustrovala Lilian Brogger. Vydá ju dánske vydavateľstvo Gyldendal. O tento projekt bol v Bologni veľký záujem vlani v apríli. Takže dúfam, že knihu budú publikovať aj v iných krajinách.

Najprv Vám ukážem knihu v diapozitívoch s originálnymi ilustráciami a prečítam Vám krátku ukážku:

Urobte nám miesto atď.

Text, ktorý som Vám práve prečítal, bola krátka ukážka z knihy. Kniha má dva texty. Prvý, ktorý som práve čítal, je písaný veľkým tučným typom písma, a to čo najjednoduchšie pri dodržaní línie príbehu. Druhým textom je originálny text v plnej dĺžke, tlačný obyčajným typom písma.

Pri čítaní knihy stačí, keď sledujete obrázky, ktoré samy rozprávajú príbeh. Môžete čítať obrázky a krátky text, ako sme to práve spolu urobili. A môžete tiež čítať text ako je a sledovať obrázky ako bežné ilustrácie.

„Urobte nám miesto“ je celkom obyčajná obrázková kniha, a tak ju možno čítať ako bežnú obrázkovú knihu. Má však viac znakov, ktoré je hodné spomenúť.

Je tu iba jedna ilustrácia, ktorá sa rozptyľuje cez celú knihu. Jej námet je ilustrovaný na titulnej strane knihy. Tento námet sa obmieňa na ostatných stranách knihy, a to s niekoľkými malými obmenami v uhle pohľadu - trochu doprava alebo doľava - a tiež v časovom rozmedzí v rámci dňa, v počasí alebo dĺžke času. Napríklad rastliny rastú a kvitnú, prší a zapadá slnko. Cieľom tejto koncepcie je zintenzívniť porozumenie. Osobám sa nemenia rozmery zo strany na stranu, ale ak si to vyžaduje logika významu, tak si ilustrátor dovoľí malé úpravy.

Jediným rizikom je potom to, že taká kniha je priveľmi pedagogická. Je preto veľmi dôležité, aby bola na estetickej úrovni, príjemná a pôsobivá. Preto je celá ilustrovaná, pričom ilustrátor mal úplne voľnú ruku pri uplatňovaní svojho umeleckého talentu a výsledkom toho je pôsobivá ilustrácia.

Telesne postihnuté a zvlášť mentálne retardované deti, vyžadujú si viac času, ako deti plnohodnotné v komunikácii, v pochopení knihy a aplikácii zručnosti čítať ju. Vzhľadom na to podstatné je tempo pri rozprávaní príbehu. Ten by sa mal podávať vo veľmi pomalom tempe. Animované filmy majú pomerne vysoké tempo, a práve preto nie sú pre telesne postihnuté deti vhodné.

Na ilustráciu toho, čo som povedal chcel by som vám ukázať časť animovaného filmu „Spotov balík prekvapení“ o malom Spotovi, ktorého vytvoril Eric Hill. Niektoré knihy o Spotovi boli vydané v znakovom jazyku ilustrácií pre hluché deti vo Veľkej Británii a v Holandsku. Myslím si, že film Spotov balík prekvapení je vhodný pre telesne postihnuté deti, pretože má jednoduché znaky a farby a relatívne pomalé tempo.

Na záver by som Vám chcel povedať, že dánske pivovary Tuborg finančne podporili Validu.

Je to ekonomická podpora od Tuborgovej nadácie, ktorej fondy umožnili vytvoriť takú knihu akou je Urobte nám miesto, a umožnili, aby som sa zúčastnil tohto sympózia.

Ďakujem.

POSTAVENIE NOVÝCH PROSTRIEDKOV V DEJINÁCH UMENIA

Ked' uvažujem o dejinách umenia zisťujem, že obdivovatelia umenia a jeho rozmery sa menia spoločne. Pre kráľov, aristokraciu a cirkev existujú iba obrovské umelecké tvary, pretože rozmery budov sú tiež obrovské. Avšak po priemyselnej revolúcii, umenie venované buržoázii sa rozšírilo a skomercializovalo a rozmery umeleckých diel sa zmenšili, aby vyhovovali rozmerom stien domov priemerného človeka. Odvtedy, pretože sa zhánka po umení zvýšila, bola koncepcia „pôvodných umeleckých diel“ otrasená a tvoril sa nový vzťah k hodnotám. Nový systém umeleckých hodnôt založený na vyššej technológii tlače vznikol ako reakcia na túto skutočnosť. Dnes ručne tlačené práce majú tú istú hodnotu ako originály. Je ľahké porozumieť túto ideu, keď sa pozeráte na históriu hudby, ktorá sa predvádza iba aristokratickému publiku; vyžaduje iba niekoľko hráčov. Avšak hudba buržoázie si vyžadovala bohatší tón, aby obsiahol väčšie publikum, a preto sa založil orchester. Bol vynájdený album platní, a tak sa hudba dostala do vln éteru. Teraz je hudba pre všetkých; Počúvať ju môže hocikto.

Dnes môžeme vidieť všetko od jaskynných nákresov Altamíry až po najmodernejšie práce v našich domoch, pretože máme vyspelú technológiu tlače (a formát) kníh. Dokonca i v dnešnom Japonsku olejové maľby alebo japonské štýlové umenie majú veľkú hodnotu a umelecké maľby sú populárne. Na druhej strane noví umelci sa

snažia odmietnuť nové prostriedky ako sú video a počítačová grafika. Z iného pohľadu objavením kina dvadsiateho storočia sme svedkami aj objavu pohyblivej ilustrácie. Preto v modernom veku existuje mnoho rôznych spôsobov výrazu dokonca i vo svetovom umení.

Hovorím o spôsobe umeleckého výrazu, ktorý sa zmenil v priebehu času. Literatúra sa rozvíjala na základe zmien vo formáte kníh, avšak prv než vznikli knihy, bolo tu ústne podanie. No a dnes sú populárne „rozprávajúce knihy“ najmä pre použitie v aute.

Film a televízna dramaturgia sú úzko spojené s literatúrou. Komiksy, ktoré zaplavili svetový trh obrázkovej knihy a ktoré nemajú radi ani knihovníci a ani rodičia, majú úzku spojitosť s literatúrou. Podobne ako kreslené filmy. Ba dokonca i počítačové hry majú často veľmi silnú dejovú líniu. Jednou z charakteristík počítačových hier je, že hráč komunikuje s príbehom. To je jedna z príčin expózie popularity počítačových hier.

Dnes najpopulárnejšie komiksové časopisy pre chlapcov majú náklad 5 miliónov výtlačkov týždenne. Ak do toho zahrniem aj iné komiksy, tak sa priblížime k číslu 10 miliónov. Sú adresované čitateľom 9 a 15 ročným. Podľa týchto údajov každý japonský chlapec číta viac než dva z týchto časopisov za týždeň. Existuje niekoľko príčin pre vydávanie takého veľkého počtu výtlačkov. Jednak používajú jednoduché výrazové prostriedky, ktoré deti ľahko rozumejú. Deti pozerajú televíziu od útleho detstva a teda rozumejú slovníku pohyblivých obrazov, ako sú uhly kamery, dlhé zábery, zostrihy, a to celkom nevedomele. Keď porovnávame japonské komiksy s americkými alebo európskymi, zistíme, že jednou z hlavných charakteristík japonských je to, že používajú málo slov a ich technika je založená na pohyblivých obrazoch.

V podstate sa tieto japonské knihy väčšmi podobajú filmu ako knihe; nie sú literárnou formou, ale skôr vizuálnou. Zostavovatelia kreslených filmov môžu ľahko použiť Eisensteinovu teóriu výberu, zostrihu a usporiadania filmových záberov. Súčasné deti nevidia priepasť medzi kresleným filmom a pohyblivými obrázkami.

Ak chcete niečo povedať pomocou obrazov, musíte nakresliť každý moment. Čím viac takýchto obrazov potrebujete, tým jednoduchšie musia byť nakreslené, priam sa musia podobáť znakom. Deti vedia čítať komiksy veľmi rýchlo. Táto rýchlosť je väčšia než u dospelých, a to azda i preto, že dospelí sa snažia vidieť a pochopiť obrazy. Avšak deti vedia čítať znaky; vedia rozoznať štandardné vzory napríklad v postavení či výraze postáv. A konečne komiksy sú dobrým prostriedkom prenášania informácií deťom.

V prípade televízie 1 % sa rovná 1 miliónu divákov. Porovnaním kreslených filmov s komiksami zistíme, že trojročné deti ľahko pochopia televíznu animáciu. Existuje mnoho kreslených programov, ktoré sleduje iba 10 % divákov. Avšak vyše než 10 miliónov detí každý den sleduje televízne animované filmy.

Keď má človek televízny systém, môže používať počítačové hry. Dnes sa vyrába vyše 13 miliónov osobných počítačov. Túto vlnu nemožno zastaviť, pretože počítače už okupovali náš život. Budú ho ovplyvňovať do takej miery, ako kedysi objavenie elektriny. Tok času nemožno obrátiť a preto tieto nové formy detskej kultúry sa nemôžu stratiť.

Niektorí tvrdia, že v porovnaní s knihami „nové prostriedky“ sú na nižšej úrovni. V skutočnosti v komiksoch, animovaných televíznych filmoch a počítačových hrách nachádzame násilie, sex a nízke gagy. Avšak tento štýl nemožno ignorovať. Obsah je problémom. Všetky formy výrazu odrážajú dobovú kultúru. Ak by si niekto myslel, že svet knihy je posvätný, nemá pravdu. Vstúpte do kníhkupectva a na regáloch nájdete mnoho kníh nízkej kvality. Niekto by mohol namietat, že v porovnaní s inými novými žánrami svet knihy má mnohé superlatívy. Je to pravda, pretože písaná kultúra má dlhú tradíciu. A práve v toku času iba najlepšie knihy prežijú. Toto kultúrne dedičstvo prežíva i dnes.

Vo svete filmu sú klasici a tiež vo svete animácie sú kvalitné práce. Trnkove môžu byť príkladom. Súčasní československí, sovietskí, kanadskí animátori môžu byť príkladom vysokej umeleckej

kvality. Niektoré japonské animované práve začínajú preukazovať určitý kvalitatívny obsah.

Tento vek bude asi potrebovať nový vizuálny jazyk. Oceňujeme preto vytvorenie nových prostriedkov, ktoré majú tieto možnosti výrazu. Avšak na druhej strane, ak deti stratia schopnosť rozumieť umeniu a literatúre, bude to neprogresívne. Kvalitné obrázkové knihy sú prvým vstupom do literatúry a umenia. Deti sa cítia dobre, keď môžu voľne prechádzať od vety k obrazu, príjemne na nich pôsobí farba, kontúry, štruktúra a harmónia jednotlivých prvkov. Obrázkové knihy budú i naďalej dôležitým spôsobom výrazu. Musíme sa však o to usilovať a nie zavrhnúť možnosti nových výrazových prostriedkov, a pritom uchovávať naše kultúrne dedičstvo.

Carla Poesio

Taliansko

VYUŽITIE INTERMEDIÁLNOŠTI V ILUSTRÁCIÍ DETSKEJ KNIHY

Obrázková kniha Mario Mariottiho „Ani-Mani“ vyšla v roku 1987 vo vydavateľstve Nuova Italia. Jej názov „Ani-Mani“ je vlastne slovnou hračkou, ktorú je ťažko preložiť. Pokúsim sa to vysvetliť.

(Kniha bola publikovaná v angličtine pod názvom „Hanimals“, v ktorom sa využila rovnaká kombinácia slov, v tomto prípade, hads-ruky a animals-zvieratá).

Prvé vydanie tejto knihy vyvolalo veľký záujem vďaka neobvyklému využitiu tradičného tienového divadla. Každá ilustrácia predstavuje Mariottiho ruky pofarbené rôznymi farbami v tvare zvierat, ktoré sú rozoznateľné a plné fantázie.

Je to typ provokatívnej ilustrácie, ktoré vtahujú pozorovateľa do hry voľnej imaginácie. Predstavy slúžia vyvolaniu voľnej, ničím neohraničenej interpretácie obrazu s cieľom inovovať transformácie objektov prezentovaných na každej strane.

Nie je to nová hra; ako som už vyššie spomenul, má svoje korene v tienovom divadle a v kresbách vychádzajúcich z dadaizmu, zvlášť Tinguely a tiež Calder. Avšak, ako vidíme, Mariotti znovu objavuje túto hru.

Spomedzi mnohých cien a ocenení treba spomenúť ocenenie knihy prvou Catalonia cenou v Barcelone v roku 1984.

Táto hra sa vyvíjala v čase (dovoľte mi používať tento termín „hra“, pretože navodzuje atmosféru objavnosti, ktorá podporuje veselú aktivitu). Po Ani-Mani boli vydané tri nové obrázkové

knihy pod titulom Umani, Rimani a Inganni, v ktorých boli použité tie isté postavy ako v prvej knihe, ruky, ale nové úlohy dostali Mariottiho nohy, tvár a v poslednom diele ruky a ramená Mariottiho dcéry. Všetky názvy vychádzali opäť zo slovných hračiek: U-Mani, Ri-Mani, Inganni - Klam je ich spoločným menovateľom.

Až doteraz sme hovorili o obsahu ilustrácií. Teraz sa naše ťažisko preniesie k príčinám, ktoré viedli Mariottiho k pokračovaniu v orientácii, ktorá sa vzťahuje na minulosť a ktorá sa môže teraz zdať časová.

V čom spočíva rozdiel medzi dadaistickým typom transformácie a tou, ktorú propaguje Mariotti?

Po prvé je tu jeden nezvratný fakt. V prípade Mariottiho koncepcie predstavy nie sú izolované udalosti. Doména knihy spočíva v ilustrácii ako sérii obrazov, ktoré možno rozlúštiť vnútornou logikou a naratívnou štruktúrou.

Táto séria obrazov sa stáva príbehom, ktorý podlieha štatútu postupnosti a pravidlám naratívnej následnosti. Mariottiho obrázky v knihách rešpektujú tieto zákonitosti. Nájde ich najmä v hlavnej myšlienke transformácie, ktoré sa vyvíja od strany po stranu s rastúcou silou, neustále sa zvyšujúcou a čoraz väčšími zainteresovanou na príbehu. Táto črta mi navodzuje jeden z hlavných prvkov obrázkovej knihy vo všeobecnosti. Obrázkové knihy, ktoré chcú prezentovať príbeh musia brať veľmi vážne prvok rytmu. Je to obzvlášť dôležité u obrázkových kníh bez textu, ako v našom prípade, pretože rozprávaný príbeh stojí na veľmi jemnej rovnováhe, a to na rytme, ktorý sa nesmie sám ani spomaliť ani zmierniť v orchestrácii hlavných farebných prvkov, kontúr, kompozície, tieni, pozadia, ako aj jazykového kódu.

Tým, ktorí pozorne zvažujú entitu a kvalitu týchto prvkov v Mariottiho knihách, neunikne fakt, že jazyk, ktorý si osvojil, je jazykom televízie, a to vo väčšej miere najmä videoklipov, ako animácie kresleného filmu, čo je tu tiež pôsobivé. Jazyk televízie si rozvinul zvláštny druh agilnosti prezentovať odkazové body cez záblesky v pozadí i v popredí, zatienenie i zvýraznenie, ozveny a zno-

va uvoľnenie javu. Je to jazyk, ktorý je často dvojzmyselný, trochu nepokojný, vytvárajúci plodné opytovacie myšlienky, provokujúci pochybnosti, vyvolávajúci zvedavosť a záujem.

Je to veľmi dynamický jazyk a preto ilustrácia, ktorá si ho požičiava (dnes bežná prax) musí sa vyrovnávať s veľkou mobilitou, ktorá poskytuje priebežnú výzvu k imaginácii a rozmyšľaniu. Okrem toho musíme brať do úvahy jazyk, a to oveľa väčšmi ako dospeli. Týmto mladým ľuďom často pomáha hudobné pozadie, ktoré má schopnosť pretrvania väčšiu než farba, temné či nejasné predstavy.

V prípade Mariottiho obrázkových kníh nemôžeme hovoriť o hudbe ako prílnavej, lepiacej všetko dohromady. Radšej by som sa priklonila k hodnoteniu fúzie ako expresívneho prvku, a to fúzia rôznych typov umenia - od maliarstva po sochárstvo, od fotografie po divadlo, od tanca po pantomímu a divadelné gestá. Kotol, do ktorého sa všetky tieto typy umenia zbiehajú a z ktorých práve divadelné umenie si zasluhuje najviac pozornosti, vytvára to, čo možno nazvať multimédiom, zmiešaným médiom či inter-druhovú formu. No a to práve vysvetľuje môj termín intermediálnosť.

Multimediálny sled udalostí sa považuje za taký, ktorý hodí umelca do živého toku všetkého, čo ho obklopuje, a čo je vyjadrené v umelcovej metafore. Je to forma komunikácie, kde umelec používa výrazové prostriedky rôzneho druhu. Avšak je to finálny produkt, prezentuje samostatný žáner a má svoju vlastnú identitu.

So zreteľom na to, napr. žáner Mariottiho obrázkových kníh je charakterizovaný po prvé podtónom irónie, ktorá je prítomná v celej sérii obrazov a odovzdáva (tu citujem samotného autora) „podtón radosti z pochybovačného obrazu a vizualizovaného klamu“.

Súčasne však umelec vyjadruje svoju nádej a túžbu rozprávať príbeh, ktorý predstavy prežili v čase. Opäť budem citovať Mariottiho pri opise „cesty obrazov, ktoré sú ako fantastické appendixy, ktoré sa oddelili od tela a prechádzajú v čase a priestore.

Križujú divadlo tienov na východe, v európskych salónoch 17. storočia, jarmokov toho istého obdobia, potom prechádzajú popred svetlá a zrkadlá, aby sa stretli so strojmi v priemysle fotografie a filmu a televíziou vstúpili do elektronického priemyslu.

A bez žartovania, so solídnu dávkou pedagogického citu, Mariotti napísal v postskripte k U-mani Odporúčam Vám, nespoliehajte sa na moje trkotanie, ale na seba, na svoju vlastnú skúsenosť. Je oveľa lepšie zobrať na seba to riziko, že si pomaľujete svoj vlastný palec, než by ste listovali knihou Ani-Mani a Umani. Rôzne iné produkty, vrátane obálok, prístrojov, animovaných filmov a pod., ktoré boli odvodené od Mariottiho kníh, boli inšpirované ich vitalitou a intermedialnosťou.

Nie je to náhodou, že Mariotti nie je len ilustrátor, ktorý považuje kresbu za podstatu svojej genézy ako umelca a ako východiskový bod pre realizáciu svojej práce, ale je aj maliar, sochár, scénograf a tvorca mnohých vizuálnych predstavení. Sériu obrazov, ktoré Vám predvediem, bola zozbieraná pre prezentáciu v Nemecku. Poskytne vám predstavu o tom, ako sa realizuje v jeho práci, ale bola by som rada, keby ste si pozreli aj túto knihu, kde sa jeho projekt plne realizoval. Je to kniha, ktorá stimuluje zvedavosť prekvapenie, pobavenie, a ktorá tiež stimuluje tvorivú predstavivosť a aktivitu mladého čitateľa. Tieto obrázky si nenárokujú byť modelom, ale práve východiskom a nie prechodným prchaným obrazom z televízie. Teda východiskom, ktoré je tu vždy k dispozícii čitateľovi, ten si ho môže kedykoľvek pozrieť, opäť sa k nemu vrátiť, a využiť pre ďalšie rozlety fantázie.

PROJEKCIA

Táto malá séria dokumentuje myšlienku knihy, a preto ju možno použiť po jej prezretí. Je to podľa mňa jedna z možných foriem. Predkladám vám projekt, kde sa uplatnili mnohé a rôzne umelecké skúsenosti. Chcem opätovne upozorniť na to, že nie je to len záležitosť kombinácie rôznych techník, ale predovšetkým konečný tvorivý výraz.

Budem končiť so stručným záverom, ktorý však neuzatvára nič. Naopak, ponecháva priestor pre pochybnosti, možno sporné a možno i nepríjemné.

Môžeme ešte stále hovoriť o ilustrácii detskej knihy v tradičnom zmysle slova? Alebo musíme (dnes väčšmi než kedykoľvek predtým) brať do úvahy intermediálnosť rozličných umeleckých výrazov? Pravdepodobne nie sme ďaleko od dňa, keď v galérii BIBu, ktorá dnes predstavuje originálne ilustrácie, bude každý považovať za prirodzené a nie výnimočné trojrozmerné modely, sošky, papierové prvky, manipuláciu s filmom, teda všetky materiály, ktoré budú prispievať k umeleckej hodnote ilustrácie ako finálneho umeleckého produktu.

Ďakujem vám.

Jens Raahauge

Dánsko

Som učiteľ a mnoho rokov som učil deti, ale teraz prednášam učiteľom a knihovníkom okrem iného aj o takých témach ako sú obrázkové knihy a rozprávanie.

Podľa mňa existuje súvislosť medzi oboma aspektami. OBRAZ je globálnym jazykom, ktorý nám poskytuje skúsenosť, ale jazyk je lokálnym jazykom, ktorý možno využiť na prácu a aplikáciu našej skúsenosti, na vzájomné a spoločné porozumenie. Preto pri stretnutí s obrázkovou knihou môžeme objavovať a skúmať svet obrázkovej knihy.

Táto kresba amerického umelca Gary Larssona nám povie viac než hrubé kultúrnosociálne knihy o tom, aké nevyhnutné sú obrázkové knihy.

Názov je: *Pred vynájdenním televízie...*

No a samozrejme odhaľuje fakt, že sme vzali históriu deťom - destvu.

V industriálnej kultúre sa hovorí, že plánujeme našu budúcnosť, robíme plány a prognózy. Takýmto spôsobom staviame deti do lineárneho historického pohľadu, a naša minulosť je len lineárnym krokom späť od prítomnosti a prítomného okamžiku. Minulosť je len trochu primitívna, ale s tým istým spôsobom myslenia.

Možno ľahko pochopiť, že deti hodnotia „staré časy“ ako nudné a preto vynájdennie televízie je, či bolo len základnou nevyhnutnosťou.

Na obrázku vidíme, že každý je fascinovaný rýchlym pohybom obrázkov tohto média. Nuž a tyrania tohto média im dokonca bráni rozprávať sa.

Pulz pohybujúcich sa obrázkov (filmov) nám dáva fascinujúcu skúsenosť, nuž ale preto, že nám zabraňuje sa k nej verbálne vyjadrovať, rýchlo sa nám stráca a bude ju musieť vystriedať iná skúsenosť atď. Skúsenosť sa nestáva uvedomelým porozumením. Pokojné ovzdušie obrázkovej knihy dáva priestor pre dialóg, pre porozumenie, a tak priestor pre výchovu dospelých i deti ako filmových divákov.

V priemyselnej kultúre máme tendenciu rosmýšľať lineárne a v našich obrazoch v televízii a novinách zohráva stále väčšiu úlohu fotografia.

Je tu však aj riziko jednostranného chápania fotografie reality a týmto rizikom je, že na fotografii predmety vyzerajú ako skutočné, a tak sú deti po prvé prinútené chápať ich ako skutočné veci, a po druhé strácajú schopnosť vidieť hranicu medzi fantáziou a realitou.

Preto sa nesmie fotografia stať jediným alebo dominujúcim zdrojom detského obrázkového sveta.

Albrecht Dürer nám ukázal, aké ťažké je naučiť sa zvládnuť jemnú zmenu reality, ktorú získavame z perspektívy.

Naturalistická kresba a fotografia nám neukazujú realitu, ale ukazujú nám jej vedeckú adaptáciu nášmu oku alebo fotoaparátu.

Avšak fotografia sa podobá realite tak, že nedosiahneme plné porozumenie, ale sme veľmi silne ovplyvnení. Títo chlapci z talianskej školy sledovali televíziu a učili sa pomocou sledovania svojich hrdinov vtedy, keď rozhodca zapíska..., vtedy sa musia hráči brániť pre budúcnosť. Ak to niekto neurobí, nemá nádej byť ani skutočným Maradonom ani Platinim.

Avšak deti si vytvorili svoje vlastné obrazy. Tento rodinný portrét bol vytvorený Henrikom v prvých dňoch v škole.

Veľký brat, Henrik, mama, otec.

Ako učiteľ po stretnutiach s rodičmi viem, že otec môže hovoriť o pedagogických a politických záležitostiach a umení. Avšak o Henrikovi samom, o jeho každodennom živote môžem hovoriť iba s matkou.

Väčšiu či menšiu komplexnosť prináša i tento obrázok dánskeho ilustrátora Ib Spang Olsena.

Nakreslil svoju prvú skúsenosť s nahou ženou a v skutočnosti ona nie je taká veľká, je to len v jeho myšlienkach a predstavách. Vypĺna celé jeho vnútro, ale keď sa oblieka, dostáva sa do normálnej veľkosti.

Týmto chcem poukázať na to, že obrázková kniha môže pátrať po opačných obrazoch na naše industriálne myslenie.

Vo svete obrázkovej knihy môžeme nájsť opačné obrazy, ktoré prinášajú čitateľom - dospelým i deťom možnosť historického, psychologického, kultúrneho vývoja a porozumenia.

V nasledujúcom Vám predložím niekoľko príkladov:

V Dánsku Jens Sigsgaard napísal peknú knihu o Pallem, osamelom chlapcovi. Ilustroval ju Arne Ungermann. Kniha vyšla v dvoch vydaniach, jedna v roku 1942 a druhá v roku 1974.

Keď sa pozeráte na obe tieto knihy môžete si položiť viaceré otázky, napríklad: Prečo spia v takých šatách? Prečo vyzerá posteľ takto?

A keď pokračujete v porovnaní, dospejete k ďalším otázkam, napríklad: Ako môže dýchať s gombíkom v hrdle?

Deti sa môžu obracať na rodičov a starých rodičov so svojimi otázkami aj s obrázkami - a vstupovať do dialógu s otázkami a obrázkami.

Na svoje otázky dostanú odpovede a obrázky vyvolajú spomienky u starej generácie.

Týmto spôsobom sa stáva obrázková kniha trampolínou do historického vedomia.

Na Islande Gudrun Helgadottir napísala Flumbru. Ilustroval ju Brian Pilkinton.

Flumbra je zaľúbená - a varí pre svojho milovaného. Na Islande chrľí spoka svoju lávu. Je to skutočný príbeh. Flumbra a jej milý sú zamilovaní - príliš mnoho elektriny, ktorou sa elektrický systém rozpadá.

Táto kniha je otvorená mnohým dialógom o nočných morách, snoch a strachu - a tým zjednocuje dospelých i deti v hľadaní čistoty. Táto obrázková kniha je odrazovým môtikom k odvahe.

Posledný príklad:

Astrid Lindgrenovej *Levove srdce* je kniha veľmi pekne ilustrovaná Ilonom Wiklandom.

Je to kniha pre útechu, najmä pre deti, ktoré myslia na smrť, a necháva ani dospelých ani deti ľahostajných.

Čítal som knihu s deťmi i s učiteľmi a poprosil som ich, aby nakreslili tú časť, ktorá sa im najviac páčila.

OBRAZ 1: Dievča nakreslilo holubiu kráľovnú. Je to fantázia dobrej matky, ktorá vie udržať všetko v poriadku a pohode. Dieťa urobilo obraz matky.

OBRAZ 2: Tu mladá učiteľka nakreslila tú istú postavu. Avšak, keď som ukázal obraz deťom, smiali sa a povedali, že ich vlastný obraz bol lepšou ilustráciou.

Holubia kráľovná mala vyzeráť ako matka - a nie učiteľka. Ale mali by ju mať radi v triede ako náhradnú učiteľku.

V knihe vidíme ilustrácie Ilon Wiklandovej - a podľa môjho názoru jej Holubia kráľovná vyzerá skôr ako učiteľka. Z tohto pohľadu ilustrácia - i keď dobrá umelecká práca - je uzavretým svetom knihy čitateľov.

Týmto posledným príkladom som chcel vyjadriť námietky proti faktu, že umenie ilustrácie môže byť využité ako obmedzenie veľkej myšlienky.

Obrázky možno použiť ako úvod k rozvoju a oslobodeniu zdrojov myšlienok, ako aj ich obmedzeniu a uväzneniu.

Pomocou mojich príkladov som sa pokúšal vyzdvihnúť fakt, že obrázková kniha je závislá na rýchlosti čitateľa, čo mu umožňuje hlbšie porozumenie a komunikáciu v dialógu.

Svet obrázkovej knihy sa otvára čitateľovi a zostáva s ním. Je tiež dôležité zapamätať si, že čitateľ je centrom tohto procesu.

Kniha je ucelená, keď je napísaná a ilustrovaná.

Čitateľ ju ďalej rozvíja.

Preto dobrá kniha je veľkým otáznikom pre nás - a našou
odpoveďou je snaha po plnšom a bohatšom živote v lepšom svete.

Helgard Sauer

Nemecko

LEMUEL GULLIVER V ILUSTRÁCIÁCH A INÝCH DRUHOCH UMENIA PRE DETI

Klasici svetovej literatúry pre deti sa sústavne stretávajú so záujmom ilustrátorov, úprav a adaptácií pre audiovizuálne médiá, ktoré ich nanovo interpretujú.

Sústavne sa meniace sociálne a kultúrne kontexty podmieňujú vznik stále nových výpovedí k textom, ktoré vo veľkej miere ostávajú konštantné.

Medzi ilustráciami a úpravami, ktoré sa presne držia textu, ktoré sa snažia sledovať intenciu autora, a medzi takými formami, ktoré text interpretujú a aktualizujú podľa vlastného poňatia, existuje široký priestor umeleckých možností.

O pre a proti oboch možnostiach sa kontraverzne diskutuje už roky. Takáto diskusia však môže byť plodná len vtedy, ak teórie revidujeme na konkrétnych príkladoch.

Chcela by som na príklade titulu Gulliverove cesty ukázať, ako sa počas 250 rokov menil pomer medzi textom a ilustráciami. Budem sa pritom opierať prevažne o vydania v nemeckom jazyku. Pri porovnaní približne 130 rozličných ilustrovaných nemeckých vydaní som považovala za zvlášť dôležité predovšetkým dva aspekty:

1. premena titulnej postavy počas 250 rokov
2. zmena chápania detstva a jeho výtvarného stvárnenia od polovice 18. storočia.

trácia sa pritom úplne presne drží textovej predlohy. Pozoruhodné je, že tieto ilustrácie boli očividne považované za natoľko kongeniálne, že boli použité pre dva nemecké preklady, ktoré boli publikované v roku 1728 nezávisle od seba v Hamburgu a v Lipsku. Keď bolo dielo o sto rokov neskôr v roku 1811 v novom preklade opätovne vydané v Lipsku, boli tieto ilustrácie prevzaté po štvrtý raz. Potreba niečoho sústavne nového zjavne v 18. storočí a začiatkom 19. storočia v nemecky hovoriacej oblasti ešte neexistovala.

3. Prvý menovite známy ilustrátor nemeckého vydania Gullivera je švajčiarsky nakladateľ, básnik a rytec Salomon Gessner. I on vytvoril jednu rytinu ku každej ceste, volí však z deja ďalšie momenty pre svoje ilustrácie, ktoré charakterizujú Gullivera úplne iným spôsobom: Gessnerova rytina ku prvej ceste nepredstavuje pasívne ležiaceho Gullivera, ale sebavedome stojaceho, aktívneho hrdinu, teda to miesto v texte, kde cisár Liliputánov žiada Gullivera, aby sa postavil ako kolos, aby cisárske oddiely mohli v zomknutých radoch pochodovať popod jeho rozkročené nohy. Namiesto bezmocného, ešte nič netušiaceho Gullivera sa u Gessnera stretávame so sebavedomým panovníkom, ktorý ako vojvodca sleduje svoje exercirujúce mužstvo. Že Gulliver má, podľa textu, na nohách ešte stále putá, táto rytina pravdepodobne vedome neukazuje. Gessner vytvoril svoje ilustrácie v roku 1761, v čase Sedemročnej vojny, ktorá založila Prusku za Friedricha II. postavenie veľmoci. Nie náhodou má Gulliver trojrohý klobúk a vojenskú uniformu, tak ako pruský vojvodca.
4. Počnúc koncom 18. storočia bolo bežné adaptovať diela svetovej literatúry pre deti, vydania, ktoré som doteraz spomínala, boli vlastne určené dospelým, hoci ich dokázateľne čítali i deti. Až v roku 1821 sa objavilo prvé spracovanie Gulliverových ciest pre deti a síce v renomovanom nakladateľstve pre deti Campe. Štyri kolorované medirytiny k tomuto vydaniu (opäť jedna ku každej časti) sa považujú za prvé ilustrácie Gullivera, ktoré sa jednoznačne obracajú na deti.

Namiesto cestovateľa v najlepšom veku muža tu stretávame dospievajúceho chlapca. Čitateľ má dojem, akoby sa dieťa práve hralo so svojimi hračkami. Máme tu zjavne dočinenia s novým spôsobom recepcie, s ohľadom na rôzne vekové skupiny pri ilustrácií textu.

5. V poslednej tretine 19. storočia dochádza ku doslovnej záplave vydaní Gullivera pre deti a mládež. Obmedzujú sa skoro výlučne na prvú a druhú cestu.

Obdobie často kritizovaných „reprezentačných diel“, ktoré nastáva okolo roku 1870, je z kultúrno-historického hľadiska mimoriadne zaujímavé.

V tomto období druhého nemeckého cisárstva, ktoré bolo charakteristické nacionalizmom a rastúcim šovinizmom, bol Gulliver v nemeckých vydaniach predstavovaný ako víťazný hrdina. Únos flotily z Blefusca sa stáva najobľúbenejšou témou, ktorá nechýba azda v žiadnom vydaní.

Ak ilustrátori do roku 1870 boli buď medirytami, litografmi alebo kresličmi pre drevorezby, teda v každom prípade grafikmi, tak sa predlohy pre ilustrácie poslednej tretiny storočia, vytvorené maliarmi historických žánrových obrazov reprodukovali strojom, najnovšími fotomechanickými možnosťami. Je to obdobie farebnej litografie, ktorá síce bola pokrokom z hľadiska technického, nie však umelecko-estetického.

Pre mnoho ilustrácií tohto obdobia je charakteristický historizujúci pátos.

Offterdingerove farebné tabule vychádzali od roku 1869 do roku 1918, teda päťdesiat rokov v nakladateľstvách Thiennemann a Löwe v Stuttgarte v početnom náklade. Až po prehratej svetovej vojne klesol záujem o prázdny pátos a hrdinstvo.

6. Od roku 1921 vydalo teda nakladateľstvo Thienemann Gulliverove cesty s novými ilustráciami Rolfa Winklera.

Gulliver už nie je víťazným hrdinom, ale milým priateľom detí. Nenútené leží na dlážke a dovoľí deťom, aby po ňom lozi-

li. Dieťa, ktoré si prezerá tieto ilustrácie, prijíma Gullivera zo žabej perspektívy, a tým sa samo dostáva akoby do diania, uprostred liliputánskych detí sa bezprostredne zúčastňuje na deji.

Perspektíva hrá vôbec dôležitú úlohu pri charakterizácii Gullivera. Chcela by som to ešte raz ukázať na príklade spútaného Gullivera.

7. Najprv uvediem situáciu u Thomasa Mottena, anglického ilustrátora, ktorého ilustrácie sa objavili i v nemeckých vydaniach.

Motten Gullivera predstavuje z vtácej perspektívy. Situácia sa pre hrdinu zdá byť beznádejná. Je pripútaný k zemi tak, že sa zdá, akoby bol početnej prevahe Liliputánov, napriek rozdielu vo veľkosti, vydaný napospas. Motten umiestnil hlavu zajatca dolu vpravo, takže vzniká klesajúca uhlopriečka zľava hore doprava nadol. Ak by sa chcel Gulliver teraz vzpriamiť, musel by to urobiť proti smeru pohľadu zprava doľava, čo sa opticky zdá byť oveľa ťažšie ako naopak.

Usužený výraz Gulliverovej tváre umocňuje deprimujúcu, bezvýchodiskovú situáciu.

8. Porovnajme scénu spútaného Gullivera so Schroedterovým poňatím. V ňom je Gulliver podaný z čelnej perspektívy, t.j. pozorujúci sa nachádza na jednej obrazovej úrovni s Gulliverom. Gulliverove putá sú sotva viditeľné. Gulliver je nasmerovaný v smere pohľadu, teda zľava doprava, a tým sa stáva pre Liliputánov, ktorí náhlivo utekajú, hrozbou.
9. Kutzer na farebnej tabuli ukazuje iba ruku spútaného Gullivera z perspektívy Liliputánov (teda z tzv. žabej perspektívy). Napriek početným putám a zdanlivej istote malých domorodcov, má táto ruka v sebe niečo ohrozujúce, čo je ešte zdôraznené stúpajúcou uhlopriečkou zľava dolu doprava nahor.
10. Eberhard Binder každopádne uvádza len výsek spútaného Gullivera. Putá sa zdajú byť absolútne pevné. Vodorovná poloha a úzka plocha obrazu neponechajú priestor na obranu, preto Gulliver pôsobí prakticky bezmocne. Výraz jeho tváre však sotva vyvolá v detskom čitateľovi pocit strachu. Táto tvár

by mohla patriť mladému otcovi, ktorý je už zasvätený do pravidiel hry svojich chovancov a trpezlivo sa podrobuje hre. Práve tento výraz tváre spôsobuje, že Gulliver je v tejto knihe taký milý a rýchlo si získava sympatie detského čitateľa.

11. Prvý animovaný film s tematikou „Gulliverove cesty“ vznikol v roku 1934, avšak nie v nemecky hovoriacej oblasti, ale v USA. Myšlienka prisúdiť práve malej myške Micke úlohu obrovského Gullivera v krajine Liliput, je typickou disneyovskou kreáciou. Vzniká tu úplne nový príbeh, ktorý sa nesnaží porovnávať s originálnym textom, ale preberá z neho inšpiráciu.

V roku 1976 vzniká ďalší animovaný film kombinovaný s hraným filmom. Gullivera hrá herec, Liliputáni sú animované postavy. Tento film vznikol v koprodukcii Veľká Británia - Belgicko. Aj dej tohto filmu je reprodukováný voľne, pridáva sa však originálu viac ako disneyova verzia.

Kombinácia animovaný film - hraný film v prípade tejto tematiky sa zdá byť zaujímavým riešením.

Pokiaľ mi je známe, sfilmovaná bola len prvá verzia Gulliverova cesta do krajiny Liliput. To je vlastne zvláštne, pretože práve druhá cesta do krajiny Brobdingnag môže byť pre deti veľmi príťažlivá, podaním Gulliverovho vzťahu ku Glumdalclitch, dcére obrieho nájomcu.

Glumdalclitch je jediné dieťa, ktoré je v knihe Gulliverove cesty menovite uvádzané a ktoré zohráva významnú dejotvorbú úlohu.

Druhý aspekt mojej prednášky by som chcela venovať zme-
ne ponímania a stvárnenia detstva na príklade tohto dievčaťa.

12. V raných ilustráciách ku Gulliverovým cestám, v prvej polovici 18. storočia, dievčatko sa neobjavuje na žiadnej ilustrácii. V druhej polovici 18. storočia sa spolu s pedagogikou osvietenstva objavuje nové chápanie dieťaťa a detsva. V tomto období sa v roku 1762 v Gessnerových medirytinách po prvý raz zjavuje dievčatko Glumdalclitch. Nemá ešte individuálne rysy, ale možno ho jednoznačne identifikovať. Starostlivo bdie nad zvereným Gulliverom.

Zatiaľčo obdobie osvietenstva chápalo detstvo ako úsek dospelosti a v tom zmysle stávalo do stredobodu pozornosti pedagogizujúci aspekt, obdobie nemeckej romantiky vyvyšuje detstvo ako zlatý vek. Detstvo v porovnaní so životom dospelých predstavuje vyššiu formu bytia.

13. V ilustráciach biedermaieru dievča Glumdalclitch získava celkom nový status.

Nevinnosť, čistota a dobrota, to sú charakteristiky podstaty tohto dieťaťa, ktoré sa na ilustráciach vydaných v roku 1821 v Norimberku u Campeho stáva charakteristickou detskou postavou nemeckej romantiky.

Ozdoby na ramenách a rukávoch dievčenských šiat, ktoré pripomínajú burgundskú módu 14. storočia, poukazujú na idealizáciu stredoveku, ktorý si ľudia v období romantiky túžobne pripomínajú.

14. Blízky vzťah medzi nájomcovou dcérou a Gulliverom, ktorý jej bol zverený, nadobúda v knižnom vydaní z roku 1838 z Lipska stále viac radostných rysov, tak ako je to typické pre obdobie biedermaieru. Glumdalclitch odložila svoje bábiky do kúta, aby mohla uvoľniť svoju kolísku pre bábiky pre Gullivera, živú bábiku.
15. V poslednej tretine storočia v tzv. zakladateľských rokoch, v období druhého nemeckého cisárstva sa vzťah k dieťaťu stáva opäť neosobnejším. Namiesto intímnej pohody maloburžoáznej rodiny nastupuje nádhera a pompéznosť veľkoburžoázie. Namiesto vrúcnosti prichádza citová prepiatosť, ako u Glumdalclitch v Offterdingerových ilustráciách z roku 1860. Do roku 1897 nachádzame túto obrazovú tabuľu v mládežníckych vydaniach „Gulliverových ciest“, z nových vydaní Glumdalclitch zmizla. V knihách ostali len tie tabule, na ktorých je Gulliver predstavený ako hrdina. V období rastúceho šovinizmu mali ilustrácie kníh pre mládež podporovať hrdinstvo a bojového ducha. Hrdina, ktorý dovolí, aby sa o neho staralo malé dievčatko, a ktorého ukladajú do kolísky pre bábiky, nehodí sa do tohto ideologického konceptu.

„Gulliverove cesty“ od oných rokov, ak súdime podľa ilustrácií, sú skoro výlučne knihou pre mládež. Glumdalclitch sa počas dlhých rokov vôbec na ilustráciách neobjavuje, hoci v texte zohráva podstatnú dejovú úlohu.

16. Dvadsiate roky, ktoré spochybňujú všetko zdedené, a ktoré rušia nejedno tabu, už neprenehávajú Gullivera malému nevinnému dievčaťu. Hrdina sa stáva hračkou dámy z dvora, čo Eichenbergove ilustrácie z vydania pre dospelých neprikrášlene prezentujú.

Po roku 1945 sa objavuje skoro neprehľadné množstvo vydaní Gullivera. Hrôzy vojny vzbudili v ľuďoch cit pre toto dielo, ktoré satirickou rečou účinne charakterizuje nezmyselnosť násilia.

I Glumdalclitch sa opäť objavuje v mnohých vydaniach. Zatiaľčo u Schroma sedí ako rozprávková princezná v barokovom kočiari, vo väčšine ostatných nemeckých vydaní po roku 1945 vystupuje ako chudobno odeté, povojnové dieťa.

17. Hans Balzer v jednom z prvých vydaní Gullivera po skončení vojny predstavuje Glumdalclitch ako dievča zastrašené vojnou, ktoré skromne a vychovane čaká na príkazy matky.
18. Aký je to rozdiel pri porovnaní so svojvoľnou, sebavedomou Glumdalclitch švédskeho maliara humoristu Roberta Högfelda, ktorá bola vydaná v tom istom roku.

Pri porovnávaní týchto dvoch ilustrácií musíme mať na pamäti, že v roku 1945 vyšlo vo Švédsku prvé vydanie „Pipi Langstrumpf“, symbolu emancipácie dieťaťa a predovšetkým dieťaťa ženského rodu.

Jan Poš

Československo

ILUSTRACE A ANIMOVANÝ FILM (GLOSÝ A POZNÁMKY)

Mám zde hovořit o vztazích výtvarného umění v knize a v animovaném filmu. To je téma, jak uznáte sami, dvojnásob nevďěčné. Jednak už bylo mnohokrát probíráno, jednak je tak bezbřehé, že nemůže být smysluplně uzavřeno v krátkém referátu. Dovolte mi tedy, abych se v několika úvahách soustředil na jeho jediný aspekt, na rozpor kladného obsahu pojmu ilustrace a negativního pojmu ilustrativní, ilustrativnost. Domnívám se, že je to aspekt dosti reálný který objasňuje mnohé.

Všimněme si hned úvodem, že i když ajdektivum ilustrativní má se substantivem ilustrace společný znakový kmen, je tato spojitost značně dvojznačná. Hovoříme o ilustrativnosti ve filmu, v malbě i v grafice, v hudbě, v literatuře, ale nikdy v ilustraci. Je tedy ilustrativnost ilustraci tak zcela cizí? Jistě že není. Nemá jen v některých jejích podobách onen pejorativní charakter. Knižní grafika je tou výtvarnou oblastí, která zvizuálňuje, opticky vyjádřuje některé obsahy či vlastnosti textu. Text je dán, je fixní a výtvarník z něho čerpá ony podněty, které pokládá z dominantní, charakteristické.

Tento proces probíhá v třech rovinách. V té první grafik v podstatě interpretuje děj, postavy, prostředí, v té druhé osobitě glosuje, komentuje či charakterizuje polohu díla, v té třetí vytváří z jeho podnětu vlastní grafické kreace zcela volně souznějící s imaginací autorovou. Je zde však i další grafická tvorba, kterou snad nemůžeme nazvat snad doslova ilustrací a přece ji nesmíme opomenout: jsou to grafické cykly, obrázková knižní leporela a komiksy, jejichž děj není nesen toliko slovem, ale které samy vyjadřují obrazem své příběhy.

Míra doslovnosti či volnosti vztahů text-ilustrace je pak dána jak charakterem a žánrem literárního díla, tak osobitostí a temperamentem výtvarníka. Je přirozené, že u vědeckého díla budeme doslovnou popisností ilustrace přímo vyžadovat, u Jiráska, Dumase či Vernea nám nebude vadit snaha o reálnou obraznost a věrnost atmosféry, u Dostojevského, Saltykova či Haška expresivní deformace, glosy, nadhled, zkratka nebo satirizující grotesknost, u Durycha či Bretona oceníme adekvátní grafickou poetičnost, symboliku, kultivovanost. U příběhových cyklů přivítáme především suverenitu a přehlednost kresby, fantasknost, zábavnost a vtíp jejího obsahu.

Neméně důležitým předpokladem dobré knižní ilustrace je ovšem také individualita jejího tvůrce. Tvůrčí škála mnohého ilustrátora je i při jeho vyhraněné osobitosti až obdivuhodně široká. Základní podmínkou krásné knihy je však vnitřní soulad všech jejích složek, její celková i estetická jednotnost. Výtvarníka, jenž by stejně chápavě souzněl se všemi oblastmi a polohami světové literatury si pak vůbec nelze představit. Byl by to patrně neuveřitelně nudný patron. Představte si jen Babičku ilustrovanou Tichým, Píseň písni ilustrovanou Adolfem Kašparem, Bylo nás pět Janem Zrzavým, nebo Machův Máj Josefem Ladou.

Všechny tyto postupy a úvahy z oblasti ilustrace můžeme v plné míře převést do oblasti výtvarnictví filmového. Z těchto hledisek, ale právě jen z nich můžeme vytvořit téměř doslovnou analogii nahradíme-li literární dílo literárním scénářem. Ovšem jen literárním. Pak lze říci, že filmový výtvarník právě tak, jako ilustrátor, výtvarně zvizuální svůj inspirační zdroj. To je však vše.

Běžná a zcela nesprávná definice animovaného filmu zní: příběh vyprávěný kresbou či loutkou, oživenou animací. Doznívání zrakového vjemu na sítnici oka, D'Arcy, snímání postupných pohybových fází, atd. To je právě tak přesné a pravdivé, jako že literatura vzniká psaním pérem či psacím strojem a zprostředkováná bývá sazbou a tiskem. Počátkem filmového díla je jeho myšlenka rozvedená a organizovaná v literárním scénáři. Konečným tvarem této myšlenky je výtvarné filmové dílo - animovaný

film. Je-li autor námětu totožný s výtvarníkem, pak vzniká výtvarná představa automaticky spolu s filmovou fixací námětu ve scénáři. Ne-li, pak vstupuje do hry až z podnětu literárního scénáře, spoluúčastní se však již scénáře technického. Výtvarná stránka filmu a animace, které jen vizuálně realizují děj, jsou pouhými výrazovými prostředky. Svěbytnými uměleckými prvky se stávají až tehdy, jsou-li nositeli myšlenky a charakteru.

Dominantním prvkem knihy je literární dílo, s nímž výtvarník vstupuje v jakýsi dobrovolný svazek, jehož smyslem je umocnit a rozšířit jeho estetickou emotivní působivost. Nezbytná je ilustrace jen v knize odborné a dětské.

Dominantním specifickým prvkem animovaného filmu je jeho obrazové, akční vyjádření myšlenky. Ty nejrůznější výtvarné prostředky - kresba, loutka, barva, předmět - myšlenku neilustrují, ale jsou jejími nositeli, jejím tvarem. Pohyb filmu, interpret jeho děje, souvislostí, není omezen na animaci. Animace je jen jedním z výrazových prostředků, pokud pohyb jen tlumočí a jedním z jeho specifických tvůrčích prvků, vytváří-li charakter, styl. Akčnost však může být posilněna řadou dalších neméně tvůrčích filmových prvků, jako jsou akce kamery, záběrová dekopáž a montáž, slovo, zvuk, hudba a jejich vazbami s výtvarným pojetím díla.

Film je uměním syntézy, je tvorbou týmovou, a to i tenkrát, jde-li o film autorský. Výsledek tvůrčího úsilí ilustrátora je závislý jen na jeho imaginativní osobitosti a pak už jen na celkové úpravě knihy a na dobré reprodukci. Sebelepší výtvarné návrhy však mohou být zcela znehodnoceny či naopak posilněny režii, animací, kamerou, montáží, slovem i hudbou. Film vnímáme jako celek a jen dodatečnou odbornou analýzou můžeme diferencovat hodnotu jeho jednotlivých složek a jejich podíl ba úspěchu či nezdaru díla. Tvůrci filmu by ovšem měly být jejich funkční uplatnění a souhra jasné předem.

Povšimněme si však i dalších, jen zdánlivě vnějších odlišností knižní a filmové grafiky. Jednou z nich je časoprostorové vnímání obou médií. Ilustrační kresba tlumočí akci v jejím jediném časovém úseku a tvaru, byť i charakterizujícím následný pohyb, filmová

kresba je plynule kontinuálná ve svém trvání, musí pohyb individualizovat. Knižní ilustraci si můžeme prohlížet libovolně dlouho, můžeme se k ní vracet, můžeme vnímat a vychutnávat její grafickou kulturu. Filmový obraz nám musí sdělit vše v kratičkém úseku svého trvání, ato i tehdy, jde-li o sebesložitější stylizaci, symboliku či abstrakci. Není zde podstatné, že výrazový rejstřík ilustrátora je prakticky omezen na grafické techniky, zatímco filmový výtvarník má k dispozici téměř neomezenou škálu prostředků, kresbou a loutkou počínaje a předmětem či pixilovaným hercem konče. Je však podstatná akční výtvarná představitivost. Řadě vynikajících ilustrátorů chyběla schopnost vzdát se specificky knižní grafiky a jejich filmové výsledky byly nevalné. Jiní ilustrátoři byli okouzleni právě specifickými možnostmi filmové díkce, realizovali se plně v jejich intencích a dosáhli vynikajících úspěchů, aniž by vlastní knižní tvorbu citovali doslovně.

Ve světové animované tvorbě bývá výtvarník s režisérem téměř vždy totožný. Pro českou školu animovaného filmu je však charakteristická právě pestrost vztahů a vazeb, funkcí či profesí autor-výtvarník-režisér-animátor, jejichž dokonalá souhra je podmínkou jednoty díla. Řada našich režisérů vzešla z řad animátorů. Ti pak zpravidla spolupracovali s dalšími výtvarníky i animátory, ačkoli kresbu či animaci dobře ovládali. V dalších případech byli výtvarníci i režiséry svých filmů a někdy i autory jejich námětů, nebo animátory. Jiní výtvarníci však zůstali věrni jen obrazové stránce filmu. Tento zdánlivý nesoulad v promiskuitě funkcí však právě umožnil využití všestrannosti talentu některých umělců i odborné specializace jiných. Především však umožnil režisérům, kteří se vzdali vlastního výtvarného rukopisu, aby vyšli z podnětu ilustrací těch výtvarníků, jejichž poloha se zdála být k oživení přímo předurčena, jako byli Josef Čapek, Josef Lada nebo Jean Effel. Vazby mezi ilustrací a animovaným filmem nemusí ovšem být jen doslovné, ale i inspirativní a asociativní.

Podstata filmové ilustrativnosti pak rozhodně není v tom, že vychází z podnětů ilustrace knižní, ale že podrobně sleduje děj a vněj-

ší prvky na úkor vlastní myšlenky a filmového výrazu. Kryje se s popisností, nedostatkem invence, vlastního tvaru a osobitosti. S podceněním výtvarného pojetí jako nositele poslání filmu a činitele, podmiňujícího adekvátní stylizaci všech ostatních složek díla. Syntetizuje obvykle bez ladu a skladu prvky dětské kresby, karikatury, naivní kresby s prvky rádobý moderními, humornými a poetickými, s ozvuky tvorby našich předních populárních ilustrátorů. Společná zde však není napodobení, ale nepochopení ilustrační kresby.

Charakteristickou pro ilustrativnost také není jen její stránka výtvarná. Špatná kresba či loutka je opět jen špatnou kresbou či loutkou a popisně může ve filmu působit i kresba dobrá, není-li oživena a rozehrána s patričnou fantazií a imaginací. Někdy je zdroj popisnosti už ve scénáři samém, neposkytuje-li možnosti pro charakterotvorné akce, pro živé a poutavé tlumočení myšlenky, jindy je v nedostatku režijní představivosti. Může k ní přispět i ochuzená animace, nevhodný komentář či dialogy, rozvleklá nevýrazná hudba, stereotypní záběrová kompozice a skladba. Pro všechny tyto eventuality existují, bohužel, stovky konkrétních příkladů.

Zajímavá a závažná je v této souvislosti otázka slova, tedy komentáře a dialogů. Byla již do omrzení probrána. Faktem je, že slovo není v animovaném filmu jeho dominantním výrazovým prvkem, ale může být jedním z jeho funkčních a významných výrazových prostředků. Je účinné všude tam, kde zbaví obraz nutnosti popisovat, kde intenzifikuje jeho dopad a kde je jeho poloha stylizována v jednotě se stylizací výtvarnou. Negativně působí tehdy, popisuje-li zcela zbytečně obraz nebo pohybuje-li se v poloze, která s ním nesouzní. Upovídaným může být ovšem i obraz sám bez použití slova, ztratí-li cit pro zkratku, nadsázku, pro podstatné.

Ilustraci s animovaným filmem spojuje tedy vnějškově výtvarná forma, vnitřně tvůrčí snaha o osobitou a specifickou interpretaci ať literárního díla, či námětu a scénáře v těch či oněch podmínkách. Tyto základní souvislosti pak umožňují vyjít z podnětu knižní ilustrace k realizaci animovaného filmu. Předpokladem úspěchu

likaci určitých grafických postupů - třeba koláže - tak v koncepci či v kompozici. Právě tyto reciproční asociativní vazby vedou často k tomu, že i filmová grafika má dnes svůj nesporný vliv na grafiku knižní, kterou podstatně oživuje, aktivizuje a rozehrává.

Oblastí, v níž by mělo být spojení ilustračních a filmových principů optimální, je nesporně dětská kniha, dětský film, kreslený příběh, večerníčkový seriál. Tkví už v jejich společném zájmu o příběh, akci, fantazii, humor i poezii. O čitelnost, ne ovšem popisnost. O slovo jako o prvek aktivní, komunikativní, emotivní. Některé naše dětské filmy a televizní seriály měly tu nejvyšší výtvarnou i režijní světovou úroveň. Podíl našich předních ilustrátorů na jejich tvorbě je však vzhledem k jejímu překotně stoupajícímu rozsahu stále menší. Jsou jen dvě možná vysvětlení. Bud nemá televizní dramaturgie o jejich dílo zájem, nebo se tito výtvarníci bojí, že jejich tvorba ztratí v procesu filmové realizace svou osobitost. Obě alternativy mají patrně, bohužel, stejnou závažnost. Faktem je, že masový dopad večerníčkových seriálů by mohl být tím najcennějším oslovením našich dětí, i vzácným podnětem naší animované tvorby. Jidášské komerční podmínky jejich realizace, nenáročná sousedská tendence televizní dramaturgie a urážlivě zaostalý názor na inteligenční kvocient dnešního dětského diváka jsou však stále varovnějšími příčinami fabrikace metráže místo tvorby hodnot. Zdravou provokaci dětské představitosti, zábavnost a vtip nahrazují v ději, obraze i ve slově žvatlavá dětinskost a nudná ilustrativnost. Dokladem správné cesty je pak několik většinou starších titulů naší vrcholné seriálové tvorby, jako Potkali se u Kolína, Krtek, Rumcajs, Janko Hraško, Dita, Maxipes Fík, Křemílek a Vochomůrka, Bob a Bobek a Mach a Šebestová, které sice nezvnikly z podnětu knižních ilustrací, ale často k nim podnět daly.

Dějiny umění jsou dokladem vzájemného prolínání a ovlivňování těch nejrůznějších uměleckých oblastí. Negativním extrémem tohoto jevu je epigonství, ztráta svébytnosti. Opačným extrémem je však umění, které se uzavře do ulity vlastních dogmat a zaklínadel, které nerezonuje. Polymúzičnost byla vždy vlastností všech velkých umělců. Byla symptomem renesance a neobejde se bez ní ani

dnešek. Tím méně se bez ní obejde umění filmové, složené z tolika tvůrčích komponentů. Ani ono nemůže být na vrcholu své doby, aniž by reagovalo na všechny její složky, tím méně na její progresivní podněty kulturní.

Z historických i současných hledisek jsou asociativní vazby knižní a filmové grafiky při jejich správně interpretaci nesporně kladné. Přestávají však jimi být, jakmile bychom je chtěly kanonizovat či nadřazovat souvislostem jiným. Nesmíme je tedy podcenovat ale ani přecenovat.

Historicky ilustrace zprvu rozhodně nebyla inspiračním zdrojem výtvarné stránky animovaného filmu. Byla jím nejprve jednoduchá kresba, groteska, karikatura, seriálová kresba a prvotní zájem se soustředil spíše na její pohyb, na její akceschopnost, než na její uměleckou hodnotu. Ve vývoji animovaného filmu byly pak podněty ilustrace zpravidla kladné, ne však dominantní. Dominantní byl a stále je vlastní osobitý výtvarný výraz a tvar co nejširší obsahové a žánrové škály. Jeho nejúčelnejší a nejúčinnější sepětí s celým kontextem ostatních výrazových prostředků animované tvorby, mezi nimiž má určující postavení. Animovaný film je filmem a priori výtvarným. Ovšem filmem.

Jiří Šalamoun

Česká republika

Nikdy to ještě nikdo nespočítal a ani nikdy nejspíš nespočítá, i když tu už tedy pár pokusů bylo, to ano, z kolika možných dílčích světů se asi náš doopravdický, pravý bůhvíkolika-rozměrný svět vlastně může skládat a kolik jich v sobě zároveň obsahuje; a nikdo nikdy asi nepozná víc než jen úplně malilinkatý kousíček z těch poznatelných, o těch ostatních radši ani nemluvě; ale že jsou tu a drží dohromady, se mezitím přece jen jaksi aspoň trochu rozkřiklo a ví se už, že ten náš roztomilý tajuplný svět jich v sobě zahrnuje podle schopnosti či ochoty pohledu a výběru rozhodně víc než dost pro všechny možné i zdánlivě třeba nemožné historky a příběhy s morálkou či bez ní pro představení života nebo čeho vlastně, něčeho velkého v malém a naopak, pro všechno to řádění na prknech světa i pro ten možná zdánlivý klid v zákulisí či kde, tam, kam není už tak dobře vidět.

Je to tak, to se ví - jsou tady - ty světy nás jednotlivců, skupin, světy poloh a názorů, nálad a duševních stavů, světy smutné i ironické, světy omezené na to či ono i světy přeplněné podrobnostmi a dekorem, světy zúžené i velkorysé, světy práce či pohádek, morálky a skepse, světy, ve kterých je dovoleno téměř vše i světy s přísnými pravidly her, světy mnoho- i jednobarevné, světy podob takových i makových, starých, mladých, červených, zelených, hranatých i kulatých, měkkých či ostrých a špičatých, chytrých a i těch méně chytrých; odehrávají se tu historky podle toho pak kulaté či hranaté, černé či barevné, chudé i bohaté a hrají je herci staří, mladí, kulatí či barevní, takoví i onací, v tom jednom jediném velikém, tolikarozměrném světě světů, ve světech myšlenek, světech krve i papírů, hrají je teď, dříve či až zase později, tam i onde, jen nikdy, nikdy navždy.

Úlohou nás kreslířů a loutkářů animovaných filmů je ten svět najít či zvolit, vybrat či trochu stvořit a stanovit jeho prostorová či

plošná pravidla, jeho vzhled a jeho omezení, jeho ptactvo, vody a vzduch, pevniny a zvířata, pátý den pak rostliny a sedmý jeho herce, vybrat je správně vzhledem k morálce kulaté, barevné či hranaté, vybrat ho z toho bohatého světa kolem i světa ve vás a v nás; vybíráme ho tedy nejenom v rámci nejlepšího ze všech možných světů ale i nepřekročitelném rámci sebe samých a světa technických pravidel, vnášíme do toho světa filmu pak své vlastní hranatosti či kulatosti, plochosti i barvy a vůně a svá omezení i své přednosti, svůj prostor a svá pravidla pohybu v něm, své sny před spaním i ve spánku, své předky a své zkušenosti, své muskulatury či naši křehkost, naše těžké i bystré ruce, všímavé či nevšímavé oči, svou původnost a někdy původnost cizí, svou sečtělost i svou naivitu, náš rozhled i naše chyby, své rozpory, nálady a svou morálku.

Jsou to někdy světy jednotné a jindy světy roztržité, světy aspon s osobní logikou i světy téměř bez jakékoliv, plné protikladů, schizofrenií a fobií, podivných tělesných zálib a neopodstatněných posedlostí, světy Breughelů a Ladů i světy vyschlých skal a slunících se ještěrek, světy těžkých hmot, hustých šfav a hlubokých stínů i světy lehkých mlhavých neurčitelností, tady světy zřetelných struktur, tam nečitelných povrchů, světy teplých i studených barev, světy kýčových kalendářů i světy Kafků, světy viděné z dálky či zblízka, v sobě nebo na nebi; jsou to světy za dioptrickými brýlemi v obrysech jen napůl tušené či bloudivé a utápějící se v ostře viděných podrobnostech, světy mužné, mužské i světy dívčí či zpaničkovatělé, světy Robinsonů i Pátků, železnic, letadel, rostlin, bacilů, advokátů, astrologů, politiků, Apokalyps i Stvoření, světy přímek, kružitek, chvějících se linek, tužek, kříd, pera, nůžek, světy dřevěné, papírové i hliněné, v nichž se odehrávají historiky horší či lepší, bezvýznamné a nicneříkající, i plné náznaků a prorocství, historiky námi pokažené či námi naplněné významy, historiky vyprávitelné i příběhy nesdělitelné slovy.

Není to paján na naše povolání a naše zásluhy, je to věcný popis práce našich povinností a naší role v rámci filmu. Nemusíme na ni vždy stačit nebo ji zvládnout z důvodů neschopnosti, nemoci,

nedostatku peněz, času, inteligence, z důvodů lajdáctví, nepřízně osodu či úřadů a naopak v ní můžeme obstát z důvodů skoro stejných; ale v každém případě to přesto zůstává popis naší práce. A není-li to, toto, není to nic, jen plýtvání silou a časem, marnění peněz a života; a není-li to trochu v nás, což se často pozná nebo nevezmeme-li aspoň jinde, což se často nepozná, není to pak ani ve filmu, v tom hovoru s diváky. Vytvořit ten druhý plán výpovědi, často ten podstatnější plán té které historky o nešťestích kocourů či o šťastných láskách princezen a anekdot o bohatých a chudých. Pomoci vytvořit pohled a názor na ně či na aspoň tu část světa, ve které se odehrávají a říct skrze ty všechny barvy, hrany, stíny a povrchy něco o našich společných smutcích a radostech, potvrdit tím společný původ a základ nás všech i naše rozdílnosti na někdy více a obvykle méně peněz moci hladit na papíře psy, trhat květiny, moci kopat do cizích zadků, řezat hlavy a plodit děti, stavět i podpálovat domy, navštěvovat nemocné a raněné, trestat zlé a odměňovat dobré nebo taky naopak, to vše je popis naší práce. Nelíšime se v tom, pravda, příliš od básníků, malířů, hudebních muzikantů, policistů a úředníků, malých dětí a klevetivých starců, o dalších ani nemluvě, ale je to prostě přesto popis naší práce, na kterou studujeme a za kterou jsme tak či onak placeni. Náš znovuvytvořený svět iluze a hlubší pravdy, svět sametů, písku, dřeva, barviček, tužek, světla a hald papírů či ultrafánů, kovových kostřiček a hliněných panáků, klamavých triků a naivních pošoupáren servírovány pak vcelku za tepla či za studena s doprovodem hudby či střelby, všelijakých bizarních ruchů, skuhrání, úpění i šepotů je přijímán už samozřejmě jako část průmyslové zábavy a jako možnost, jedna z mnoha, mnoha, mnoha možností ukázat a předvést kousek z toho ne-li nejlepšího, tedy aspon pro nás jediného možného světa, v našem jistě ne jedině možném podání. Je to naše sebeobžaloba i sebechvála, sebestvrzení a sebeudání, rozhýbaný náhradní svět jiných perspektiv a pravidel televizních obrazovek a filmového plátna, svět zhruba dvě ku třem na šířku, svět zhotovený pro pohyb a s pohybem jako podstatou, svět trvajícím často jen několik málo minut filmového času, držící jen v sobě a obvykle jen na chvíli pohromadě, zcelený pro ten

okamžik kamerou a pak se opět rozpadající v prach a popel kousků papířů a třísek, svět složený z desetitisíců jednotlivých vrstviček a fází, orbis pictus, filmového pásu, často se jen málo od sebe lišících okének, tvořících v následném součtu pohyb zdánlivého života, kdykoliv strašidelně zastavitelný, na dlouhý či krátký čas šípkovorůženkovsky zmrtvělý a přitom děsivě znova a znova opakovatelný pro důkazové řízení nějakého eventuelního posledního soudu.

A pak, pak, po všem tom hýbání a shánění a plahočení se tužkou, barvičkami a vším možným po papíru či nějak jinak se jednoho dne ukáže, jestli všechno to vynýšlení, kreslení a radýrování k něčemu doopravdy bylo, jestli se nakonec přitom či potom často komplikovaném čarování, hýbání a hýření tvary a barvami při nebo po tom všem mluvení, zpívání a pípání a semtam-běhání ať díky režisérovi či scénáři nebo nám či všem dohromady ještě něco také pohnulo uvnitř a opravdu odněkud někam, něco, co by tomu z hodin, dnů a roků práce tak jako v životě dávalo nakonec přeci jen jakýsi vnitřní, podstatnější, skutečný smysl, co by všechnu tu dřinu nějak důležitěji opravňovalo a snad i omlouvalo, třeba i jen tím potěšením druhých, diváků, nebo zda se to bohužel nedostaví, což se častěji než by se řeklo stává, a filmový pásek zůstane jen tím slavným, byť tentokrát zafixovaným a opakovatelným hlukem, vřavou a poskakováním pro nic za nic, kresleným ubohým šaškem řádícím na prknech, šaškem možná sice krásně a pestře namalovaným či pomalovaným, ale přece jen naplno řádícím v jednom z těch krásně, ale zbytečně krásně namalovaných či stvořených světů, o které tady ze začátku přitom, přeci tolik, tolik šlo.