

INTERNATIONAL SYMPOSIUM BIB '89

TEMA: Illustrated Book for Children in the Context
of other for Children

Picture in the Book - Picture on the Animated Film

- | | | |
|-----|-----------------------------------|--|
| 65 | Luis Camargo
Brasil | Les Illustrations des livres pour enfants au Brésil -
- en tant qu'art pour les enfants
Illustrated children's books in Barzil as for children |
| 71 | Rastko Ciric
Jugoslavia | De l'illustration a l'animation |
| 75 | Gene Deitch
USA | Le Livre d'images de l'animation |
| 83 | Ove Kreisberg
Denmark | Picture Books and the Disabled Child
Les livres d'images et les enfants handicapés |
| 87 | Tadeshi Matsumoto
Japon | La position des nouveaux moyens dans
l'histoire de l'art |
| 91 | Carla Poesio
Italy | The Use of Intermediality
in Children's Book Illustration |
| 95 | Jens Raahauge
Denmark | |
| 103 | Helgard Sauer
Germany | Lemuel in Illustrationen und anderen Kunstarten
für Kinder
Lemuel Gulliver dans led illustrations et autores
genres d'art pour enfants |
| 113 | Nadežda Lola Savcič
Jugoslavia | L'exposition yougoslave de l'illustration-avec
La participation des artistes de l'etranger
- La PLUME d'OR de Belgrade |
| 119 | Ján Poš
Czechoslovakia | Illustration et film d'animation |
| 129 | Jiří Šalamoun
Czechoslovakia | |

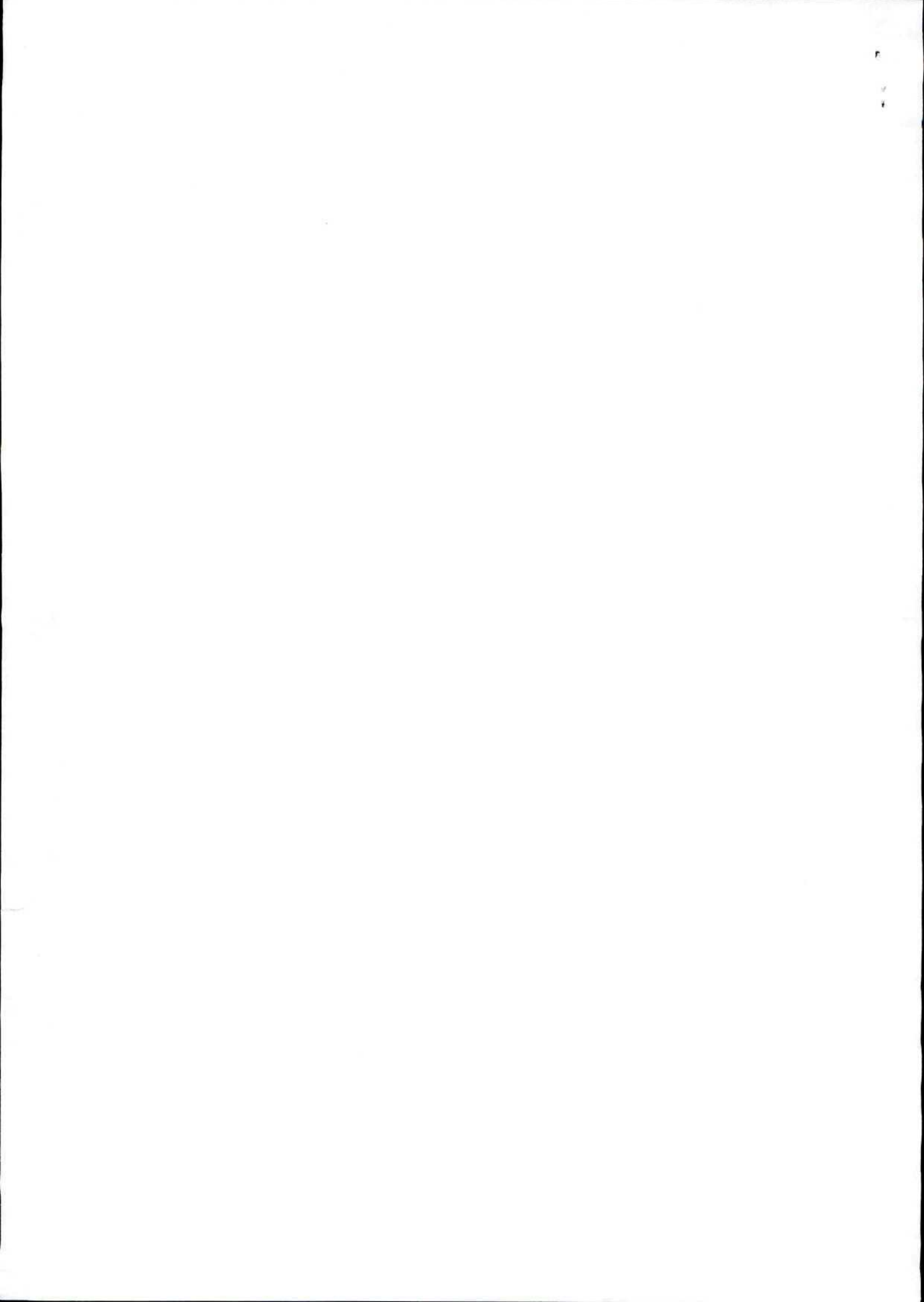
Introduction

This volume of Biennale of Illustrations Bratislava appears in an unusual form. The papers read in other than Slovak language are published unedited, i.e., in the form they were submitted by the authors to the organizers of the BIB. The papers read in Slovak have undergone language correction. The volume consists from papers read at the BIB international symposia in 1989 and 1991.

The part consisting from material of 1989 is complete, i.e., all papers of the BIB '89 symposium, read in Slovak and French languages, are included and edited.

The second part of the volume, consisting from papers of the BIB symposium in 1991 is incomplete - some papers sent for correction were not returned by the authors, some authors did not even submit written papers. We hope you will find interesting at least those papers, which we were able to collect.

The theme of the BIB '89 International Symposium was *Picture in books - picture in animated cartoons*. This theme was used as first of the thematic series *Illustrated children's book within the context of other arts for children*. The connection of illustration and animated cartoon had its logical background represented by the authors, who are often the same in both children's book illustration and graphic layouts of animated cartoons. The books are originated from films and vice versa, films from books. We were able to learn at this symposium how both artistic spheres enrich one another. The paper on *Animation picture book* - read by Gene



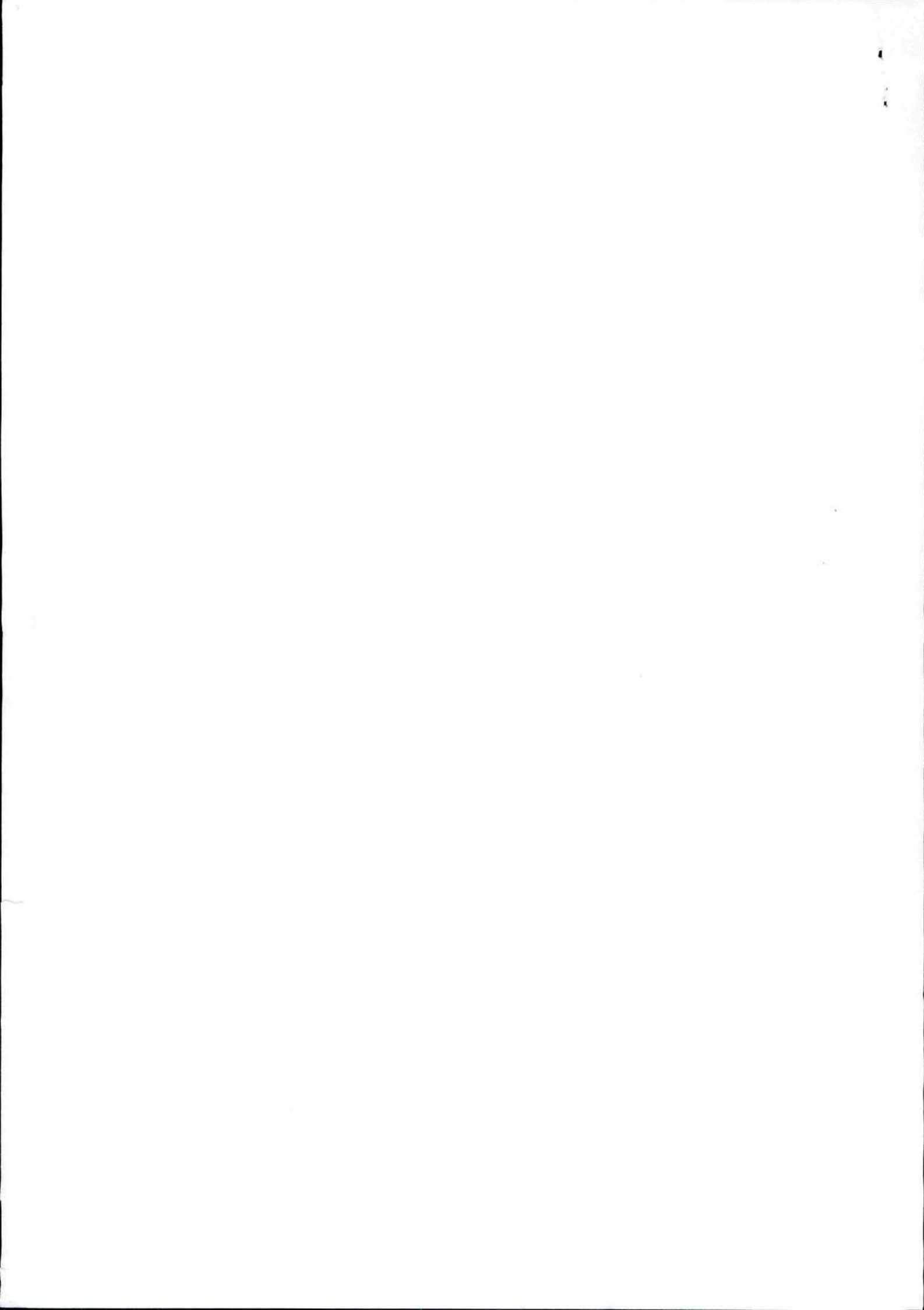
Deitch, an American living in Prague - was one of the most interesting. Ove Kreisberg from Denmark dealt with the place of picture books in lives of handcpaed children. Tadeshi Matsumoto from Japan read a paper on new means in the history of arts and Carla Poesio from Italy on intermedia features in illustration.

The theme of the BIB '91 International Symposium was *Fantasy and imagination in illustration and animated cartoon*.

As already mentioned, the volume includes only some of the papers from this symposium. Ms C. Poesio from Italy (English section of the volume) dealt with the work by Italian artist Mario Marotti and his book *AniMani*. Claudio Bertieri, also from Italy, presented in his paper the creation by one of the most outstanding Italian artists Emanuel Luzzati - screenplay author, illustrator, animated cartoon layout artist, costume designer, children's tales author, ceramics - maker, children's poster designer. Igor Švec, Slovak art theoretician, read a paper on *Fantasy and humour in illustrations by Peter Klůčik*.

We present this volume hoping that it would inform you of both symposia and enhance your knowledge.

Anna Horváthová, Art historian,
Volume editor and Scientific editor



Luis Camargo

Brazil

ILLUSTRATED CHILDREN'S BOOKS IN BRAZIL

The illustrated children's book is a work of art, not only a literary text. It is a small gallery of images presented to our eyes at home, at school, at the library, allowing us to look and look again. In a country like Brazil where museums are rare, books play the role of a portable Art Centre carrying the artist's images from the urban apartment to the rural schoolhouse.

The illustrated children's book answers questions brought up by several contemporary artists. It is made of paper - not of noble materials such as marble or bronze. It is handy to use and readily available - nothing like the untouchable art of the museum. It can set off multiple readings, so reaching places far away from its place of origin.

Book design

Illustrated children's books present a sequence of images - images to be leafed through. They are not pictures to be seen one by one.

As the illustrator Angela Lago wrote: "designing a book is like designing a city. In a picture book you must turn pages as if you were becoming acquainted with a city, where you turn a corner to discover a new visual field. That is why before designing each picture, you must design the whole book. It's not a matter of painting a series of pictures. There must be a conjugation of rhythms and movements, tensions, a direction that permeates the work as a whole."

Dialogue with the text

Illustrations must not "explain" the text. There must be an understanding between text and illustrations as it happens in theatre where script, scenery, costume, illumination, choreography etc. meet on stage. In the theatre, we would not expect the scenery alone to "illustrate" the script.

Illustrations should not "illustrate" the text, but converse with it. However, this dialogue can be made on a descriptive, visual, narrative as well as an interpretive level.

Descriptive level

Illustrations describe objects, scenes, people, plants, animals and so on.

In Ana Maria Machado's book *Bisa Bia Bisa Bel* the illustrator Regina Yolanda describes some of the greatgrandmother's things. (1)

In Mary Franca's collections *Corre Cutia* the illustrator Eliardo Franca's describes several typical Brazilian animals - the macaw, the sloth, the toucan, the jaguar and others (2, 3,)

Visual level

Through line, color, shape, space, texture, the illustrations lend a feeling that interacts with the text.

Lucia Villares' *Cotovia* is a story in poem form about the loss of a loved one. The illustrator Helena Alexandrino visually translated this loss by means of large empty spaces with characters isolated or apart from one another. Affection is expressed through warm colors, reds, oranges and pinks. (4)

Narrative level

Illustrations introduce characters, scenes, situations and stories not already included in the text. In picture books, illustrations tell stories on their own, with no words (or with very few).

As it is true for books without images, in picture books we also find different types of narratives.

For instance, there are visual narratives very much like the short story - as we see in Eva Furnari, who draws visual narratives based on only one story line. (5)

We also find visual narratives very similar to the novel. This is the case with Angela Lago, who draws a main story line that develops along with several secondary stories. (6)

Interpretive level

The image gives form to an idea or visually interprets a verbal suggestion. That is what the illustrator Ana Raquel does in Ronald Claver's *O Jardim dos Animals*. On page eleven there are two small poems:

*The peacock
is a Japanese fan
embroidered in rainbow
and kaleidoscope.*

*The giraffe in the heights is an alpinist
with no mountain.
It's a periscope under hooves. It sees the world
upside down.*

These poems are illustrated with a double page collage. On the upper left corner there is a porcelain moon, with a Japanese face; on the lower left corner, two white feathers unevenly cut; above the feathers, a colored eye like those on peacock feathers. Some oil pastel line suggest the rainbow. The two poems are on the upper right. On the lower half, there are four stamps from three different countries: Holland, France and Cuba. The silhouette of a giraffe

was drawn on one of the stamps. The upside down world was represented by the stamps placed upside down. (7)

The descriptive, visual, narrative and interpretive levels coexist in the same illustration, although we have discussed them here separately.

Art for children

We must also make note of the opposite process, which would be creating texts based on images.

This is the case with the collection *Arte para Crianca* (Art for children), which presents Brazilian artists through stories based on the works of the artists. For instance, Ana Maria Machado wrote *Era uma vez tres* using paintings by Alfredo Volpi; Lygia Bojunga Nunes wrote *7 Cartas e 2 Sonhos* based in Tomie Ohtake's paintings, among others.

Ricardo da Cunha Lima extrapolated the field of Brazilian art, inventing a funny story originated in paintings by Magritte: *Em busca do tesouro de Magritte*. (8)

Tato drew a visual narrative inspired by the old flemish master Bruegel - *Doce, doce... e quem comeu regalou-se!* "From old paintings, Tato invented new figures, new scenes" for which Sylvia Orthof created "a simple story that shows off the illustrations more than the words", as she herself states in the introduction. (9)

"Art meets cultures" said the illustrator Cica Fittipaldi. The Biennale of Illustrations Bratislava - BIB - is one of these meeting points: Learn to see with other eyes; multiply your viewpoints -this is what each illustrator invites us to do.

1. MACHADO, Ana Maria. *Bisa Bia Bisa Bel*, illustrated by Regina Yolanda. 17 ed. Rio de Janeiro: Salamandra, 1985.
2. FRANCA, Mary. *As araras*, illustrated by Eliardo Franca. 4 ed. Sao Paulo: Ática, 1988.
3. FRANCA, Mary. *A onca*, illustrated by Eliardo Franca, 5 ed. Sao Paulo: Ática, 1988.

4. VILLARES, Lucia. Cotovia, illustrated by Helena Alexandri-
no. Sao Paulo, Paulinas, 1987.
5. FURNARI, Eva. Bruxinha 2, illustrated by Eva Furnari. Sao
Paulo: FTD, 1988.
6. LAGO, Angela. Outra vez, illustrated by Angela Lago. Belo
Horizonte: Miguilim, 1984.
7. CLAVER, Ronald. O jardim dos animais, illustrated by Ana
Raquel. Sao Paulo: FTD, 1988.
8. LIMA, Ricardo da Cunha. Em busca do tesouro de Magritte,
illustrated with painthings by Magritte. Sao Paulo: FTD,
1988.
9. ORTHOF, Sylvia. Doce, doce...e quem comeu regalou-se!, il-
lustrated by Tato. Sao Paulo: Paulinas, 1987.

Rastko Ćirić

Jugoslavia

DE L'ILLUSTRATION A L'ANIMATION

(EXPOSÉ AU 12E SYMPOSIUM DE LA BIENNALE D'ILLUSTRATIONS BRATISLAVA)

Le projet "Ogrs and Bogies" est né en 1984. Mon ami Alexandr Palavestra, dit A. Pelagras, archéologue, a commencé à écrire un livre pseudo-scientifique, amusant, sur les êtres étranges du Balcan. Pour moi, cette tâche a été très difficile: reconstituer visuellement un grand nombre d'êtres mythologiques selon le texte du Dictionnaire mythologique serbe. Même si des éléments nombreux sont présents dans le langage quotidien (babaroga, karakondzula) et sont utilisés, ils sont tout de même absents sous forme visuelle.

J'ai agrandi 40 images du livre et j'ai organisé l'exposition "Ogres and Bogies" à la galerie d'art "Graficki kolektiv" à Belgrade, au mois de novembre 1986. La Galerie a été sombre, seuls les points lumineux ont été orientés vers les dessins. Ces effets lumineux ont été accompagnés de sons et voix mystérieux, spécialement enregistrés pour cette occasion. Nous avons visité plusieurs villes avec l'exposition, parmi elles la ville d'Annecy en France, pendant le Festival Mondial du cinéma d'animation.

Le texte et les illustrations ont paru pour la première fois dans la revue "Politikin Zabavnik", vers la fin de l'année 1987, en tant que série de 8 articles.

Pendant l'année suivante, j'ai travaillé sur le film d'animation. Entre-temps, l'éditeur du livre a bien voulu le publier en même temps que sa version filmée. Le film a eu sa première au mois de

mars 1989 au festival de courts métrages de Belgrade, où il a également reçu un prix.

EXPOSITION

Les dessins exposés, même s'ils avaient été prévus pour le livre, donnaient une impression d'autonomie, et comme ils étaient nombreux, nous avons décidé des les réunir et de les rajouter dans le livre en tant que supplément, sous le titre de "Encyclopédie illustrée d'êtres mystérieux".

Ces dessins représentaient les êtres dans les proportions anatomiques détaillées, inspirés et exécutés selon les vieilles gravures et les vieux dessins, à l'aide desquels les découvreurs anciens de la nature présentaient les différentes espèces d'animaux et de plantes.

Tout pièce exposée a été éclairée et accompagnée d'un texte.

FILM D'ANIMATION

Pendant la création du film d'animation, le plus grand problème a été la dramatisation. Mon intention a été de conserver la forme d'une encyclopédie, et de ne pas choisir la forme de la narration ou celle de conte de fée. Pendant longtemps, j'ai cherché la façon de lier tous les êtres dans le temps qui s'écoule. Enfin, j'en suis arrivé à unesolution assez simple: cela pourrait être le processus de l'absorption stylisée d'un être par un autre, de manière à ce que le dernier contienne tous les êtres précédents, comme un autuer sous forme des photographies d'animation.

Un autre problème a été représenté par les desiins. Un dessin détaillé, plein de traits, était en son fond statique pour l'exposition. Nous aurions pu l'animer par la technique du collage, mais je le considérais comme figé, quelque chose qui pourrait réduire l'expression potentielle de chaque caractère ou de chaque personnage.

Il n'est pas nécessaire de dire que la multiplication d'un tel dessin compliqué est un travail difficile.

Au niveau général, il est nécessaire de dire que si l'auteur veut adapter le dessin pour le film d'animation, il doit le simplifier dans

une certaine mesure. Cette simplification est compensée par le mouvement et par le son, dans le but d'atteindre l'équilibre invisible.

Dans la comparaison avec l'esquisse initiale, le dessin créé pour l'animation paraît appauvri, mais sa tâche n'est pas d'être une image autonome figée. Puisque l'image de l'être existe aussi dans le temps, il ne serait pas approprié de le considérer comme un dessin animé simple du film. Les dessins animés n'existent qu'au pluriel, et donc, des centaines de dessins dans un film d'animation ne peuvent représenter qu'un dessin au moment donné.

Il est possible en même temps, étant donné la suite chronologique, d'ajouter le son et de les mettre dans un contexte logique. Alors, quelques dessins animés sont équivalents à une image de l'exposition ou du livre.

Ceci est la différence entre les médias, et nous pouvons considérer le cadre que nous avons pris dans le film d'animation en dehors de son contexte et que nous avons exposé dans l'exposition, comme une particularité et considérer une comparaison avec le tableau pour la galerie comme inadéquate. De même, pendant la création du film d'animation, il est nécessaire de veiller simultanément à ce que les aspects visuels, sonores et temporels soient en harmonie dans le contexte de l'unité dramatique, ce qui n'est pas le cas d'une image statique.

Dans le film "Ogres and Bogies", le mouvement et le son ne sont pas un nouvel appel pour une reconstitution originale. Je devais imaginer les hurlements du "crieur", les braillements du "brailleur", ou le bruit du "rueur". C'est Laza Ristovski qui m'a aidé dans ce sens (compositeur et interprète), ainsi que Branko Neskov (son et montage).

En ce qui concerne le mouvement, certains animateurs peuvent voir que chaque personnage a été animé différemment - par exemple "le loup-garou" est en mouvement en petits fondus-enchaînés (chacun dans 8 cadres), "le mélancolique" a été animé pour que chaque image soit encadrée quatre fois en continu, "l'élégant" traverse l'animation, "Angèle à un oeil" en cinq, etc. ... la consé-

instant-là est magnifique, et j'espère que le film intéressera le spectateur enfantin et le poussera de nouveau à rechercher le livre.

Plus le livre est grand, plus notre responsabilité est grande - et c'est aussi hasardeux. Vous en serez peut-être impressionnés ou vous trouverez peut-être ridicule, si j'avoue que nous avons travaillé, avec Maurice Sendak, sur le film „where The Wild Things are“ (Harper) („Où sont toutes ces choses étranges“) pendant cinq ans avant de le terminer. „Les choses étranges“ sont par exemple le Mont Everest du livre d'images et nous devons le filmer tout simplement parce qu'il y était. Si vous vous y mettez un jour, vous ne pouvez plus revenir. La version filmée fait spécifique ce qui peut-être, pour les raisons différentes, imaginaire. Pour le cinéaste, ce fait représente le plus grand risque. Il n'existe jamais qu'un seul chemin juste, mais il fait toujours avoir une conception et s'y tenir. Maurice savait qu'il n'était pas importat de faire une adaptation cinématographique seulement pour pouvoir utiliser quelques situations „subtiles“ dans le livre. En 1969, il est venu me voir à Prage, et nous nous sommes promenés longuement dans les coins sombres et anciens de la ville. Tous les deux, nous avons voulu faire un film extraordinaire. Il m'a donné quelques bonnes idées: „Max représente tout dans ce film... et, en ce qui concerne la musique, qu'est-ce que tu dirais de Deep Purple...“

Cette vieille chanson de „Deep Purple“ éveillait depuis toujours mes souvenirs. Comme Maurice, j'ai été l'enfant des années trente. J'ai commencé à comprendre les racines de la musique et du son qui pouvaient former l'abîme entre Max et ses parents qui étaient peut-être, eux aussi, les enfants des années trente. Mais, pourquoi Max cause-t-il des soucis à ses parents? Et où sont-ils? Invisibles dans le livre, je m'imaginai qu'ils étaient peut-être dans la chambre d'à côté et qu'ils s'amusaient ou qu'ils regardaient la télé. Mais, dans tous les cas, ils n'étaient pas avec Max. J'en suis alors arrivé à la conclusion d'utiliser la musique des années trente, les échos des applaudissements, un bout de l'ambiance de la télé, etc. La musique même exprime l'abîme entre Max et ses parents et, avec l'aide d'un peu de déformation progressive, elle peut également expri-

mer l'enthousiasme croissant de Max et la chemin vers la fantaisie.

Je voulais que tous les sons soient quelque chose que Max avait vécu chez lui. Alors, pour obtenir le rythme de danse de „Wilde Things“ („Les Choses étranges“), je me suis abandonné aux sons ménagers, plus particulièrement à ceux qui pouvaient exprimer le sentiment d'isolement de Max: le four à gaz éclairé (la mère est trop occupée et ne peut pas se consacrer à Max), le claquement des portes (en les fermant ou en les ouvrant), la voiture démarre (le père s'en va à son travail), les pleurs d'un enfant (concours). Tous ces sons se répètent à plusieurs reprises, je les utilise pour compéter la musique et pour accélérer le rythme. Je fais tourner la bande manuellement et je laisse vibrer le son sortant du magnétophone.

N'importe lequel de nos films témoigne du fait que nous essayons de projeter un livre d'images. Nous nous efforçons à rendre le livre accessible au spectateur, sous forme de film. Mais en réalité, nous n'avons jamais utilisé des illustrations de livres. Le procédé technique exige la transformation de chaque dessin et de chaque peinture dans le sens du mouvement et de la case. Le cinéma exige toujours un travail artistique supplémentaire que vous ne trouverez pas dans un livre. Nous devons reprendre le style propre à l'artiste et finaliser les dessins et les peintures particulièrement pour le film. Pour atteindre une exactitude absolue, nous ayons demandé à Quentin Blake ses crayons de couleurs qu'il utilisait en illustrant le livre „Patrick“ (Walck), et ce qui est resté de ces mêmes crayons de couleur, nous l'avons utilisé pour dessiner les arrière-plans.

Certains livres sont écrits presque comme des scénarios de cinéma, et n'ont pas besoin d'une adaptation importante. Le sârie de Crockett Johnson „Harold“ (Harper) sert comme un exemple excellent. Les livres sont construits avec maîtrise; on peut très d'ofacilement confondre leur perfection et la pure simplicité. Lorsque je me suis mis à faire „a Picture for Harold's Room“ („Le tableau pour la chambre de Harold“), et „Harold's Fairy Tale“ („Un Conte pour Harold“), Johnson me prévenait: „Ne sois pas idiot, ne te laisse pas prendre par la simplicité apparente!“ Il avait raison. Ces films étaient diablement difficiles. Par exemple, „La Chambre de Harold“ est

une leçon excellente dans les limites de la relation et de la perspective. Mettre tout cela à l'écran signifiait que Harold devrait avoir exactement les mêmes dimensions dans les cases du film que sur les pages du livre. Alors, nous n'aurions pas pu nous permettre de faire des prises de vue rapprochées, des gros plans, etc. Le film lui-même doit être une suite continue et, dans ce cas tout aurait été pris avec la caméra dans la même position, l'arrière-plan dans les tons souples et doux, où aucune erreur ne pourrait être cachée. Toute erreur aurait signifier de recommencer depuis le début.

Si vous preniez à part une copie de „A Picture for Harold's Room“ et si vous colliez ensemble les pages, vous verriez qu'elle est fondée sur un grand dessin élaboré au fur et à mesure par Crockett Johnson. Bien sûr, nous aurions dû faire la même chose. Nous avons fait un immense dessin du paysage de Harold et nous l'avons bougé sous notre caméra pour l'animation. Pour le scénario de situation, nous avons préparé 7 500 dessins de Harold lui-même.

La plupart des gens s'imaginent que pour faire un film d'animation, même le plus court qu'il soit, il est nécessaire d'avoir des centaines, voire des milliers de dessins représentant les différentes phases calculées du mouvement. La vue des illustrations de „Where the Wild Things Are“ témoigne de ce travail immense. En réalité, „Wild Things“ demandait une approche tout à fait nouvelle de la chose, une nouvelle manière du mouvement des personnages. Lorsque Maurice Sendak a dit de son histoire: „Max est tout“..., il espérait que je réussirais à trouver une méthode pour exprimer le fait que les „choses étranges“ ne sont que le fruit de la fantaisie de Max. Maurice les imaginait comme des mouvements lents, lourds, qui ressemblent au rêve“, et comme si elles étaient „lourdes, muettes, longues, mais pas horribles“. pour arriver à montrer que les „choses étranges“ sont le fruit de l'imagination de Max, j'ai pris la décision de photographier les différentes phases. La combinaison de la musique lente par vagues et des effets spéciaux, a fait partie intégrante de mes efforts pour accomplir le désir extravagant de Maurice „d'aller au-delà du livre“. „Aller au-delà du livre“ signifiait avant tout de tenir le fil de l'histoire, la comprendre et non pas faire ex-

tension de la teneur et de la signification. Nous sommes efforcés de profiter seulement de ce qu'il y avait dans le livre, éventuellement, de ce que nous avons ressenti. „The Horn Book“ - le film a été la preuve de nos efforts: la transformation d'une forme esthétique en une autre forme.

C'est une question à problèmes pour chaque livre que nous filmons. Pour chaque livre, j'ai essayé de faire quelque chose de nouveau; quelque chose me poussait sans cesse à trouver une méthode nouvelle de la solution de problème spécifique du récit en question. Je ne suis aucune formule. Personnellement, je pense que sans que je signe mes films, personne ne peut dire qu'ils avaient été faits par le seul et même auteur. Par exemple, mon film „Munro“, qui a reçu un Oscar, a été un grand succès, et les gens se demandaient s'il avait été fait par Jules Feiffer lui-même.

J'ai utilisé le mot „à problèmes“. Notre travail, est-il valable? C'est une question qui me poursuit sans cesse. Pourquoi devons-nous faire des films à partir des livres d'images? Pourquoi ne laissons-nous pas les livres communiquer de la manière qui leur est propre? Pourquoi nous ne nous concentrons pas sur les histoires originelles de film? Bien sûr, nous le faisons aussi. J'ai fait „Les Géants“ („The Giants“), mon propre film; l'enfant voit que les livres reçoivent la vie, le mouvement et le son. Nous essayons toujours de laisser un espace pour l'enfant, qu'il puisse participer au récit avec sa propre imagination.

Par exemple, la fin de l'histoire „Leopold the See - Through Crumbpicker“ démontre directement que les enfants savent dessiner et peindre leur propres imaginations, les variations pour décorer le mangeur invisible des sucreries. Dans „Changes, Changes“, j'ai ajouté une boîte de cubes de construction, même si en réalité elle n'a pas été utilisée dans le livre, tout en démontrant les enfants - porteurs de leur propre histoire. Le film „Patrick“ se termine par une procession en couleur des têtes traversant par l'arrière un village monotone que nous pouvons voir au début du film. Les enfants savent déjà ce qui va se passer si Patrick et son violon en couleur arrivent, mais ils ne le voient pas, alors, ils peuvent imaginer la scène.

Ove Kreisberg

Valida, Denmark

PICTURE BOOKS AND THE DISABLED CHILD

Two years ago the jury of the Biennale here in Bratislava gave honorables mentions to *L'Oiseau Rouge* by Patrick Fort, a book designed for disabled, blind children.

I'm very pleased to have the opportunity to tell you about picture books for disabled children. I'm working for a non-profit organization called VALIDA, an organization with offices in both Copenhagen and New York. The purpose of Valida is to develop, edit, and promote books for the disabled, in particular books for children and young adults.

Valida grew out of the earliner work done by Virginia Allen Jensen in developing picture books for the visually disabled.

Disabled children need books whether they are blind, deaf, mentally retarded, or have other handicaps. Whatever their primary handicap is, it is very often that the disabled children also are language disabled. They may have many different difficulties in understanding written or spoken language, and they therefore need special stimulating.

The use of picture books in communication with disabled children is very important. The use of picture books offers the possibility to get in contact with the disabled child, stimulates language development and may give the child information about the world around. And what is quite as important. Picture books give the disabled children the possibility of recognizing and developing feelings and the possibility of identification.

Many picture books produced through ordinary publishing channels are suitable for disabled children, and much more books would have been suitable if only a few elements had been changed slightly or modified a little. Since 1987 Valida and The IBBY Documentation Centre of Books for Disabled Young People, Oslo, have displayed such picture books at the Children's Book Fair in Bologna, together with books especially produced for blind, deaf or mentally retarded children and young adults.

One of the experiences working with books for disabled children is that a book, which is well designed and carefully conceived for one certain group, often is suitable for other groups of the disabled and can appeal to those who are not disabled as well. This means that potentially there is a wide audience for books produced for disabled children. Books for disabled children are books for all children. Thus far, Valida books, the books of Virginia Allen Jensen, have been published in 13 countries and some of them have gone into many printings and won important international book prizes.

After these introducing remarks I'll now like to present for you quite a new book especially created for the mentally retarded. The editorial work has been done by Valida. The title of the book is *Make Room for Us*. The title of the book, *Make Room for Us*, refers to more than the contents of the book; it also implies that among readers there is a place for the mentally disabled for whom the book was specially designed. *Make Room for Us* is the most recent in a series of books edited and designed for a specific group of disabled persons and published by a conventional Danish publisher.

Make Room for Us is written by Kristen Mejlhede Krog and illustrated by Lilian Brogger. It will be published by the Danish publisher Gyldendal. Gyldendal reports that there was a great deal of interest in the project at the Bologna Book Fair this past April. So I hope it will be published in many other countries as well.

First I'll present the book showing slides of the original illustrations, and reading the short text of the book:

MAKE ROOM FOR US etc.

As I told you the text I just read for you was the short text of the book. It means that the book has two texts. The first one, which I read, is in large heavy type, written as simply as possible while retaining the story line. The second text is the original text in full length and in ordinary type.

The idea is that the book may be read at three different levels. You can read the book only by looking at the pictures. Which themselves tell the story. You can read the pictures and the short text as we just did. And you can read the text in full length and look at the pictures as ordinary illustrations.

Make Room for Us appears to be an ordinary picture book and indeed it can be read like an ordinary picture book. But it has more features worth noting.

There is only one illustration per spread. The scene is set on the title page. Throughout the rest of the book it varies only with slight changes in the point of view - a little to the right or to the left - and with the time of day, the weather or the passage of time. For example the plants grow and blossom, it rains, and the sun sets. The purpose of the whole design of the book is to enhance comprehension. The characters don't change size from page to page, unless the change has some logical cause.

One of the risks is that such a book will turn out too pedagogical. It is therefore very important that the book is as aesthetic pleasant and beautiful as possible. Therefore the book is in full colour throughout and the illustrator has been given free artistic rein to give the illustrations emotional content.

Disabled children, and specially mentally retarded children, need much more time than well functioning children to communicate, to understand, to read a book. Therefore the tempo in telling the story is essential. It must be told in a relative slow tempo. Animated films very often have a high tempo and are therefore not very often especially suitable for disabled children.

As my last example I would like to show you a part of an animated film about the little dog Spot, created by Eric Hill. Some of the

dessinées japonaises, américaines ou européennes, nous constatons que l'une des caractéristiques principales japonaises est le fait d'avoir peu de mots et que leur technique est basée sur la technique des images en mouvement. En principe, ces livres japonais ressemblent plus au film qu'au livre; ils ne sont pas une forme littéraire, mais plutôt visuelle. Les assembleurs des dessins animés peuvent facilement utiliser la théorie d'Einstein du choix, du montage et de l'assemblage des prises de vues filmiques. Les enfants d'aujourd'hui ne voient pas le trou entre le cinéma d'animation et les images en mouvement.

Si vous voulez dire quelque chose à l'aide des images, vous devez dessiner chaque seconde. Plus vous avez besoin d'images, plus elles doivent être simples, elles doivent ressembler aux signes. Les enfants savent lire les bandes dessinées très rapidement. La rapidité de la lecture des bandes dessinées par les enfants est plus grande que la rapidité des adultes, peut-être parce que les adultes essaient aussi de voir et de comprendre les images.

Mais les enfants savent lire les signes; ils savent reconnaître les modèles standards par exemple dans la position ou dans l'expression du visage des personnages. Enfin, les bandes dessinées sont un bon moyen de la transmission des informations aux enfants.

Dans le cas de la télévision, 1 % égale 1 million de spectateurs. En faisant la comparaison des dessins animés et des bandes dessinées, nous constatons qu'un enfant de trois ans comprend facilement l'animation télévisée. Il existe de nombreux programmes aimés qui ne sont suivis que par 10 % de spectateurs. Mais plus de 10 millions d'enfants suivent tous les jours les films d'animation.

Si nous avons le système de télévision, nous pouvons utiliser les jeux d'ordinateur. Aujourd'hui, on fabrique plus de 13 millions d'ordinateurs personnels. Il est impossible d'arrêter cette vague, car les ordinateurs ont déjà occupé notre vie. Ils influenceront notre vie dans une telle mesure que jadis la découverte de l'électricité. Il n'est pas possible de renverser le cours du temps, et alors ces nouvelles formes de la culture enfantine ne peuvent pas se perdre. Cer-

tains affirment qu'en comparaison avec les livres, les "nouveaux moyens" sont d'un niveau plus bas. En réalité, dans les bandes dessinées, les films d'animation télévisés et dans les jeux d'ordinateur, nous trouvons la violence, la sexualité et les gags primaires. Mais il n'est pas possible d'ignorer ce style. Le contenu pose un problème. Toutes les formes de l'expression reflètent la culture de l'époque. Si quelqu'un pensait que l'univers du livre est sacrosaint, il n'a pas raison. Entrez dans une librairie, et dans les rayons vous trouverez quantité de livres de mauvaise qualité. On pourrait objecter qu'en comparaison avec les autres genres nouveaux, l'univers du livre a de nombreux superlatifs. C'est vrai, car la culture écrite a une longue tradition. Et dans le cours du temps, les meilleurs livres seulement survivent. Ce patrimoine culturel survit aujourd'hui aussi.

Dans le monde du cinéma, il y a des classiques, ainsi que dans le monde de l'animation, il y a des travaux de qualité; les travaux de Turunka en peuvent être un exemple. Les animateurs contemporains tchécoslovaques, soviétiques, canadiens, peuvent être un exemple d'une qualité artistique élevée. Certains travaux animés japonais commencent à témoigner d'une certaine teneur de qualité.

Cette époque aura probablement besoin d'un nouveau langage visuel. Nous apprécions alors la création des nouveaux moyens qui possèdent ces possibilités d'expression. Mais d'un autre côté, si les enfants perdent la capacité de comprendre l'art et la littérature, ce ne sera pas progressiste. Les livres d'images de qualité signifient une première entrée dans la littérature et dans l'art. Les enfants se sentent bien s'ils peuvent passer librement de la phrase à la l'image; la couleur a un effet agréable sur eux, ainsi que les contours, la composition et l'harmonie des différents éléments. Les livres d'images continueront à être une façon importante de l'expression. Mais nous devons faire des efforts pour cela, et non pas rejeter les possibilités des moyens d'expression nouveaux, et de conserver en même temps notre patrimoine culturel.

Carla Poesio

Italy

THE USE OF INTERMEDIALITY IN CHILDREN'S BOOKS ILLUSTRATION

Mario Mariotti's picture book *Animani* was published for the first time in 1980 by La Nuova Italia, Florence. Its title is based on a play on another word: HANDS and NIMALS. The English title of the book which appeared in USA in the Eighties, is HANIMALS: that is a combination of HAN and MALS plus the letter to allow the pronunciation of the word. The result HANIMALS is a fictitious word echoing ANIMALS and denoting the strange creatures which were born from Mariotti's fantasy. The book has no word based, as it is, on very elegant illustrations. Each of them shows Mariotti's hands, painted with various colours and positioned in the shape of animals that are, at the same time recognizable and fanciful. In their final result they appear as photos. Mariotti aims at combining the familiar with the extravagant. In fact we have the familiarity of the hands (but they are unusually painted) and the familiarity of the animals (but their form is altered into unusual shapes and aspects).

It's a type of provocative illustration that stimulates the observer to participate in a game of free imagination. Every image leaves behind an appetizing and compelling space for unbridled interpretation and for the invention of new transformations, whatever page the reader is pondering.

I use the term GAME to allude to the importance - in our life - of any lucid activity when it is based on any inventive participation in a situation. And the rôle of a picture book is that of provoking such participation.

The game in which Mariotti involves his reader is not a new one. The artist himself declared that it takes its origins from the traditional medium of the Shadows Theatre.

In the field of painting I think it refers to Dadaism, especially to Tinguely and also to Calder.

But Mariotti reinvents it completely.

If we shift from the contents of the illustrations to inquire what is the difference between the type of TRANSFORMATION proposed by Dadaism and the one adopted by Mariotti we will find an essential and evident fact. In Mariotti's case the images are not isolated event. As any creative picture book *HaniMani* is characterized by a series of images that follow each other with an implicit logic and a narrative structure.

A series of images becomes a tale when the order of succession follows a statute, a narrative consequentiality. Mariotti's picture book has such consequentiality.

We can find it especially in the main idea of transformation developing from page to page with an increasing force, always growing and becoming more and more engaging for the reader. This feature focuses on one of the main elements of picture books in general.

Picture books which want to convey a story as solid structure must seriously consider its RYTHM. Especially in the case of picture books without any words, as *HANIMALS*, the narrative structure stands on a very delicate equilibrium: that is on a rythm that must never allow itself either slowing down or a slackening in orchestrating the main components of colours, lines composition, shadows and backgrounds. Such rythm evokes, very frequently the one which is typical of animated film. I would say it is very good boorowing! But it is not the only one. Those who carefully consider the way in which Mariotti orchestrates the above said components will not miss the fact that the lanuage he adopst is often the language of the television and also the language of animated film which, still, is rather influential on him.

The language of the television, in fact, has attracted and influenced many illustrators (as well as many writers) for its particular ability in displacing reference points through its use of flash backs, flash forwards, fade-ins, fade-outs, cross-fades, echoes and recalls. It is a language that is often ambiguous. Slightly disquieting, creating fruitful, interrogative thoughts, instilling doubts and arousing curiosity and interest.

It is an extremely dynamic language; the illustration, which borrows from it (a frequent occurrence nowadays) must deal with a great mobility that provides a continuous challenge to the imagination. Mariotti transfers this special mobility into his personal creation.

Moreover, he reaches a fusion of expressive elements, a fusion where the various arts, from painting to sculpture, from photography to cinema, from dance to mime and theatrical gesture are fully engaged. It is not a chance that Mariotti is not only an illustrator, but also a painter, a sculptor, a stage designer and the conceiver and the director of many visual performances.

The melting pot into which each of these arts flows (and of these arts the theatrical expression deserves special attention). Creates what can be seen and defined as multi-media, mixed-media or intergeneric forms. Here I would like to use the term INTERMEDIATIVITY. As intermedia event must be considered a dashing, a flinging of the artist into the vital flow of all that surrounds him and which is expressed in an artistic metaphor. He uses expressive media of various origins. However his final product creates its own unique genre and its own unique identity.

The genre of Mariotti's picture book is strongly characterized by the vein of subtle irony that runs along the series of images and communicates (here I am quoting the words of the artist himself) "the subtle pleasure of making doubtful the view and visible the deception".

I'll quote also his words describing the journey that his image have made: "...they are like fantastic appendices detaching them-

selves from the body and then going through time and space. They cross the Theatre of Shadows in the East, the European Salons of the Seventeenth Century the Country Fairs of the same period, then they pass in front of the lights and the mirrors and they encounter the machines of the industries of photography and of cinema and finally meet, with the television and the electronic products.”

Various products and various kind of performances, including record cover gadgets, animated films have been drawn from Hani-Mans. Two more books were created by Mariotti along the same line, in Italy and abroad.

All were inspired by their vitality and engagement in intermediality. But I repeat once more that his work is not at all limited to the combination of different artistic experiences. What is important is the final creative expression.

For this reason my conclusion leaves an opening of doubt, a prickly interrogative: Can we speak of illustration in children's books in traditional terms? Or must we (today more than ever), reckon with the intervention of other various artistic expressions?

Perhaps we are not far from the day when, in the Gallery of BIB, where the original illustrations are now displayed, everyone will consider as ordinary and not exceptional the use of three dimensional models, sculptures, paper engineering, photos, film sequences, even of CD-ROM, as materials that have contributed to illustration as a final artistic product.

One can easily understand that children found "The old days" boring - and that invention of tv is only a basal need. On the picture we can see that everybody is fascinated by the fast pictures of the "coming" medium. Because of the tyranny of the medium they dont even talk together.

The pulse of moving pictures (films) gives us fascinating experience, indeed, but if it doesn't leave us time for talking together and good conversation, then the experience will easily disappear, and will have to be followed by other experience and so on... The experience do not become consious understanding. The peaceful silence of the picture book can give room for a dialogue, for understanding, and as such also give a better foundation for adults and kids as filmwatchers.

In the industrial culture we trend to think linearly, and in our pictures in the tv and newspapermedia the photo plays a growing role...

But there is the risk by a onesided use of photos from reality, and that risk is, that on photos objects look like the real thing - and that children first of all are forced to think that they see the real thing - and secondly that they are loosing the ability to see the limit between fantasy and reality.

Therefore the photo must not become the only or the dominating source in children's picture world.

Albrecht Dürer has shown us how difficult it is to learn how to master the slight change of reality that we get from perspective.

The naturalistic drawing and the photo does not show us reality, but shows us a scientific adaption of reality to the lense in our eye or in the camera.

But the photo resembles reality, so that we just dont reach a full understanding, but we are influenced - even heavily. These boys from an Italian kindergarten have watched tv and have learned from watching their heroes, that when the judge blows his whistle..., then the players have to protect themselves for the future.

If one does not do so, one is not a real Maradona or Platini.

But children have developed conterpictures in themselves. This familyportrait is drawn by Henrik, when he started in school.

Big brother, Henrik himself, dad and mum.

As a teacher I know from my meetings with parents that the father can talk about pedagogical and political matters and art. But it is only the mother I have to talk about Henrik and his everyday life.

More or less the same complexity is found in this picture by the Danish illustrator Ib Spang Olsen.

He draws his first meeting with a naked woman, and in reality: she is not that big, only in his mind and memory.

She fills out everything in him, but when she dresses she is reshaped again into a normal size.

With these considerations I want to point out that in the picture book we can search for conterpictures to our industrial way of thinking.

In the world of picture books we can find conterpictures which can give the readers - children and adults - a possibility for a historical, cultural and psykological development and understanding.

The following will give you a few examples.

In Denmark Jens Sigsgaard has written a nice book about Palle lonely boy. Arne Ungermann has illustrated.

The book has been published in two editions, one in 1942 and the other in 1974.

If you look at each of them you can ask a lot of questions, for instance: Why did they sleep in such clothes? - and why does the bed look like that?

And if one continues comparing, there will even more questions, for instance: How could he breath with that button in his throat?

The children can go to their parents and grandparents with their questions - and the pictures - and they can interview them by questions and by showing them the pictures.

They will get answers to their questions, and the pictures will arouse memories in the elder generations.

In this way the picture book is a trampoline to historical consciousness.

In Iceland Gudrun Helgadóttir has written about Flumbra. Brian Pilkinton has illustrated.

Flumbra is in love - and she cooks for her beloved trolld. The vulcanos are blowing and exploding in Iceland. And this is a true story.

Flumbra and the trolld are in love, so much electricity that the electrical system breaks down.

Flumbra is nourishing her babies. And so much milk she has, that the milk is overflowing the mountains. And all this is true...

Flumbra and her kids will visit the trolld one night. But they don't reach him before dawn. And they turn into stone. And this is a true story.

In our scientific approach to nature, where we have misused and exploited nature's resources, we have limited our interest to nature's things.

But in Flumbra - and in similar stories - our approach has moved to things nature's.

And when kids have seen such a book they are keen on exploring their own surroundings - seaching for their local "Flumbra - sings"...

The scientific and political debate on environment has given children and adults a fear for future and doomsday. The picture book can be a trampoline for creating an ability for utopian thoughts - our best weapon against doomsday.

In Sweden Stefan Mählquist has written Come into my night, come into my dream. And Tord Nygren has illustrated. A little boy needs water.

Then he can water a small fancy seed.

His parents refuse, but he carries some water in his mouth and spits it out on the seed on the rug.

During the night he wakes up (Please note the pictures in the room).

The boy follows the light in the flat.

He meets an alf: Have you feet or roots?

The alf gets angry and the boy gets scared and wants to run away.

But the alf says that if he runs away, the fear will always stay within him. So he better face his fear in order to get courage.

The alf invites him to the land of fear.

Land of fear is built upon Guernica, because the artist knows that the fear in modern children is a fear of destruction, nuclear war, the parents death, divorce etc.

It is important to notice that in this book the alf never all the work, but he supports the boy in doing the work himself.

After having been in the land of fear the boy has deliberated himself from fear - and he goes to his parents bed and falls in a good, safe sleep.

This book can open for many dialogues about nightmares, dreams and fear - and it equivilates children and adults in their searc for clarity (and illucidations).

The picture book can be a trampolin towards courage.

My last example:

Astrid Lindgren's Lionheart is beautifully illustrated by Ilon Wikland.

The book is for consolation, given to children who think of death, or are close to death - and any child and adult is touched by this book.

I have read the book with children and with teachers, and I have asked them to illustrate the section they like the best.

PICTURE 1: A girl has illustrated the Pigeon Queen. She is fantasy's picture of a good mother who manages to keep everything together and in order.

And the child has made a picture of a mother.

PICTURE 2: Here a young female teacher has illustrated the same figure.

But when I showed this picture to the children, they laughed and said that their own picture was the right illustration. The Pigeon Queen was to look like a mother - and not like a teacher. But they should like her in the class as a vacancy teacher.

In the book we see Ilon Wiklands illustration - and to my opinion her Pigeon Queen tends to look like the teacher. From this angle the illustration - though good artistic work - is closing the universe of the book for the readers.

With this last example I just want to express my regrets about the fact that fine arts of illustration might be used as a limit for great fiction.

Pictures can be used as openings for development and liberation, and pictures can be used as captives or jails of all the sources of fiction.

With my examples I have intended to point out that the world of the picture book is dependant on the speed of the reader himself, which enables him to a deeper understanding and community through dialogue.

The world of the picture book might open the reader and stay within him.

But it is also important to remember, that the reader is the central matter.

The book is done and finished when written and drawn. It's the reader who is going to develop.

Therefore the good picture book is one great question mark to us
- and our answer is an urge for a fuller and richer life in a better
world.

Helgard Sauer

Germany

LEMUEL GULLIVER IN ILLUSTRATIONEN UND ANDEREN KUNSTARTEN FÜR KINDER

Klassiker der Weltliteratur für Kinder sind durch Illustrationen, Bearbeitungen und Adaptionen für audiovisuelle Medien immer wieder neu befragt und gedeutet worden.

Durch sich ständig verändernde soziale und kulturelle Kontexte entstehen immer wieder neue Aussagen zu weitgehend konstant bleibenden Texten.

Zwischen Illustrationen und Bearbeitungen, die sich eng an den vorgegebenen Text halten, die bemüht sind, den Intentionen des Autors weitestgehend zu folgen und solchen, die mit eigenen Auffassungen den Text neu deuten und aktualisieren, gibt es einen breiten Spielraum künstlerischer Möglichkeiten.

Über das Für und Wider beider Möglichkeiten wird seit Jahren kontrovers diskutiert. Eine solche Diskussion kann jedoch nur fruchtbar sein, wenn Theorien am konkreten Beispiel überprüft werden.

Wie sich das Spannungsverhältnis zwischen Text und Illustration im Verlauf von 250 Jahren verändert hat, möchte ich am Beispiel von Gullivers Reisen darstellen. Ich möchte mich dabei weitgehend an deutschsprachigen Ausgaben orientieren. Bei dem Vergleich der

Wie die meisten Illustrationen des 18. Jahrhunderts sind es Kupferstiche. Diese aufwendige Illustrationstechnik gestattete jeweils nur eine sparsame Bebilderung und so gibt es auch zu dieser 1727 entstandenen Ausgabe nur vier Bildtafeln, jeweils eine zu jeder Reise, und es ist in einem solchen Fall interessant, welchen Moment der Künstler aus dem umfangreichen Textteil für seine bildliche Umsetzung als pars auswählt.

Auf allen vier Kupferstichen wählt dieser Künstler den Ausgangspunkt des jeweiligen Reiseabenteuers. Gulliver liegt nach dem Schiffbruch noch schlafend am Strand, so da wir aus der Illustration kaum etwas von Gullivers Wesen und seinem Aussehen erfahren können. Die Illustration hält sich dabei ganz genau an die Textvorlage.

Bemerkenswert ist es, da diese Illustrationen offenbar als so kongenial empfunden wurden, da sie für zwei verschiedene deutsche Übersetzungen, die 1728 unabhändig voneinander in Hamburg und Leipzig erschienen, nachgestochen wurden. Als fast hundert Jahre später das Werk in Leipzig 1811 in neuer Übersetzung herausgegeben wurde, übernahm man zum 4. Mal diese fast wertungsfreien Illustrationen. Das Bedürfnis nach ständig Neu war im 18. und zu Beginn des 19. Jahrhunderts im deutschsprachigen Raum offenbar noch nicht vorhanden.

3. Der erste namhaft bekannte Illustrator einer deutschsprachigen Gulliverausgabe ist der Schweizer Verleger, Dichter und Radierer Salomon Gessner. Auch et schuf zu jeder Reise nur eine Radierung, wählt aber aus der Handlung andere Momente für seine Illustration aus, die Gulliver in ganz anderer Weise charakterisieren: Die Radierung Ge ners zu 1. Reise schildert nicht den passiv liegenden Gulliver, sondern den selbstbewu t stehenden, aktive Helden, die Textstelle, in welcher der Liliputkaiser Gulliver auffordert, sich wie ein Kolo aufzustellen, damit seine Truppen in geschlossenen Reihen unter seinen Beinen hindurchmarschieren könnten. Statt des filflosen, noch ahnungslosen Gulliver erleben wir bei Ge ner den selbstbewu ten Herrscher, der wie ein Heerführer seine exerzierenden Truppen begutach-

tet. Da Gulliver laut Text zu diesem Zeitpunkt noch Fesseln am Futrug, zeigt diese Radierung vermutlich bewu t nicht. Ge ner schuf seine Illustrationen 1761, zur Zeit des Siebenjährigen Krieges, der die Gro machtstellung Preu ens unter Friedrich II. begründete. Vielleicht ist es kein Zufall, da Gulliver Dreispitz und Soldatenrock trägt, wie der preu ische Feldherr.

4. Seit Ende des 18. Jahrhunderts wurde es üblich, Werke der Weltliteratur für Kinder zu bearbeiten. Die zuerts genannten Ausgaben waren ja eigentlich Werke für Erwachsene, die jedoch nachweislich auch von Kindern gelesen wurden. Erst 1821 erschien die erste Kinderbearbeitung von Gullivers Reisen, und zwar in dem renomierten Kinderbuchverlag Campe. (Der Bearbeiter war der bekannte Kinderbuchschriststeller Johann Heinrich Meynier.)

Die vier kolorierten Kupferstiche zu dieser Ausgabe (wiederum zu jedem Teil einer) sind die ersten Gulliver-Illustrationen, die sich eindeutig an Kinder wenden.

Anstelle des Reisenden im besten Mannesalter begegnet uns hier ein halbwüchsiger Knabe. Man hat den Eindruck, als beschäftige sich hier ein Kind gerade mit seinem Spielzeug. Wir haben es hier ganz offensichtlich mit einer neuen Rezeptionweise zu tun, mit der Berücksichtigung verschiedener Altersstufen bei der Illustrierung eines Textes.

5. Im letzten Drittel des 19. Jahrhunderts kommt es zu einer regelrechten Flut von Gulliver-Ausgaben für Kinder- und Jugendliche. Sie beschränken sich fast ausschließlich auf die erste und zweite Reise.

Die Zeit der vielkritisierten "Prachtwerke", die etwa 1870 einsetzt, ist kulturhistorisch au erordentlich interessant. In dieser Zeit des zweiten deutschen Kaiserreiches, die von Nationalismus und wachsendem Chauvinismus geprägt ist, wird Gulliver in deutschsprachigen Ausgaben zunehmend als siegreicher Held dargestellt, Die Entführung der Flotte von Blefusco ist nun das beliebteste Bildthema, das in kaum einer Ausgabe fe-

hlt. Waren die Illustratoren bis 1870 entweder Kupferstecher, Lithograph oder Zeichner für den Holzschnitt, also auf jeden Fall Grafiker, so wurden die Vorlagen für Illustrationen des letzten Jahrhundertdrittels von Historien- oder Genremalern als Aquarell geschaffen, oder als malerische Pinselzeichnung, die mit jeweils neuesten photomechanischen Möglichkeiten maschinell reproduziert wurde. Es ist die Zeit der Chromolithographie, die zwar in technischer, nicht aber in künstlerisch-ästhetischer Hinsicht ein Fortschritt war. Historisierendes Pathos ist für viele Illustrationen dieser Zeit charakteristisch.

Farbtafeln vom Offterdinger erschienen von 1869 bis 1918, also 50 Jahre lang im Thienemann- und im Löwe-Verlag in Stuttgart in zahlreichen Auflagen. Erst nach dem verlorenen Weltkrieg verschwand das Interesse für hobles Pathos und Heldentum.

1. Ab 1921 gab der Thienemann-Verlag daher Gullivers Reisen mit neuen Illustrationen von Rolf Winkler heraus.

Gulliver ist jetzt nicht mehr der siegreiche Held, sondern der lebenswürdige Kinderfreund. Ungezwungen liegt er auf dem Boden und läßt die Kinder an sich herumklettern. Das Kind, das diese Illustrationen betrachtet, nimmt Gulliver aus der Froschperspektive wahr und befindet sich dadurch selbst mitten im Treiben der Liliputkinder und wird am Geschehen unmittelbar beteiligt.

Die Perspektive spielt ja überhaupt eine grosse Rolle bei der Charakterisierung Gullivers. Ich möchte das am Beispiel des gefesselten Gullivers nocheinmal zeigen.

7. Zunächst die Situation bei Thomas Morten, einem englischen Künstler, dessen Illustrationen auch in deutschsprachigen Ausgaben erschienen. Morten zeigt Gulliver aus der Vogelperspektive. Die Lage scheint für den Helden aussichtslos. Er liegt so gefangen am Boden, da er den zahlenmäßig weit überlegenen Lilliputanern trotz des Grössenunterschiedes hilflos ausgeliefert scheint. Morten hat den Kopf des Gefangenen unten rechts ge-

lagert, so da eine absteigende Diagonale von links oben nach rechts unten entsteht.

Unsere Blickrichtung verläuft bei einer Bildbetrachtung bekanntlich von links nach rechts (vermutlich bedingt durch die Leserichtung, so da wir die Lage Gullivers zum Kopf hin als abfallend empfinden. Wenn Gulliver sich jetzt aufrichten wöllte, mü te er das gegen die Blickrichtung von rechts nach links tun, was optisch viel schwerer erscheint, als umgekehrt. Der quälende Gesichtsausdruck Gullivers unterstützt die depremierende, ausweglose Situation.

8. Vergleichen wir die Szene des gefesselten Gulliver mit einer Darstellung von Schroedter. Gulliver wird hier in der Frontalperspektive gezeigt, d.h. der Betrachter befindet sich mit Gulliver auf einer Bildebene. Die Fesseln Gullivers sind kaum sichtbar. Gulliver richtet sich in der Blickrichtung, also von links nach rechts auf und wird daher zu einer Bedrohung für die Liliputaner, die eilig die Flucht ergreifen.
9. Kutzer zeigt auf einer Farbtafel nur die Hand des gefesselten Gulliver aus der Perspektive der Liliputaner, (also aus der sogenannten Froschperspektive). Trotz der zahlreichen Fesseln und der scheinbaren Sicherheit der kleinen Landesbewohner hat diese Hand durch ihre Größe etwas unheimlich Bedrohliches, was durch die aufsteigende Diagonale von links unten nach rechts oben noch verstärkt wird.
10. Eberhard Binder bringt ebenfalls nur einen Ausschnitt von dem gefesselten Gulliver. Die Fesseln scheinen absolut sicher zu sein. Die waagerechte Haltung und der enge Bildraum um Gulliver lassen keinen Spielraum für Gegenwehr, so da er praktisch wehrlos scheint. Der Gesichtsausdruck Gullivers lä t jedoch Angst beim kindlichen Leser kaum aufkommen. Es könnte das Gesicht eines jungen Vaters sein, der in die Spielregeln seiner Zöglinge bereits eingeweiht ist und geduldig das Spiel über sich ergehen lä t. Dieser Gesichtsausdruck ist es auch, der Gulliver in diesem Buch so liebenswert erscheinen

lät und schnell die Sympathie beim kindlichen Leser erweckt.

11. Der erste Zeichentrickfilm zur Thematik "Gullivers Reisen" entstand 1934, allerdings nicht im deutschsprachigen Raum, sondern in den USA. Die Idee, ausgerechnet der kleinen Micky Maus die Rolle des Riesen-Gulliver im Lande Liliput zuzuteilen, ist eine typische Disney-Kreation. Es entsteht hier eine ganz neue Geschichte, die den Vergleich mit dem Original-Text nicht anstrebt, sich lediglich von ihm inspirieren lät.

1976 entsteht ein weiterer Zeichentrickfilm kombiniert mit einem Spielfilm. Gulliver wird von einem Schauspieler dargestellt, die Liliputaner sind Zeichentrickfiguren. Dieser Film entstand als Koproduktion Gro britannien/Belgien. Die Handlung wird auch in diesem Film sehr frei wiedergegeben, hält sich jedoch mehr an das Original als bei dem Disney-Film. Die Kombinationen Zeichentrick-Spielfilm erscheint bei dieser Thematik als interessante Lösung.

Soweit mir bekannt ist, gibt es nur zur ersten Reise Gullivers in das Land Liliput Verfilmungen. Das ist eigentlich erstaunlich, weil gerade die zweite Reise in das Land Brobdingnag durch die Beziehungen Gullivers zu Glumdalclitch, der Tochter des Riesenpächters, für Kinder sehr reizvoll sein kann. Glumdalclitch ist das einzige Kind, das in dem Buch Gullivers Reisen namentlich genannt ist und das eine wichtige handlungsbestimmende Rolle spielt.

Ich möchte daher den zweiten Aspekt meines Vortrages, die Veränderung der Kindheitsauffassung und ihre Darstellung in der Illustration am Beispiel diese Mädchens darstellen.

12. In den frühen Illustrationen zu Gullivers Reisen, in der ersten Hälfte des 18. Jahrhunderts, taucht das Mädchen in keiner Illustration auf. In der zweiten Hälfte des 18. Jahrhunderts bildet sich mit der Pädagogik der Aufklärung ein neues Verständnis für Kind und Kindheit heraus. In dieser Zeit taucht 1762 in den Kupferstichen Gessners das Mädchen Glumdalclitch zum ersten mal auf. Sie trägt kaum individuelle Züge, dennoch ist sie

eindeutig als Glumdalclitch zu identifizieren. Sorgsam wacht sie über den ihr anvertrauten Gulliver.

Während die Zeit der Aufklärung die Kindheit als einen Abschnitt der Reife auffa te und dementsprechend den pädagogisierenden Aspekt in den Mittelpunkt der Aufmerksamkeit stellte, überhöht die Zeit der deutschen Romantik die Kindheit als goldene Zeit. Die Kindheit stellt im Vergleich zum Leben der Erwachsenen eine höhere Form des Menschseins dar.

13. In den Illustrationen des Biedermeier erhält das Mädchen Glumdalclitch daher einen ganz neuen Status.

Unschuld, Reinheit und Güte kennzeichnen das Wesen dieses Kindes, das auf den 1821 in Nürnberg bei Campe erschienenen Illustrationen zu einer charakteristischen Kinderfigur der deutschen Romantik wird. Die an der burgundischen Mode des 14. Jahrhunderts erinnernden Zaddelungen an den Schultern und Ärmeln des Mädchenkleides deuten auf Idealisierung des Mittelalters, nach dem man sich in der Zeit der Romantik zurück sehnt.

14. Das innige Verhältnis zwischen der Pächterstochter und dem ihr anvertrauten Gulliver trägt in der 1838 in Leipzig erschienenen Bilderbuchausgabe mehr heitere Züge, wie sie für die Zeit des Biedermeier charakteristisch sind. Glumdalclitch hat ihre Puppen in die Ecke gestellt, um ihre Puppenwiege für Gulliver, ihre lebendige Puppe, freizumachen.

15. Im letzten Jahrhundertdrittel, in den sogenannten Gründerjahren, des zweiten deutschen Kaiserreiches, wurde das Verhältnis zum Kind wieder unpersönlicher. An die Stelle von intimer Behaglichkeit in der kleinbürgerlichen Familie tritt Prunk und Pomp des Grossbürgertums. An die Stelle von Inningkeit tritt eine gefühlsbetonte Überschwenglichkeit, wie bei Glumdalclitch in den Illustrationen Offterdingers von 1869. Bis 1897 findet man diese Bildtafel in den Jugendausgaben von "Gullivers Reisen", dann wurde Glumdalclitch in Neuauflagen ausgespart. Es blieben nur die Tafeln in den Büchern enthalten, auf

denen Gulliver als Held gezeigt wird. In einer Zeit des zunehmenden Chauvinismus, sollte die Jugendbuchillustration Heldenmut und Kampfgeist fördern. Ein Held, der sich von einem kleinen Mädchen umsorgen und sich in eine Puppenwiege legen läßt, paßt nicht in dieses ideologische Konzept hinein.

“Gullivers Reisen” sind seit jenen Jahren, beurteilt man sie nach den Illustrationen, fast ausschließlich ein Jungenbuch. Glumdalclitch taucht für viele Jahre so gut wie nicht mehr in den Illustrationen auf, obwohl sie im Text eine wesentliche handlungsbestimmende Rolle spielt.

16. Die zwanziger Jahre, die alles Überkommene in Frage stellten und zahlreiche Tabus aufhoben, überließen Gulliver nun nicht mehr einem unschuldigen kleinen Mädchen. Der Held wird jetzt ein Spielzeug der Damen am Hofe, was in den Illustrationen von Eichenberg in einer Ausgabe für Erwachsene unverblümt dargestellt wird.

Nach 1945 erscheint eine fast unüberschaubare Anzahl verschiedener Gulliverausgaben. Die Schrecken des Krieges hatten die Menschen für dieses Werk, das die Sinnlosigkeit von Gewalt in satirischer Sprache wirkungsvoll charakterisiert, sensibilisiert. Auch Glumdalclitch taucht in vielen Ausgaben wieder auf. Während sie bei Schrom wie eine Märchenprinzessin in einer barocken Kutsche sitzt, erscheint sie in den meisten deutschsprachigen Ausgaben nach 1945 als ärmlich gekleidetes Nachkriegskind.

17. Bei Hans Balzer, in einer der ersten Gulliverausgaben nach Kriegsende, ist Glumdalclitch ein vom Krieg verschüchtertes Mädchen, das bescheiden und wohlherzogen auf die Anweisungen der Mutter wartet.
18. Was für ein Unterschied zu der eigenwilligen, selbstbewußten Glumdalclitch des schwedischen Maler-Humoristen Robert Högfeld, die im gleichen Jahr entstand. Beim Vergleich dieser beiden Illustrationen müssen wir berücksichtigen, daß 1945 in Schweden die Erstausgabe von “Pippi Langstrumpf” erschien, ein Symbol für die Emanzipation des Kindes, ganz besonders des weiblichen Kindes.

19. Hans Baltzer hat zehn Jahre später Gullivers Reisen noch einmal in einer repräsentativen Quartausgabe mit zahlreichen Farbbildungen illustriert. Glumdalclitch taucht zwei mal in diesem reich illustrierten Werk auf. Ein wenig hat sie sich hier bereits emanzipiert, aber bereits auf dem zweiten Bild darf sie Gulliver schon nicht mehr selbst in die Hand nehmen, sondern nur bewundernd zu ihm aufschauen.

Die jüngste, mir bekannte Glumdalclitch stammt von Eberhard Binder (1983). Es ist ein lebensfrohes Mädchen, das den kleinen Gulliver in seiner Wohnschachtel behutsam auf ihren Knien hält. Aber auch sie hat sich noch nicht aus der wohlmeinenden Obhut der Erwachsenen gelöst, obwohl der etwas verschrobene Alte und sein lahmer Gaul nicht gerade vertrauenerweckend wirken. Über das Verhältnis Gullivers zu Glumdalclitch sagt dieses Bild kaum etwas aus, weil der Held in seinem Wohnkasten eingesperrt, und daher nicht zu sehen ist.

Hinter den verschiedenen Interpretationen von Glumdalclitch stehen unterschiedliche Auffassungen von Kindheit, Kinderpsychologie, Soziologie und Pädagogik. Jede Zeit wertet den Text neu. Jeder Illustrator setzt andere Akzente, jeder aktualisiert andere Bedeutungsinhalte. Illustrationen, Bearbeitungen und Adaptionen können dabei bestimmte Aussagen des Textes übergehen, andere dafür überhöhen. In jedem Fall entsteht eine neue zeitbezogene Aussage die fähig ist, mit dem Originaltext in eine sinnvolle Wechselbeziehung zu treten.

Nadežda Lola Savčič

Jugoslavia

L'EXPOSITION YUGOSLAVE DE
L'ILLUSTRATION - AVEC
LA PARTICIPATION DES ARTISTES
DE L'ÉTRANGER - LA PLUME
D'OR DE BELGRADE

L'exposition yougoslave de l'illustration - avec la participation des artistes de l'étranger à La PLUME d'OR de BELGRADE présente l'illustration contemporaine à travers toutes ses disciplines et fait connaître son importance dans la culture contemporaine et sa place dans la visualisation de notre vie. Par ses larges possibilités conceptuelles qui embrassent tous les genres de l'illustration, La Plume d'Or de Belgrade est une manifestation toute particulière et unique dans le monde.

L'ouverture démocratique et la confrontation des illustrations de tout genre et de très nombreux auteurs pourraient être considérés comme l'un des principes de la Plume d'Or.

L'exposition la Plume d'Or de Belgrade, en tant qu'une revue annuelle de l'illustration contemporaine, représente une manifestation de très grande portée culturelle et artistique qui a acquis toutes les conjonctures pour devenir une manifestation internationale. C'est une des manifestations culturelles dont le but est, dans l'esprit de tendances de l'humanité contemporaine, de contribuer au développement et aux échanges des valeurs culturelles.

directement dans tous les domaines et techniques cités, pour la caricature, et ainsi de suite. On ne doit jamais sousestimer l'utilisation de l'illustration dans le contexte des autres arts (de la scénographie, des revues d'ambiance, des costumes, etc.). Tout cela contribue à ce que la revue déjà traditionnelle de l'illustration artistique, la Plume d'Or, s'enrichisse d'une nouvelle dimension.

La tradition de la Plume d'Or est longue, elle est la plus longue de toutes les expositions de l'illustration, nous emmenant aux dernières années de la cinquième décennie d notre siècle. L'énorme impulsion donnée à l'illustration après la seconde guerre mondiale a servi de mobile et me motif pour qu, en 1959 soit organisée la première exposition de l'illustration appelée la Plume d'Or de Belgrade, qui vient de célébrer l'année passée son grand trentième anniversaire.

La Plume d'Or étant unique dans le monde, son évolution au début de la quatrième décennie de son existence mérite bien d'être encouragée par les organisations et associations internationales.

La Plume d'Or est lion d'être seulement une superstructure de ce qui est déjà vu. Le symposium suivant posera donc la question de l'application des techniques les plus récentes, telle par exemple de graphisme d'ordinateur, dans le domaine de l'illustration artistique; ce qui a été prévu par les propositions de la Plume d'Or.

Dans le cadre de participation des technologies nouvelles à l'exposition la Plume d'Or, il faut mentionner encore l'apparition d'un film fait d'une combinaison de photographies et de dessins animés, technique qui stimule davantage l'évolution de la photographie.

Le procédé administratif de la Plume d'Or n'a permis que maintenant de réfléchir sur la proposition des artistes yougoslaves que la Plume d'Or devienne une manifestation indépendante internationale dans le sens strict du terme. Elle a une portée conceptionnelle plus large que celle des biennales de Bratislava, de Bologne ou de Barcelone, expositions qui ne prévoient que l'illustration d'enfants. Etant donné que pour les illustrateurs du monde entier la Plume d'Or représente une chance pour exposer beaucoup plus d'ouvrages

différents, je prends la liberté de poser concrètement la question du choix du meilleur thème pour insérer la Plume d'Or dans le calendrier international (année paire: septembre, octobre, novembre; mars ou mai?).

Si l'on ne pouvait réaliser l'indépendance de cette partie internationale d'une manifestation à si longue tradition sous les auspices de l'Association des artistes des arts appliqués et des designers de Serbie, qui fonda et organisa de l'exposition la Plume d'Or de Belgrade, le groupe initiateur tâcherait d'organiser une manifestation nouvelle, la Biennale mondiale de l'illustration à Belgrade (ce qui à présent ne pourrait être retardé éventuellement que par la situation économique du pays).

La thème d'aujourd'hui, "L'illustration du livre pour enfants dans le contexte des autres arts", entre dans le cadre pratique et théorique de la Plume d'Or.

La création authentique de l'enfant est très importante pour son développement harmonieux. Les études interdisciplinaires s'occupent de plus en plus de ce problème. Au Festival Yougoslave de l'enfant, qui a lieu chaque année à Šibenik, depuis vingt-neuf ans, nous pouvons assister à l'exposition internationale des travaux d'enfants. Grâce aux documentaires, on peut voir comment les enfants réalisent de petits dessins animés, fabriquent des poupées. Il y a deux ans, en 1987, la télévision de Ljubljana, en collaboration avec le studio de Bratislava, ont réalisé ensemble un film télévisé (durée: 40 min.). L'intérêt de la télévision slovaque pour le Festival de l'enfant fait preuve de l'importance qu'on accorde en Tchécoslovaquie à la création de l'enfant. Il n'est donc pas un hasard que les deux manifestations les plus anciennes consacrées à l'illustration contemporaine ont lieu à Belgrade, depuis 1959, et à Bratislava, depuis 1967, respectivement l'Exposition de l'illustration et la Biennale de l'illustration. Ce n'est pas un hasard que le premier symposium la Plume d'Or fut inauguré par le secrétaire scientifique de la BIB, Anna Horvatova, le 30 septembre 1986, qui est en même temps la date de sa fondation.

Nous pourrions constater, à la fin de notre exposé, que le problème du symposium la Plume d'Or de Belgrade, qui doit passer au rang d'une rencontre internationale, est soulevé devant les participants du Symposium de la BIB justement parce qu'il s'agit d'une constitution mutuelle de deux manifestations consacrées à l'illustration contemporaine les plus anciennes dans le monde.

Jan Poš

Czechoslovakia

ILLUSTRATION ET FILM

D'ANIMATION

- GLOSES ET NOTES -

Je dois parler ici des rapports de arts plastiques dans le livre et dans le film d'animation. C'est un sujet, vous le reconnaîtrez sûrement, doublement ingrat. Il a déjà été discuté à de nombreuses reprises, et puis, il est tellement large qu'il ne peut pas être significativement conclu dans un exposé. Permettez-moi alors de me concentrer, dans quelques réflexions, à l'un de ses aspects, celui de la contradiction du contenu positif de la notion de l'illustration, et de la notion négative "illustratif", "illustrativité". Je suis d'avis que c'est un aspect assez réel qui explique beaucoup de choses.

Remarquons dès le début que même si l'expression "illustratif" a la même racine que le substantif "illustration", ce lien est absolument ambigu. Nous parlons d'illustrativité dans le cinéma, la peinture et dans l'art graphique, dans la musique, la littérature, mais jamais dans l'illustration. L'illustrativité alors, est-elle si étrangère à l'illustration? Bien sûr que non. Seulement, elle n'a pas, dans certaines de ses formes, ce caractère péjoratif. L'art graphique du livre est le domaine des arts plastiques qui rend visuels, exprime optiquement certains contenus ou propriétés du texte. Le texte est donné, il est fixe, et l'artiste plasticien y puise les impulsions qu'il considère comme dominantes, caractéristiques.

Ce processus se déroule à trois niveaux. Au premier niveau, en principe, le graphiste interprète l'action, les personnages, le milieu; au deuxième niveau, il commente ou caractérise la position de l'oe-

vue, mais seulement à partir d'eux, nous pouvons créer une analogie presque littérale, si nous remplaçons l'oeuvre littéraire par le scénario littéraire. Mais littéraire seulement. Il est possible de dire alors que l'artiste plasticien du cinéma, tout comme l'illustrateur, rend visuelle sa source d'inspiration. Mais c'est tout.

Une définition courante et tout à fait incorrecte du film d'animation est la suivante: un récit raconté par le dessin ou avec les marionnettes animées. Les déclin de la sensation visuelle dans la rétine de l'oeil, D'Arcy, la prise de vue des différentes phases de mouvement, etc. C'est aussi exact et vrai que si l'on dit que la littérature naît par l'écriture à la plume ou à la machine et qu'elle est rendue accessible par la composition et la presse. Le début d'une oeuvre de cinéma est son idée organisée dans le scénario littéraire. La forme finale de cette idée est l'oeuvre cinématographique plastique - le film d'animation. Si l'auteur de l'idée est la même personne que l'artiste plasticien, l'idée plastique naît alors en même temps que la fixation cinématographique de l'idée dans le scénario. Si non, l'artiste plasticien n'entre dans le jeu que sous l'impulsion du scénario littéraire, mais il participe au scénario technique. Le côté plastique du film et de l'animation qui ne font que visuellement réaliser l'action, sont seulement des moyens d'expression. Ces derniers deviennent les éléments artistiques autonomes au moment seulement s'ils sont porteurs de l'idée et du caractère.

L'élément dominant du livre est l'oeuvre littéraire avec laquelle l'artiste plasticien forme une sorte de lien bienveillant dont le sens est de renforcer et d'élargir son efficacité esthétique et émotive. L'illustration n'est indispensable que dans le livre spécialisé et dans le livre pour enfants.

L'élément spécifique du film d'animation est son expression de l'idée par l'image, par l'action. Les moyens artistiques les plus différents - dessin, marionnette, couleur, objet - n'illustrent pas l'idée, mais ils sont ses porteurs, sa forme. Le mouvement du film, l'interprète de son action, le contexte, ne sont pas limités à l'animation. L'animation est l'un des moyens d'expression, si elle ne fait que traduire le mouvement, et elle est l'un des éléments créateurs si elle

bandonner l'art graphique spécifique au livre, et leurs résultats cinématographiques n'ont pas été excellents. D'autres illustrateurs ont été charmés justement par les possibilités spécifiques de la diction filmique, ils se sont réalisés pleinement dans ces intentions et ont eu d'excellents résultats sans citer à la lettre leur propre production livreque.

Dans la création internationale d'animation, l'artiste plasticien est presque toujours identique au réalisateur. Mais pour l'école tchèque du cinéma d'animation, c'est justement la variété de relations et de liaisons, de fonctions ou de professions auteur-plasticien-réalisateur-animateur, qui est caractéristique; leur harmonie parfaite est une condition de l'unité de l'oeuvre. De nombreux parmi nos metteurs en scène ont commencé comme animateurs. Mais ceux-ci collaboraient en général avec d'autres artistes plasticiens ou animateurs, même s'ils maîtrisaient très bien le dessin ou l'animation. Dans d'autres cas, les plasticiens ont été aussi les metteurs en scène de leurs films, parfois aussi auteurs de leurs idées, ou animateurs. Mais d'autres artistes plasticiens sont restés fidèles seulement au côté d'image du film. Cependant, c'est justement ce désaccord apparent dans la promiscuité des fonctions qui a permis de profiter de l'intégralité du talent de certains artistes, et de la spécialisation professionnelle des autres. Mais il a surtout permis aux metteurs en scène qui ont renoncé à leur touche plastique propre, de prendre comme point de départ les illustrations des plasticiens dont la position semblait prédestinée à l'animation, comme Josef Capek, Josef Lada ou Jean Effel. Les liens entre l'illustration et le film d'animation ne doivent pas forcément être seulement textuels, mais aussi pleins d'inspirations et d'associations.

L'essence de l'illustrativité cinématographique ne consiste pas alors dans le fait qu'elle soit fondée sur les impulsions de l'illustration de livre, mais qu'elle suive l'action et les éléments extérieurs en détails, au détriment de l'idée propre et de l'expression filmique. Elle est identique à la descriptivité, le manque d'inventions, de forme propre et d'originalité, tout en sous-estimant l'idée plastique comme porteuse de la mission du film et comme facteur condition-

nant la stylisation adéquate de tous les autres composants de l'oeuvre. En général, elle synthétise en vrac les éléments du dessin enfantin, de la caricature, du dessin naïf et leurs côtés soit disant modernes, humoristiques et poétique, avec les échos de la production de nos plus importants illustrateurs. Mais ce qui est commun ici, ce n'est pas l'imitation, mais l'incompréhension du dessin illustratif.

Pour l'illustrativité non plus, ce n'est pas son côté plastique seulement qui est caractéristique. Un mauvais dessin ou une mauvaise marionnette restent toujours un mauvais dessin et une mauvaise marionnette, et un bon dessin peut élagement donner une impression descriptive dans le film, s'il n'est pas animé et développé avec une fantaisie et une imagination appropriées. Parfois, la source de la descriptivité se trouve déjà dans le scénario lui-même, si celui-ci n'offre pas de possibilités des actions format le caractère, de l'interprétation vivante et attrayante de l'idée; parfois, elle est due au manque de l'imagination de la mise en scène. A la descriptivité peuvent contribuer aussi une animation appauvrie, un commentaire ou des dialogues non appropriés, une musique longue et fade, des compositions de prises de vue stéréotypées. Il existe, hélas, des centaines d'exemples concrets de toutes ces éventualités.

Une question qui est intéressante et importante dans ce contexte est celle de la parole, donc celle du commentaire et des dialogues. Elle a été discutée jusqu'à en être lassé. Un fait est vrai: la parole n'est pas un élément d'expression dominant dans un film d'animation, mais elle peut être l'un de ses moyens d'expression fonctionnels et significatifs. Elle est efficace partout où elle défait l'image de l'obligation de décrire, où elle intensifie son incidence, et où sa position est stylisée dans une unité avec la stylisation plastique. Elle a un effet négatif si elle décrit l'image tout à fait inutilement, ou si elle se trouve dans la position qui ne correspond pas avec l'image. Mais l'image elle-même peut paraître trop parlante, même sans paroles, si elle perd le sens du raccourci, de l'exagération, de l'essentiel.

L'illustration est alors liée au film d'animation par la forme plastique extérieure, par l'effort intérieurement créateur d'une interpré-

tation spécifique et particulière d'une oeuvre littéraire, de l'idée ou du scénario dans de telles ou telles conditions. Ces liens essentiels permettent alors de se fonder sur l'impulsion de l'illustration de livre pour la réalisation d'un film d'animation. Mais une condition de la réussite de cette démarche est non seulement la transmission pieuse de l'impulsion d'illustration, mais aussi la capacité de l'interpréter d'une manière créatrice et efficace, par tous les moyens propres à la production cinématographique. Mais cette procédure est très difficile, et elle réussit vraiment rarement. Il est impossible aussi de la généraliser sans punition. Elle est liée par le caractère de la stylisation plastique. Si nous appliquions au niveau filmique les illustrations de Kaspar, Oliva, Hudecek, Cerny ou Burian pour le mieux, nous en arriverions seulement à une seconde mouture du film de fiction.

La production des illustrateurs qui ont décidé d'utiliser toutes les procédures spécifiques pour élargir les possibilités de s'exprimer eux-mêmes, est beaucoup plus spontanée. Les liens avec l'illustration se traduisent alors chez eux dans leurs positions optimales: dans la capacité de donner au récit et aux personnages une indépendance plastique, renforcée par les possibilités cinématiques du cinéma. Dans ce contexte, la pratique d'illustration mène alors à l'accentuation des mots, des genres et de la position, qu'elle soit poétique, humoristique ou dramatique. Elle mène à l'accentuation du caractère et du style. Rappelons les noms de Trnka, Lhotak, Seycl, Born Salamoun. Aucun d'eux n'a été seulement un illustrateur indispensable du scénario, un projeteur des personnages ultérieurement mis en mouvement. Tous étaient auteurs de la forme plastique et de l'action du film. Ce ne sont pas leurs dessins de livres ou de film qui se sont inspirés et enrichis mutuellement, mais leurs productions graphiques d'illustration et de film.

Une exposition d'illustrations en tant qu'oeuvres graphiques finales aura toujours un effet plus artistique qu'une exposition de projets cinématographiques, marionnette ou prises de vues. Un artiste plasticien de cinéma ne projette pas les types de film, mais les acteurs dans la créativité desquels, le processus de sa production

est vrai que l'incidence massive des séries de contes pour la bonne nuit pourrait devenir la meilleure parole adressée à nos enfants, et aussi une impulsion rare pour notre production d'animation. Les conditions commerciales traîtresses de leur réalisation, les tendances faciles de la direction littéraire de télévision des pays voisins, et un avis outrageusement retardé concernant le quotient mental du spectateur enfantin contemporain, deviennent des raisons toujours plus alarmantes de la fabrication du métrage au lieu de la création des valeurs. Une provocation saine de l'imagination enfantine, le côté distrayant et l'esprit sont remplacés dans l'action, l'image et dans la parole, par l'infantilisme gazouilleux et par l'illustrativité ennuyeuse. La preuve de la juste voie: quelques titres plus anciens de notre production de séries, comme "Ils se sont rencontrés près de Cologne", "La taupe", "Rumcajs", "Le Petit Poucet", "Dita", "Maxipes Fik", "Kremilek a Vochomurka", "Bob et Bobek", "Mach a Sebestova"; ces séries ne sont pas nées des impulsions des illustrations de livres, mais souvent, elles en ont données.

L'histoire de l'art documente l'enchaînement et l'influence mutuels des domaines artistiques les plus différents. Les côtés négatifs extrêmes de ce phénomène sont l'imitation, la perte de l'originalité. Mais le côté extrême contraire est l'art qui se renferme dans la coquille de ses propres dogmes et incantations, l'art qui ne résonne pas. Les côté polyartistique a toujours été la propriété de tous les grands artistes. Il a été le symptôme de la Renaissance, et le présent ne s'en passe pas non plus. D'autant moins l'art du cinéma, composé de tant de composants créateurs. L'art du cinéma non plus ne peut pas être au sommet de son époque sans réagir à tous ses composants, notamment à ses impulsions culturelles progressistes.

Aux niveaux historique et actuel, les liens d'association de l'art graphique du livre et du cinéma sont, dans leurs interprétation correcte, incontestablement positifs. Mais ils cessent de l'être, dès que nous voulons les canoniser ou les mettre au-dessus des autres contextes. Nous ne pouvons alors ni les sous-estimer, ni les surestimer.

Au niveau historique, l'illustration n'a certainement pas été une source d'inspiration pour le côté plastique du cinéma d'animation.

Cette source, c'était d'abord un dessin simple, la grotesque, la caricature, le dessin de séries, et l'intérêt primaire s'est concentré plutôt sur son mouvement, sur sa capacité d'action que sur sa valeur artistique. Dans l'évolution du cinéma d'animation, les impulsions de l'illustration ont été en général positives, mais non pas dominantes. L'expression originelle propre et la forme de la gamme la plus large possible ont été et restent toujours dominantes. Leurs liens les plus efficaces avec tout le contexte des autres moyens d'expression de la création d'animation, parmi lesquels ils ont une position déterminante. Le film d'animation est un film à priori plastique. Mais un film.

Jiří Šalamoun

Czechoslovakia

Nobody ever counted, and probably it'll never be counted - though there were already several attempts to do it - of how many partial worlds our real, right and the God only knows how many dimensional world may roughly consist and how many of them it contains in itself at the same time. And perhaps nobody will ever know more than just a completely little bit of those we know, not speaking about the rest of them: but they are here and stick together though in the meantime it was gossiped and became already known that our lovely and secret world contains considerably more than enough of them in itself according to the capability or willingness of view and choice decisively more than enough for all possible and maybe also impossible tales and stories with the moral, or without it for the imagination of the life or what is really big in small and vice versa, for all this chaos on the stage of the world and this seeming peace on the backstage or where there is already not to see so well.

It is so and it is known, there are the worlds of us - individuals, groups, worlds of positions and opinions, emotions and spiritual states, sad and ironic worlds, worlds limited by this or that, worlds flooded by details and decorations, worlds narrowed and generous, worlds of labour or fairy tales, moral and scepticism, worlds which allow almost everything and worlds with strict rules of game, multi- and unicolour worlds, worlds of either one similarity or the other, old, young, red, green, square and round, soft or sharp and tapering, wise and those less wise: then according to it, stories take place here - round or square, black or colourful, poor and rich, played by actors who are old and young, round or colourful, either one or the other in this only one large, multidimensional world of wo-

rlds, in worlds of ideas, worlds of blood and paper. They are played now, sooner or later, here and there but never, never for ever.

The task of us, draghtsmen and puppeteers of animated films is only to find and choose, select or create a little bit this world and determine its space and area rules, its appearance and limitations, its birds, waters, air, continents and animals, on the fifth day then plants and on the seventh day its actors, to choose them correctly with regard to the moral being round, colourful or square, to choose it from this rich world around us and world inside you and us: thus, we select it not only from the best of all possible worlds but also in the insurmountable framework of ourselves and world of technical rules. Then we introduce to this film world our own squariness or roundness, flatness and colours, smells and our limitations, our priorities, our sadnesses and joys, to confirm though it a common origin and basis of all of us and our differences and sometimes for more but usually less money to be allowed to fondle dogs on the paper, to pick up flowers, to be able to kick somebody's bottom, to cut heads and breed children, to build up and burn down houses, to visit ill and wounded people, to punish bad and award good people or vice versa - this all is our work's description. We do not differ, however, too much from poets, painters, musical musicians, policemen and clerks, small children and gossiping old men, not speaking about others, but is simply and spite of that the description of our work for which we study and are paid for anyway. Our newly established world of an illusion and deeper truth, the world of velvets, sand, wood, colours, pencils, lights and piles of papers, metal skeletons and clay buffoons, delusive tricks and naive chorea, served as a unit - warm or cold - accompanied by music or shooting, various bizarre noises, whimpering, groaning and whisper, is then of course accepted as a part of the industrial entertainment and as a possibility, one of many, many, many possibilities to show and present a bit of - if not the best - then at least the only one possible world in our surely not single possible presentation. It is our self-accuse and self-appraisal, self-confirmation and self-presentation, a moving substitutional world of other perspectives and rules of TV screens and film screen, the world rough-

hly two to three in the width, the world made for the movement and with the movement as a basis, the world lasting frequently only several few minutes of the film time, containing in itself and usually only for a while, a world, unified for that moment by a camera and then it again splits in dust and ash of papers and splinters, the world composed of ten thousand individual layers and phases, orbis pictus of a film band, frequently only of less different screens, creating in a consequent summary the movement of a delusive life which may be stopped anytime, dead for a long or short time, like in the Sleeping Beauty time and at the same time again and again repeatable as a proof for the proceeding of some eventual last court.

And then after all this moving and chasing, toil and moil by pencil, colours and whatever else on the paper or in some other way, one day it will be evident whether all this thinking, drawing and erasing was good for something, whether finally during and after it, this often complicated work magic, moving and reveling in shapes and colours during or after all this speaking, singing and cheeping and running hither thither, either thanks to the producer or screenplay or all of us together, whether something also moved inside and really moved from somewhere to somewhere, something what space and our rules for the movement in it, our dreams before the sleep and in the sleep, our ancestors and our experience, our musculatures or our fragility, our heavy and skilled hands, perceptive or non perceptive eyes, our originality and sometimes also a foreign originality, our being well versed and our simplicity, our survey and our mistakes, our discrepancies, moods and the moral.

Sometimes these are unified worlds, sometimes they are splitted, worlds at least with a personal logic and worlds almost without any logic, full of discrepancies, schizophrenia, phobias, strange physical hobbies and unconditioned obsessions, worlds of Breughels and Ladas and worlds of dried off stones and sun burning lizards, worlds of heavy masses, thick juices and deep shadows and worlds of light hazy uncertainties, here the worlds of clear structures, there unreadable surfaces. The worlds of warm and cold colours, worlds

of kitsch calendars and worlds of Kafkas, worlds visible from near and far, inside or on the sky: these are worlds behind dioptric glasses only in outlines, halfly suspected or wondering and sinking in sharply seen details, masculine and male worlds, maiden's and lady like worlds, worlds of Robinsons and Fridays, railways, airplanes, plants, bacilluses, advocates, astrologists, politicians, Apocalypses and Creations, worlds of straight lines, compasses, trembling lines, pencils, chalk, pen, scissors, wooden paper and clay worlds, in which better and worse stories are played, without any significance and nothing saying, and full of hints and forecasts, stories spoilt by us or significance filled up by us, narrative stories and stories difficult to say by words.

It is not an ode to our profession and our merits, it's a factual description of our work, duties and our role within the film. It is always no necessarily mastered by us due to the incapability, illness, lack of money, intelligence, due to the slovenliness, unfavourable destiny or authorities and on the contrary, we may stand up due to almost same reasons: but in any case, it still remains our work description. And if it is not this, then it is nothing, it's only spending the power and time throwing out of money and life: and if it is not inside us a little bit, what us frequently evident, or if we do not take it somewhere at least, what is frequently not recognized, then it is not in the film either - in the dialogue with spectators. To present the second plan of the statement, frequently this more essential one of this or that story about unhappiness of cats or happy loves of princesses and jokes about the rich and poor. To help to create a view and opinion to them or at least to this part of the world in which they are played and through all these colours margins, shadows and surfaces to say something about our common world finally give to it a certain internal, more essential and real sense after hours, days and years of work, similarly as in the life, what would all this hard work somehow make more important and perhaps also apologize it, though only by the joy of others, spectators, or whether it unfortunately does not come, what happens more frequently than you would expect, and the film band will remain that glamorous, and this time fixed and repeatable noise, speaking and jumping for no ear-

thly reason, drawn by a poor clown rampaning on the stage, a clown though beautifully and colourfully drawn and painted but only for nothing rampaging in one of these beautiful but uselessly beautiful drawn and created worlds being so important at the beginning.