



BIB 2011

# 23 BIENÁLE ILUSTRACIÍ BRATISLAVA

Biennial of Illustrations Bratislava  
Biennale der Illustrationen Bratislava  
Bienal de Ilustraciones Bratislava  
Бъеннале илюстраций Братислава  
Biennale d'illustrations Bratislava



## ZBORNÍK

Medzinárodné sympóziu BIB 2011

## MISCELLANY

International Symposium BIB 2011

23. Bienále ilustrácií Bratislava, Slovensko • Ministerstvo kultúry Slovenskej republiky • BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti  
23rd Biennial of Illustrations Bratislava, Slovakia • Ministry of Culture of the Slovak Republic • BIBIANA, International House of Art for Children

# 23. BIENÁLE ILUSTRACIÍ BRATISLAVA

Medzinárodné  
sympózium  
BIB 2011

Ilustrácia vo svete nových médií





# Zborník

## Medzinárodné sympóziu BIB 2011 Bienále ilustrácií Bratislava 2011

**Téma:**

**Ilustrácia vo svete nových médií**

**Zostavovateľka:**

Mgr. Viera Anoškinová

**Vydal:**

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti, Panská 41, 815 39 Bratislava

**Preklady z angličtiny do slovenčiny:**

Mgr. Lucia Spatz

**Fotografie:**

Mária Baloghová

**Odborná a jazyková redaktorka:**

PhDr. Tatiana Žáryová

**Autori príspevkov zodpovedajú sami za preklad do angličtiny.**

**Grafická úprava:**

Jakub Fröhlich

**Tlač:**

TLAČIAREŇ DÓŠA

**Realizácia:**

Commercium, spol. s r. o.

ISBN 978-80-89154-34-0



Viera Anoškinová (Slovensko) ..... 5 <i>Slovo na úvod</i>	Sahar Tarhandeh (Irán) ..... 50 <i>Do sveta nových médií</i>
Kirsten Bystrup (Dánsko) ..... 7 <i>Ilustrácia vo svete nových médií</i>	Michal Tokár (Slovensko) ..... 56 <i>Nové médiá, digitálne umenie verzus ilustrácia</i>
Janine Despinette (Francúzsko) ..... 15 <i>Ilustrácia a nové médiá</i>	Manuela Vladič Maštruko (Chorvátsko) ..... 65 <i>Chorvátska ilustrácia v nových médiách</i>
Fanuel Hanán Díaz (Venezuela) ..... 17 <i>Používanie kinematografického jazyka v ilustráciách detských obrázkových kníh</i>	Anita Wincencjusz-Patyna (Poľsko) ..... 72 <i>Nové médiá v ilustráciách kníh – úžasné riešenie alebo sporný nástroj? Niekoľko myšlienok o súčasnej poľskej ilustrácii</i>
Renáta Fučíková (Česko) ..... 24 <i>Naše mysl je väčší než svet</i>	
Koraljka Jurčec – Kos (Chorvátsko) ..... 31 <i>Chorvátska ilustrácia vo svete nových médií</i>	
Yun-Deok Kwon (Južná Kórea) ..... 37 <i>Obrázkové knihy a ilustrácie v nových médiách</i>	
Stefen Larsen (Dánsko) ..... 40 <i>Zamyslenie nad novými médiami</i>	
Andrej Švec (Slovensko) ..... 43 <i>Za plotom arzenálu „tradičnej“ ilustrácie. Poznámky k počítačovej ilustrácii vo svetle BIB</i>	



Účastníci Medzinárodného sympózia BIB 2011 /  
BIB 2011 International Symposium participants

**Viera Anoškinová** (Slovensko)

koordinátorka Medzinárodného sympózia BIB 2011

## Slovo na úvod



*Vyštudovala Filozofickú fakultu Univerzity Komenského v Bratislave, odbor veda o výtvarnom umení, neskôr absolvovala postgraduálne štúdium na Academii Istropolitana v Bratislave. Od roku 2001 bola riaditeľkou galérie zameranej predovšetkým na grafickú tvorbu a knižnú ilustráciu. Je kurátorkou výstav na Slovensku i v zahraničí, ako aj autorkou viacerých článkov. Je členkou poroty Najkrajšia kniha Slovenska, ceny Trojruža a Ceny Ludovíta Fullu a koordinátorkou Medzinárodného sympózia BIB. Od roku 2009 pracuje v BIBIANE, medzinárodnom dome pre deti, v oddelení BIB. Od roku 2010 je vedúcou Sekretariátu Bienále ilustrácií Bratislava.*

Ilustrácia vo svete nových médií je témou, v znamení ktorej sa nesie nielen tohtoročné Medzinárodné sympóziu BIB, ale aj celé Bienále ilustrácií Bratislava. Pod týmto pojmom však nemusíme vidieť len to, že čoraz viac ilustrátorov a výtvarníkov pri svojej tvorbe využíva digitálne technológie. Môžeme to vnímať aj tak, že deti, ale aj my, dospelí, sme čoraz viac obklopení novými médiami, a vlastne médiami ako takými – televíziou, ktorá často nahrádza čítanie kníh, internetom, ktorý nám slúži nielen na vyhľadávanie informácií, ale aj na komunikáciu s priateľmi blízkymi, vzdialenými, ale často aj nám osobne neznámymi ľuďmi. Takisto sa postupne rozširuje fenomén elektronických kníh, ktoré, teoreticky, môžu vytlačiť tie klasické, vytlačené na papieri.

Samozrejme, nové technológie nám život spríjemňujú, mnohé veci nám uľahčujú, ale na druhej strane nás oberajú o čas – veď kolkí z nás „surfovaním“ po internete stratia niekoľko hodín bez toho, aby si to uvedomili. A to je čas, ktorý by sme možno mohli stráviť s našimi blízkymi alebo deťmi, napríklad aj pri čítaní kníh. Lebo práve dobrá kniha s kvalitnou ilustráciou dokáže dieťa upútať a možno ho aj pritiahnúť k umeniu ako takému.

Umelcom – ilustrátorom otvára využívanie moderných technológií nové možnosti pri vytváraní ich diel. Pretože v každej, aj čisto digitálnej ilustrácii sa odráža duch jej autora, ktorý musí ilustráciu najprv vytvoriť v svojej fantázii a až potom ju preniesť do počítača. Pretože bez jeho fantázie a tvorivosti by mu nepomohla skutočne žiadna, ani tá najdokonalejšia technika. Nechajme teda nové médiá vstúpiť do nášho života, ale tak, aby nám slúžili, ale nie nás ovládli.



## ■ Viera Anoškinová

Myslím si, že pre všetkých nás bude určite veľmi zaujímavé vypočuť si skúsenosti, názory a rôzne spôsoby uchopenia tejto témy účastníkmi sympózia. Dovoľte mi poďakovať sa vám všetkým, ktorí ste sa prišli podeliť o svoje prístupy k tejto dnes takej aktuálnej téme.



*Účastníci Medzinárodného sympózia BIB 2011*



**Kirsten Bystrup** (Dánsko)

### Ilustrácie vo svete nových médií



*Pracuje ako knihovníčka v Centre pre detskú literatúru v Kodani. Celý život sa zaoberá knižnými ilustráciami z rôznych uhlov pohľadu – ako knihovníčka, ako kritička, ako editorka aj ako učiteľka.*

### Úvod

Keď hovoríme o ilustrácii a svete nových médií, často máme na mysli sprostredkovanie obrázkových kníh a ilustrovaných kníh tak, ako ich ponúkajú nové médiá, pričom najnovšie sú to e-knihy a aplikácie. V Dánsku v súčasnosti máme veľmi málo obrázkových kníh a ilustrovaných kníh vo forme e-kníh a aplikácií, pričom je táto oblasť ešte veľmi nová a rýchlo sa rozvíja.

Preto by som sa chcela zamyslieť nad našou témou z iného aspektu, a to ako sa nové médiá uplatňujú v tvorivej práci ilustrátora. V tomto kontexte nové médiá vidím ako na počítač.

V rozhovore s dvoma dánskymi ilustrátorkami som sa snažila zistiť, ako používajú nové médiá pri práci a získať lepšiu predstavu o význame počítačov v práci výtvarníka. Spomenuté ilustrátorky sú Charlotte Pardi a Lilian Brøgger. Obe majú na súčasnom BIB prácu, o ktorých budem teraz hovoriť. Už ste možno videli vy-stavené ilustrácie:

*Sneugleungen  
Ulla  
(Čo robí Ulla)*







## ■ Kirsten Bystrup

Tieto dve knihy majú výrazne odlišný obrazový jazyk, a preto som sa pre ne rozhodla. Predpokladala som, že by mohlo byť zaujímavé dozvedieť sa, ako uvažovali ilustrátorky pri výbere konkrétneho obrazového jazyka. Chcela som takým spôsobom získať informácie o možnom vplyve počítača.

Na začiatok rozhovoru som sa spýtala, prečo sa rozhodli pre danú techniku pri tvorbe obrázkov pre spomínané knihy.

Ako sa rozhodujú? Čo ich ovplyvňuje? Teória? Autor? Vydavateľ? Cieľová čitateľská skupina? Alebo je za tým niečo osobnejšie, napríklad obľúbená technika, ktorá ich mimoriadne priťahuje?

Chcela by som vám teraz ukázať príklady pracovného procesu ilustrátoriek.

### Čo hovorí snežná sova Ulla?

*Čo hovorí malá snežná sova Ulla?* je príbeh o malej snežnej sove Ulle, ktorá nevie, aký zvuk vydáva snežná sova. Stretne snežného zajaca, polárnu líšku a bieleho medveďa, a postupne prichádza na to, že snežná sova nehovorí HA HA, HE HE, HI HI, HO HO. Snežná sova hovorí HU HU.

Jednoduchý príbeh pre malé deti vo veku 2 až 3 rokov. Ako zvyčajne, najprv bol text a vydavateľ navrhol, aby text ilustrovala Charlotte Pardi, keďže autorka knihy si obrázky predstavovala ako kresby čínskym tušom.

Charlotte Pardi urobila dosku (obr. *Doska 1*), ktorú autorka odsúhlasila. Pri voľbe techniky ju čiastočne inšpirovala skutočnosť, že autorka príbeh napísala v Grónsku, a čiastočne skutočnosť, že príbeh sa odohráva v scenérii, kde je plno snehu.

*Doska 1*

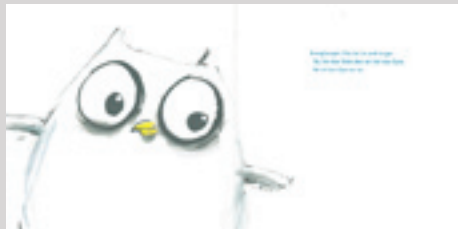


Dalo by sa povedať, že scénu, kde sa príbeh odohráva, tvorí len sneh a obloha.

Potom sa rozhodla použiť papier ako sneh, a preto musela pracovať s efektom negatívu a pozitívu. Mala biely papier, akrylovou farbou namaľovala krajinu, nebo, tieň a svetlo.



Stanovila si aj určité hranice. Prijala zásadu: použije len bielu, modrú a čiernu a trochu žltej, najmä na zdôraznenie sovinho zobáka a zdôraznenie pointy príbehu. Biela farba bol papier, modrá bola akrylová maľba a žltá bola farebná krieda.



Použití biely papier ako sneh aj ako bielu „farbu“ dávalo zmysel, keďže všetky zvieratá v príbehu sú biele.



Charlotte Pardi chcela dosiahnuť v obrazoch spontánny výraz a divákovi dať možnosť precítiť hmotu, a to konkrétne prostredníctvom ťahov štetcom a kvality farby.

Ako ilustrátorka pre noviny je zvyknutá robiť rýchle a spontánne kresby čínskym tušom. Všimnite si, že kontúry zajaca sú robené rýchlymi neprerušovanými ťahmi.

Postupnosťou procesu vyfarbovania výtvarníčka dosiahla rovnaký efekt spontánnosti.

Prvý krok bolo kreslenie čiernych čiar čínskym tušom, ako vidíme na tomto pracovnom nákrese.



Ďalší krok bolo vyfarbenie oblohy. Charlotte Pardi vedela, že najjednoduchšie sa dosiahne spontánnosť relatívne nonšalantným kolorovaním. Nato treba urobiť viac skúšok, ako vám dovolí jeden hárok drahého papiera na akvarel. A nervózne nedečakavé očakávanie želaného výsledku hneď na prvý pokus neprináša žiaduce výsledky. Práve preto ilustrátorka použila kopírku a urobila niekoľko kópií na dobrý papier. Potom mohla viac razy vyskúšať kolorovanie a nakoniec si vybrať ten kus, ktorý sa jej najlepšie páčil – kde zvieratá boli správne vyjadrené, kde bol správny tok farby na dvojrvtve a kde farba mala správnu textúru.





Všimnite si, že tento spôsob tvarovania zvierat – ťahy štetcom a modrá farba, im dáva živšiu, huňatejšiu podobu, aká by sa dala dosiahnuť čiernymi čiarami.

Tu je jeden z pokusov, ktorý Charlotte Pardi nepoužila. Všimnite si, že modrá vyzerá viac ako vodová farba, maľovaná mokrým na mokré a že vyzerá sofistikovanejšie, ako to, čo autorka použila do knihy.



Štruktúra tohto obrazu je drsnejšia, vidíme ťahy štetcom, keďže sa maľovalo suchým štetcom. Tento obrázok lepšie korešponduje s ostatnými ilustráciami v knihe.



Pre Charlotte Pardi bolo podstatné, aby mala maliarsky materiál v rukách, papier pred sebou a prenášala obrazové vízie z mozgu do fyzických pohybov ruky, a tak dosiahla spontánne vyjadrenie, ktoré nie je ani napláňované, ani nútené.

Spýtala som sa, či by vedela urobiť to isté s použitím počítača. Jej odpoveď znela „nie“, pretože pre ňu je mimoriadne dôležité pracovať podľa bezprostredných impulzov. Musí byť ponorená do pocitov postáv, aby ich vedela dať do obrazu. S týmito pocitmi by sa nevedela bližšie oboznámiť, keby mala k dispozícii nekonečný čas, ktorý počítač v podstate ponúka. Obáva sa, že možnosť donekonečna niečo meniť, by obraz pripravila o spontánny a živý výraz.



*Den unge Werthers lidelser  
(Utrpenie mladého Werthera)*

### Utrpenie mladého Werthera

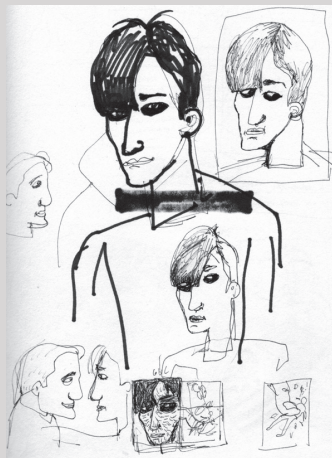
Lilian Brøgger tiež veľmi záleží na spontánnom a živom výraze obrázkov ku klasickému príbehu *Utrpenie mladého Werthera*. Na to, aby dosiahla želané obrazové vyjadrenie, používa aj počítač.

Ukážem vám niekoľko náčrtov z jej skicára. Keď navrhuje postavy a prostredie, vždy pracuje rukou. Na

plátne vidíme niekoľko počiatočných skíc hlavnej postavy, mladého Werthera. Lilian Brøgger robila črty na pomôcke „post-it“ a neskôr ich preniesla do skicára.



To je konečná skica Werthera.



Lilian Brøgger mi povedala, že nie vždy bolo jednoduché nájsť správnu postavu. Sama som sa o tom presvedčila, keď som listovala v skicári a videla, koľko pokusov urobila.

Toto je konečný vzhľad Werthera v knihe – áno, je to Werther z klasického Goetheho príbehu, ktorý bol publikovaný prvýkrát v roku 1774. Známy príbeh o utrpení a nešťastí Werthera. Zamiluje sa do mladej ženy Lotte, ktorá jeho city neopätuje. Werther sa s tým nevie vyrovať a nevidí iné riešenie, ako siahnuť si na život.



Vidíme, že hlavná postava a scéna sú súčasné. Zatiaľ čo príbeh v texte sa odohráva na vidieku, obrazy sú zasadené do moderného mesta. Lilian Brøgger sa páčil nápad situovať príbeh do Kodane osemdesiatych rokov minulého storočia s odkazom na dánskeho básnika *Michaela Strungeho*.

Všimnime si objekt sivej farby v pozadí a graffiti. Lilian Brøgger tu kombinuje pozadie a graffiti, ktoré našla na nete alebo sama nafotografovala a potom naskenovala do počítača spolu so svojimi kresbami Werthera, ktoré vytvorila čínskym tušom pomocou pera a štetca.

*Michael Strunge* písal básne a v mnohom bol dušou generácie vyznávačov punku. Keďže spáchal samo-



## Kirsten Bystrup

vraždu vo veku 27 rokov, pokladajú ho za „mladého mŕtveho“ tejto generácie. V Národnej dánskej encyklopédii sa o ňom dočítame: „*Michael Strunge je romantik čierneho punku, ktorý symbolistické vízie ponára do neónových svetiel postmoderného mesta.*”

*Utrpenie mladého Werthera* bolo zaradené do súboru diel svetovej literatúry zostaveného špeciálne pre mladých ľudí a tento súbor redigovalo a publikovalo vydavateľstvo, ktoré sa špecializuje na školskú literatúru. Zámer je predstaviť mladým čitateľom výber základnej svetovej literatúry s upraveným textom aj ilustráciami. Rovnako ako autor Oscar K. aj ilustrátorka Lilian Brøgger opätovne vytvára a interpretuje príbeh prostredníctvom vlastného obrazového jazyka.

Na pozadí tohto obrázku vidíme neónové nápisy v Kodani, ktoré odfotografovala Lilian Brøgger.



Pre Lilian Brøgger je typické, že vytvára vlastné obrazové čítanie v texte, ako napríklad Wertherova návšteva u kaderníka.

Tu vidíme skicu zo skicára –



– a tu finálnu podobu obrázku v knihe. Čo si okamžite, je rozdiel medzi skicou a obrázkom v knihe: Lilian Brøgger zmenila pohľad a pri tvorbe obrázku do knihy na situáciu hľadí z iného uhla. Takmer akoby stála vonku a na Werthera pozerala cez okno do salónu. Vľavo je časť tradičnej kaderníckej tabule a nápis Kaderníctvo (v dánčine *frisør*) hore.

Pri čítaní textu postrehneme ďalšiu zaujímavosť. V texte sa nikde nehovorí, že by Werther išiel do kaderníctva. Týmto spôsobom Lilian Brøgger pridáva obrazovú výpoveď k textu, aby zdôraznila ako veľmi Werther túži po Lotte.

Výpoveď pokračuje aj na tomto obrázku, kde Werther



takmer letí v ústrety Lotte. Všimnite si červené sklá jeho okuliarov.

Tento obrázok zachytáva jeho náladu po návšteve u Lotte. Sklá ukazujú, čo sa stalo. Už nie sú červené, ale žlté a prezrádzajú ľubostný trojuholník.



Lilian Brøgger takto pridáva obrazovú výpoveď, ktorá zároveň umocňuje text a pokračuje v jeho výpovedi.

Pri pohľade na tento obrázok nám je okamžite jasné, aké zúfalstvo prežíva Werther. Kráča v ústrety nekoenečnému čiernemu tunelu a tieň zdôrazňuje jeho zúfale rozpoloženie. Všimnite si graffiti na stene s nápisom „Niet nádeje“.



Tento obrázok je primárne vytvorený na počítači. Jediné, čo bolo urobené ľudskou rukou, je Wertherova silu-

eta. Grafiti na stene vľavo je fotografia, ktorá bola v počítači ohnutá a skrútená, aby sa vytvorila perspektíva. Čiary sú naklonené a pokrivené. Aj jeho tieň je robený počítačovo. Je to silueta, ktorá prešla projekciou. Asfalt je pokrútený a budí dojem priestoru a rýchlosti.

Lilian Brøgger hovorí, že použitie počítača pri dokončovaní obrázkov je podstatné pre jej pracovný proces. Počítač potrebuje na dosiahnutie obrazového vyjadrenia toho, čo jej dalo čítanie knihy. „Vedeli by ste tieto obrázky vytvoriť len ručne, bez pomoci počítača?“ spýtala som sa. Odpovedala, že nie. Skúšala to, ale nedokázala dosiahnuť obrazové vyjadrovanie mládeže, ktoré chcela vytvoriť.

Konečná podoba knihy je pre Lilian Brøgger vec jednotnosti. Preto sekvencie textu a obrázkov sama usporiadala. Robila to manuálne, keďže kontext medzi textom a obrázkami je tak úzko previazaný. Konečné usporiadanie knihy robila spolu s odborníkom na grafickú úpravu.

Skutočnosť, že román je vo forme listov, sa odráža v usporiadaní, ako to vidno na tomto obrázku.





## ■ Kirsten Bystrup

V tomto prípade obidva obrázky sú príkladom toho, že v knihe v každom ohľade panuje jednota medzi obrazom a textom.

Tento román pre mládež v mnohých smeroch zodpovedá definícii obrázkovej knihy a chcela by som citovať Barbaru Bader, ktorá hovorí: „*Obrázková kniha predstavuje text, ilustrácie, celkovú úpravu.*“

### Záver

Videli sme, že tieto dve ilustrátorky majú rozdielny prístup k používaniu počítača vo svojom pracovnom procese.

Jedna počítač vôbec nepoužíva, zatiaľ čo druhá ho potrebuje na dosiahnutie želaného obrazového výrazu. Je to otázka generácie? Preferuje mladšia generácia počítače, pričom staršia sa radšej drží manuálneho procesu?

V prípade týchto dvoch ilustrátoriek je to presne naopak. Lilian Brøgger (60-ročná) patrí do staršej generácie, zatiaľ čo Charlotte Pardi (40-ročná) do mladšej.

Otázka je, akú odpoveď by sme odstali od ešte mladších ilustrátorov, ktorí sú v kontakte s počítačmi celý svoj život.

To je otvorená otázka.

Myslím, že práca s materiálom v rukách, čínskym tušom, tužkou, štetcom, farbami a papierom pred vami a prenášanie obrazového videnia z hlavy do fyzického pohybu ruky prežije.

Počítač ponúka nové a iné možnosti pri vytváraní obrazov, ale nemyslím, že niekedy úplne nahradí prácu rukou.

Domnievam sa, že tieto dva spôsoby práce budú existovať paralelne aj v budúcnosti.



**Janine Despinette** (Francúzsko)

### Ilustrácia a nové médiá



*Literárna kritička v oblasti literatúry pre mládež. Publikovala množstvo kritik s tematikou tlače pre deti a mládež vo francúzskych aj v zahraničných časopisoch. Bola členkou výberových porôt na udeľovanie literárnych a grafických cien vo Francúzsku a v zahraničí.*

Ludia, ktorí často chodievajú na prednášky a iné národné alebo medzinárodné semináre – tak ako my – v posledných rokoch určite zaregistrovali nekonečné množstvo ponúk na ČÍTANIE pre deti vo forme rôznych pomôcok, materiálov, plastických, svetelných tabúl či obrazoviek s fixnými alebo pohyblivými obrázkami a často vo forme CD-Romu na audiovizuálnu podporu.

Tak ako ja, aj iní ľudia vedia, že systematická analýza publikačnej produkcie zvyčajne vedie skôr k stavu, keď si udivení ľudia kladú ešte viac otázok namiesto toho, aby našli uisťujúce odpovede, a tak stoja pred problé-

mami vizuálnej komunikácie, ktorá vedie k prekryvaniu a komprimovaniu MULTIMEDIÁLNYCH SFÉR.

KYBERNETICKÝ PRIESTOR je čoraz menej virtuálny a umožňuje rozvíjanie interaktívnych prejavov, ktoré si zapožičiava od animovaných televíznych filmov alebo dramatických obrazov. Dá sa tiež poznamenať, že vydavatelia chcú od ilustrátorov, aby si knihy predstavili ako nové grafické alebo plastické dielo, ktoré potenciálne odráža ich vlastnú predstavivosť.

Aktuálny trend je grafický štýl – ilustrácia pozostávajúca z prchavej príťažlivej sily, ktorá často smeruje k spôsobu čítania, ktorý má bližšie k čítaniu časopisu ako k čítaniu KNIHY. Tento módný jav, ktorého intenzita narastá, však nie je epifenomén pri budovaní základnej kolekcie vydavateľstva. Vydavatelia sa snažia získať lojalnosť potenciálnych čitateľov v priebehu niekoľkých rokov, usilujú sa vyhovieť čo najširšej vekovej škále a čo najväčšiemu rozpätiu čitateľských skúseností.

Zdá sa, že teraz je normálne, keď ovládanie OBRAZOV a ZVUKOV je integrované do výučby pod tou istou hlavičkou ako písanie SLOV.

Profesori komparatívnej literatúry na univerzitách pochopili, že záujem o rozvoj internetových multimédií sa nestáva rušivým rizikom pre literárnu a umeleckú kultúru, ale sa dá vnímať ako reálna pomôcka užitočná pri pozitívnom objavovaní v nevyhnutnom budovaní vzťahov s inými ľuďmi ako sme my sami, či sa nachádzajú v našej blízkosti alebo v ďalekom svete.

Deti vždy mali a majú rady rozprávky. To najdôležitejšie pre ne je, aby rozumeli reči umelca, ktorý pre ne píše



alebo kreslí. Súčasní autori prešli obrozením v tom zmysle, že pri písaní pracujú rovnako ako ilustrátori a grafici. Autor vysniva aktuálny literárny žáner a je jasné, že hypertexty o logike alebo interaktívnosti on-line kníh na internete teraz prešli zo štádia experimentov do štádia prototypov.

Časopisy a magazíny to demonštrujú na papieri alebo televíznej obrazovke. Vydavatelia menia podobu produkcie podľa používateľských zručností a schopností svojich grafikov a tvorcov modelov.

Myslím, že my všetci obrázkovú knihu vnímame ako umelecké dielo (spisovateľa, básnika, grafika, ilustrátora alebo maliara), dielo odbornej zručnosti (návrhára, fotografa, zhotoviteľa štočkov) a priemyselný predmet (vydavateľa a tlačiaru). Často je aj predmetom, ktorý podporuje naše prežívanie ikono-textovej skúsenosti.

Na rozdiel od programátorov, tvorcovia hudby k príbehom, básňam, ilustrátori – maliari alebo grafici dávajú zmysel slovám a obrazom, ktoré tvoria a ktoré sa následne stávajú podporou pri asociovaní našich myšlienok.

Obraz sa odrazu javí ako metafora textu, dokonca sa ňou stáva. Ten, kto písal alebo tvoril ilustrácie, si možno vo svojej predstavivosti obrazy sám vopred predstavoval vo forme ZRKADLOVÝCH OBRAZOV ako scenár vizuálneho dramatického umenia.

My, čitatelia, tieto obrazy dostávame ako odrazový mostík, pretože metajazyk nám môže vnuknúť ešte viac ako text, a tak si začneme klásť ďalšie otázky.

Z pohľadu psychológa tomuto naratívne obrazu intuitívne a konkrétne rozumejú už aj malé a mladšie deti. Vychovávateľa, ktorí pravidelne s deťmi čítajú, to vedia už dávno.

Obrázková knižka, spočiatku len so skromným literárnym kontextom a možno len na krátke použitie, svojou estetickou dimenziou uvádza problematiku čítania a čitateľovi otvára cestu afektívneho a citlivého (KULTÚRNEHO) osvojenia.

Keď prenikáme do hĺbky knihy, jej obrázkov, farieb a fantázie, obrázok nadobúda naratívny charakter, tak ako text, a zaberá rovnako veľký priestor. Umelec sa do diela vkladá na spôsob modernej umeleckej tvorby, ktorá nás vedie k tomu, aby sme obrázky ČÍTALI rovnako ako napísané slová.

Ilustrácia textu je pre čitateľa zároveň odrazový mostík potenciálneho rozvoja možného a estetického čítania pre nové generácie.

Ak chceme podporiť reflexiu lepšieho porozumenia navzájom a tiež našich rozmanitých KULTÚR, obrázok môže byť vhodnejší spôsob, ako to urobiť, pretože obraz – ako dôkaz – je prirodzene zrozumiteľnejší ako neznámy jazyk.

Ak sa podujmeme šíriť ICH OBRÁZKY z krajiny do krajiny, z jedného kontinentu na ďalší kontinent, môžeme šíriť posolstvo aktuálnej univerzálnosti v semiotických a symbolických posolstvách, dnes tak ako včera, prostredníctvom tvorivých ilustrátorov.

**Fanuel Hanán Díaz** (Venezuela)

## Používanie kinematografického jazyka v ilustráciách detských obrázkových kníh



*Vyštudoval literatúru so špeciálnou špecializáciou na aplikovanú vedu a umenia v oblasti televízie na univerzite v Caracase. Bol koordinátorom Oddelenia kníh pre deti a mládež*

*a editorom časopisu Parapara, ktorý je špecializovaný na detskú literatúru. Participoval na venezuelskom programe na podporu čítania. Bol členom poroty vo viacerých národných aj medzinárodných súťažiach pre detskú literatúru.*

*Prednáša a vedie workshopy na rôznych seminároch a kurzoch aj mimo Venezuely. Bol na štipendijnom pobyte v International Jugendbibliothek v Nemecku, kde sa venoval výskumu tlačových a ilustračných techník v starých detských knihách.*

*Napísal viacero náučných detských kníh, ale aj teoretické knihy. Za svoju tvorbu získal viacero ocenení.*

*Ako teoretik spolupracoval s medzinárodnými časopismi, ktoré sú zamerané na vzdelávanie a detskú literatúru. Koordinuje vydávanie viacerých nezávislých vydání náučných kníh pre deti a je editorom kníh vo viacerých vydavateľstvách.*

V prvom rade chcem poďakovať Viere Anoškinovej za pozvanie na toto zaujímavé sympóziu.

Nedávno mi vyšla kniha o obrázkových knihách, ktorá sumarizuje rozsiahly výskum spred niekoľkých rokov v Internationale Jugendbibliothek v Nemecku. Rozvíjam v nej úvahy o tom, že obrázková kniha je žáner, ktorý sa ešte vždy buduje, najmä vo svetle skutočnosti, že rôzne výrazy poukazujú na jeho neprestajný rast a že ide o aktívnu vzájomnú výmenu s ďalšími kultúrnymi diskurzmi, ktoré spolu existujú v zložitom svete, ktorý mnohí teoretici nazvali „ikonosférou“ a kde svet obrazov je neustále prítomný.

Svoju prezentáciu sústredím na vzťah, ktorý existuje medzi obrázkovými knižkami a kinematografickým jazykom. Chcem ukázať, ako kinematografický jazyk ovplyvňuje spôsob prezentácie obrazov v obrázkových knižkách a aké sémantické možnosti vyvolávajú u čitateľa. Tento výskum je z pohľadu teórie vnímania ešte len v začiatkoch, a preto chcem poukázať na určité vizuálne konvencionalizmy prítomné v niektorých súčasných obrázkových knižkách, najmä takých, kde sa uplatňujú zábery kamery a rôzne uhly.

Gramatika kina je postavená na jazyku, ktorý sa dievčatá a chlapci učia prirodzeným spôsobom nielen v dôsledku neprestajnej interakcie s audiovizuálnymi médiami, ale preto, že mnohé z týchto konvencionalizmov prenikli do iných diskurzov, ako je napr. všadeprítomná a opakovaná reklama, ktorej sme vystavení.

Problém, ktorý chcem rozvinúť, presahuje jednoduchú otázku schopnosti detí rozpoznať tieto spôsoby pou-

žitia, keď ich vidia v knihách, ktoré čítajú a prezerajú. To by znamenalo podceňovanie ich dôvtipu.

Nastolená otázka skôr súvisí s tým, ako dokážu interpretovať sémantický náboj obsiahnutý v týchto kódoch ako súčasť zložitého systému slov a významov.

Obrazy (a spôsob, akým sa prezentujú) môžu mať dominantný význam, ale ich interpretácia závisí od toho, ako prijímateľ obraz vníma a v akom kontexte ho vidí. V každom prípade otázky sémantickej náplne vizuálneho konvencionalizmu, jeho možnosti rozšíriť svet znakov na stránke a spôsob, akým ich čitateľ uchopí, si vyžadujú hlbšie skúmanie teórie vnímania, čo nie je celkom témou tejto prednášky.

### Systém záberov a uhlov

Chápanie kinematografického jazyka presahuje magickú skúsenosť v tmavej kinosále, kde vzniká dohoda kredibility a divák je vtiahnutý do fikcie, ktorú film ponúka. Psychoanalytická interpretácia tejto fascinácie, s ktorou je film spojený, v skutočnosti súvisí s návratom do detstva. Sme kompletne obklopení tmavým priestorom a vraciame sa do lona matky. Určitým spôsobom sa vtedy stávame bezbrannými a môžeme uzavrieť dohodu – „dočasne zabudnúť na skepticizmus“ a úplne sa oddať zážitku.

Aby sme pochopili množstvo významov kinematografického posolstva, treba v prvom rade rozpoznať určité kľúče, ktoré boli uložené do našej pamäti ako súčasť vizuálnej výchovy, ktorou sme všetci prešli.

Dva technické aspekty, ktoré súvisia so spôsobom použitia kamery, majú osobitný sémantický obsah mno-

hých možností: hovoríme teraz o systéme snímania záberov a uhloch.

Aby sme to pochopili, musíme si najprv ujasniť, čo je záber, teda najmenšia naratívna jednotka filmu, kde sa v určitom momente zachová časť priestoru, ktorý kamera zachytáva. Zahŕňa to prvky, ktoré sa nachádzajú v obrázku, čiže postavy a prostredie.

Z tohto technického pohľadu existujú rôzne typy záberov. Najčastejšie sa používajú tieto:

**Velmi ďaleký záber**, ktorý zachytáva scénu z obrovskej vzdialenosti. Používa sa na rozpoznanie miesta a umožňuje divákovi posúdiť geografiu scény a vnímať ju ako celok. Vzhľadom na svoje charakteristiky je ideálny pre krajinné scenérie a epické deje, ako napríklad bitky.



*Betz: stredne vzdialený záber*

**Ďaleký záber** predstavuje bližší pohľad na scénu, kde postavy konajú. Postavy sú viditeľnejšie, vzdialenosť sa skracuje a divákovi umožňuje zreteľnejší pohľad na interiérové alebo exteriérové prostredie, v ktorom postavy budú vystupovať. Je rozhodujúcim faktorom, ktorý zasadzuje scénu do prostredia, niečo ako „Bolo raz jedno...“ na začiatku rozprávky.

**Stredne vzdialený záber** priamo zobrazuje postavu a ponúka nám informácie o jej osobnosti, type oblečenia, výzore a niektorých charakterových črtách. Keď ide o miesto, ponúka detaily zariadenia, typy obrazov zavesených na stenách, nábytku v miestnosti... Taký záber má veľký popisný potenciál.

**Blízky záber** je na veľmi krátku vzdialenosť. Odhaľuje tvár, fyzický vzhľad, psychické aspekty, ktoré by pri inom type záberu mohli ostať nepovšimnuté, napríklad výraz úst, vzhľad očí, výraz tváre, ktorý naznačuje, čo



blízky záber



si postava myslí, hoci to nehovorí nahlas. Z pohľadu výpovede takýto záber možno určitým spôsobom spájať so vševediacim rozprávačom a ako psychologický prístup má veľkú hodnotu.

**Veľmi blízky záber** sústreďuje pozornosť na detaily a môže byť umocnený, aby preniesol na diváka určitý pocit, zdôraznil a umocnil ho ako hrôza v pohľade, irónia v úsmeve a tiež to, čo je v literatúre známe ako *náznak, znak, prejav*. Odkazy zobrazené takýmto spôsobom (kľúč, fotografia, čas na hodinách, list na stole) majú dôležitú informatívnu hodnotu.

Chcel by som vám premietnuť krátku ukážku nedávno publikovaného grafického románu *Vynález Huga Cabreta* (The Invention of Hugo Cabret)...

Ako vidíte, zvolené zábery poskytujú bohaté možnosti hrať sa s týmto vizuálnym prvkom s cieľom vytvoriť rôzne vzdialenosti medzi divákom a knihou. V celom románe



## ■ Fanuel Hanán Díaz

sú momenty veľkého napätia umocnené náhlym priblížením záberu, zatiaľ čo sekvencie príbehu, ktoré slúžia ako výplň, sú expandované použitím dlhých záberov.

Spôsob prezentácie záberov vytvára fyzickú vzdialenosť aj blízkosť, ale táto vzdialenosť sa zároveň rieši na metaforickej alebo emocionálnej úrovni. Priblíženie zvyrazňuje nenápadné aspekty, ktoré by inak mohli ostať nepovšimnuté.

Zdôrazňujú pocity...

Môžu zintenzívniť strach...

Približujú postavu...

Divák sa zblíži so scénou...

V každom prípade, jeden z najväčších prínosov filmu pre svet obrázkových kníh je podľa môjho názoru práve táto forma prezentácie, ktorá zahŕňa prístupy k obrazu prekypujúce širokými významovými možnosťami. Aj v samotnom kinematografickom priemysle približný záber predstavuje jeden z bezprecedentných najúžasnejších objavov, ako potvrdzuje Béla Balázs slovami: „*V čase nemých filmov kamera objavila nový svet: drobnosti, na ktoré hľadíme zblízka, celý svet obsiahnutý v malom priestore...*“

Chcem sa teraz dotknúť ďalšieho aspektu, ktorý potvrdzuje, aký obrovský vplyv má kinematografický jazyk na spôsob použitia vizuálnej reči v mnohých obrázkových knižkách. Týka sa to uhla. Podľa toho, čo vám ukážem, pojem „uhol“ v kinematografii vychádza práve z polohy kamery v jej vertikálnej osi vo vzťahu k okoliu.

Pozrime sa na perspektívu z pohľadu zenitu, ktorý divákovi dáva moc a kontrolu nad tým, čo vidí... ako v tejto



scéne príbehu o potope, ktorý rozpráva skupina domorodcov vo Venezuele.

Teraz sa však pozerať z opačného uhla, často to vyzerá akoby sa filmovalo zo zeme...

V tomto obraze lietadlo prejavuje úžasnú a dominantnú prítomnosť, keďže je pod nezvyčajným uhlom, ktorý umocňuje prevahu tohto objektu nad divákom.



Pri čelnej perspektíve, s pohľadom vpred, sa scény reprodukovujú tak, ako ich zo svojej výšky vidí protagonista, pozorovateľ hľadiaci takýmto spôsobom. Keď sa to týka dieťaťa, svet možno vnímať tak, ako to vidíme na týchto dvoch obrazoch s perspektívou vpred, mierne naklonenou nahor, čo umocňuje afektívne odlúčenie a zobrazenie odpornej a nenávisnej povahy obidvoch archetypov matky v príbehu Janka a Marienky (Hansel a Gretl) tak, ako ho pojal Anthony Brown.

Niektoré spôsoby uplatnenia rôznych uhlov sa využívajú na projekciu osi dominancie, aby sa vytvorili marginálne, ironické hodnoty a aby sa zobrazilo zaujímavé skreslenie reálneho sveta.

Záber z vysokého uhla, ktorý z výšky pozerá nadol, zvädza subjektívny pohľad, ktorý je známy ako rozprávanie svedka.



Na tomto obrázku vidíme scénu, kde Popoluškine nevlastné sestry idú na bál. Presne vo chvíli, keď sa uberajú do paláca, zatiaľ čo nešťastná Popoluška ich pozoruje z povaly. Popoluška sa nezúčastňuje na akcii, je len nemým a smutným svedkom.

Na druhej strane, záber z nízkeho uhla ponúka zaujímavý pohľad, pri ktorom sa postavy javia ako dlhšie, vyššie a mocnejšie.

Innocenti využíva celý významový náboj tohto uhla a opisuje scénu, keď si Popoluška úspešne skúša črievičku. V tej chvíli jej postava „rastie“, stáva sa z nej protagonistka a zvyšuje sa jej dôležitosť. Takéto skreslenie, pri ktorom postava akoby narástla a nevlastné sestry v pozadí sa zmenšia a vyzerajú smiešne, je dôrazné.

V rámci týchto širokých možností nechcem vynechať tzv. holandský uhol, t. j. tupý uhol, ktorý je zvláštny, pretože indukuje zmenu horizontu takým spôsobom, že



*holandský uhol*





## ■ Fanuel Hanán Díaz

postavy sa vo vzťahu k pozadiu javia ako nesprávne umiestnené. Stabilita horizontu je narušená, aby sa dosiahol pocit závratu, nestability a napätia. Nerovnováha, ktorá prinajmenej spôsobí, že človek začne mať obavy.

Ako konštatuje Simon Feldman: „*Keď sa objekt zobrazuje z nezvyčajného a prekvapujúceho uhla, umelec diváka núti k väčšiemu záujmu, ktorý presahuje jednoduché pozorovanie alebo akceptáciu. Zobrazovný objekt takým spôsobom nadobúda reálny charakter a dojem, ktorý vyvoláva, je živší a hlbší.*“

Popri uvedených možnostiach ešte existujú perspektívy, ktoré ponúkajú nielen neočakávaný a umelý uhol reality a diania v nej, ale získavajú aj projekciu sveta, ktorý môžeme naprojektovať z pohľadu predpokladaného rozprávania. To nám núka pôsobivý, vševediaci a bezpečný pohľad – ako ten, ktorý sa získava z vtáčej perspektívy.

Alebo bližší a vymedzenejší, ale s ostrejšími detailmi – ako očami červíka.

### Film a obrázková kniha: záver

Vzťah medzi filmom a obrázkovou knižkou mocnie každým dňom, rozrastá sa do hybridných foriem ako grafický román a prvky kinematografického jazyka sa uplatňujú vo vizuálnej prezentácii početných obrázkových knižiek. Spomínam si ako ma zaujala táto koexistencia kódov, keď som prvýkrát videl nádhernú knihu *Snehuliak* (The Snowman) od Raymonda Brigga. Príbeh bez slov je vyrozprávaný prostredníctvom súboru fotografických obrazov, akoby to bola postupnosť fotografov...

Možno koexistenciou jazykov, ktoré patria filmu, obrázkovej knižke a komiksu, boli prijaté nové riešenia, aby dali priestor novému spôsobu rozprávania príbehov vo forme kníh ako táto.

Alebo ďalšia obrázková knižka, kde paralelne existujú dva príbehy, dusivý svet osamelého dieťaťa a jeho výrazná predstavivosť, ktorá rozžiari jeho nudný život.

Teraz vám chcem ukázať krátke video klasického filmu *King Kong*. V tejto prvej scéne si pozrite, ako sú oblečené postavy, všimnite si kabát zavesený na stene, detaily obkladanej steny, polohu postáv za stolom...

Pozrite teraz na scénu, ktorú Anthony Browne kreslí do svojej knihy *Gorilla*.





Nemyslíte si, že je úžasné, akým spôsobom sa vytvárajú komunikačné nástroje medzi obrazom v kine a obrazom, ktorý prepracúva tú istú scénu, aby čítanie nadobudlo novú dimenziu?

Prostredníctvom výskumu som objavil tieto paralely a bohatstvo vzájomných výpožičiek medzi týmito dvoma jazykmi, ktoré určite existujú aj v iných médiách. Vedie ma to k predpokladu, že sa uskutočnia ďalšie fúzie a adaptácie, ktoré umožnia korešpondovanie prvkov jazyka v pohybe, ktorý smeruje k trvalejšiemu, ale statickému jazyku.

Možnosť určiť komunikačné prepojenie medzi filmom a obrázkovou knihou a rozpoznať intertextualitu, ktorá pretkáva zápletku mnohými obrazmi, stále môže byť fascinujúca. Ale ešte treba nájsť odpoveď na otázku, ako čitateľ uvažuje o týchto adaptáciách, ako sa ich zmocňuje a ako im dáva nový význam.

Podľa môjho názoru sa dá povedať, že existuje určitý trend v tom, ako sa ponímajú niektoré obrázkové knihy, a ešte budeme svedkami zaujímavých modelov takej koexistencie oboch jazykov, ktorá bude vyzývavá a nepokojná. Možno tak pakt viery bude ďalej žiť a pretrvá to čaro, ktoré žiari nie iba v tme kinosály, ale aj na stránkach kníh.

## BIBLIOGRAFIA

- DÍAZ, Fanuel Hanán. (2007). Leer y mirar el libro álbum: ¿un género en construcción? Bogotá: Norma.
- FELDMAN, Simón (1995). La composición de la imagen en movimiento. Madrid: Gedisa.
- MITRY, Jean. (1998). Estética y Psicología del cine. 1. Las estructuras. Madrid: Siglo XXI Editores.
- STURKEN, Marita y Lisa CARTWRIGHT (2005). Practices of looking. An introduction to visual culture. New York: Osfor University Press.
- SALISBURY, Martin (2004). Illustrating Children's Books. New York: Barron's Educational Series.
- SHULEVITZ, Uri. (1997). Writing with pictures. How to write and illustrate Childrens Books. New York: Watson-Guption Publications.



Renáta Fučíková (Česko)

### Nашe mysl je větší než svět



*Vyštudovala na Vysokej škole umeleckopriemyselnej v Prahe, ateliér ilustrácie a užitkovej grafiky. Ilustrovala viac ako 30 publikácií v Česku, ale aj na Slovensku, vo Francúzsku, Nemecku, na Taiwane a iných krajinách. Je autorkou troch kníh o českej a európskej histórii a obrazovej adaptácie Biblie. Je aj autorkou poštových známok. Získala viacero ocenení doma i v zahraničí – viackrát bola ocenená Zlatou stuhou v Českej republike, je zapísaná na Čestnej listine IBBY atď.*

V posledních letech se všichni často pozastavujeme nad překotností změn, kterými prochází náš svět. Technický pokrok vstoupil do všech oborů lidské činnosti, proto bylo pouhou otázkou času, kdy se změní také vzhled a funkce knihy a spolu s ní i knižní ilustrace.

Ve svém zamyšlení se však nechci zabývat technologickými postupy autorů, kteří pracují s počítačovou grafikou, ani s jejím dopadem na čtenáře. Technicky vzato jsem totiž dosti konzervativní ilustrátor. Pracuji s klasickými malířskými a kresebnými postupy. Proto nemohu posuzovat práci kolegů, kteří využívají technologie progresivnější než já. Jejich práce si vážím a obdivuji ji, oceňuji jejich odvahu pojmát ilustrátorskou tvorbu po technické stránce novátorsky. Ráda bych se ale spíše nežli nad formou současné ilustrace zamyslela nad jejím poselstvím. Pochopitelně, budu vycházet z osobní zkušenosti – zkušenosti autorky ilustrací i textů, ale také ze zkušenosti matky dospívajícího dítěte.

Od chvíle, kdy se můj syn vymanil z nejužšího rodinného kruhu a vstoupil do širšího světa – do světa jiných dětí a do světa školy, sleduji jako každá jiná matka jeho vývoj, pokroky, vztahy a přátelství. Pozoruji nejen svého syna, ale i jeho spolužáky a kamarády. Taková pozorování jsou vždycky velice poučná, pro autora dětských knih však jsou navýsost inspirující.

Ukazuje se totiž fakt, který my – obyvatelé střední Evropy – pociťujeme už delší dobu: našim dětem ve školách chybí citová výchova. Jsou zahrnuty přemírou přesných údajů, informací především z exaktních věd. Od nejnižších tříd základní školy se učí jevy kolem sebe přesně třídit a pojmenovávat. Učí se řady jmen a čísel – a znalost většiny faktů mají zvládnout zpaměti.

Bohužel, ještě ve 21. století nastávají situace, kdy děti povinně odříkávají celé litanie informací, kterým nerozumějí a nedokážou si je dát do souvislosti. Vedle toho se naše děti zcela spontánně a bravurně učí ovládat moderní technologie. Souborné znalosti přírodních věd a zručnost pohybu ve virtuálním světě jim ale jen těžko poradí, jak rozlišovat dobré od zlého, prospěšné od škodlivého. Etické poučky v učebnicích jsou suchopárné, nezáživné a leckdy nesrozumitelné.

Je smutné, že tyto situace se odehrávají v českých školách – v zemi, která dala světu věhlasného filosofa a pedagoga Jana Amose Komenského.



Komenský pojímal lidskou bytost celostně a neodděloval rozumové poznání od citového. Říkal: „Každého člověka těší soulad. Protože sám není ničím jiným než harmonií, zevnitř i zvenčí.“ Akademikům z Londýna, kteří mu s pýchou psali, jak vědecky bádají inspirováni jeho pojetím moudrosti, Komenský s hořkostí odepsal: „Nepochopili jste mne. Zapomínáte na lidskou duši.“ Kde Komenský mluví slovníkem 17. století a říká duše, my můžeme použít pojem dnešní a říci: emoce.

Naši předkové používali starobylé přísloví. Říkali: „Okno – do duše okno.“ Všechno, co má přijmout náš rozum, musí nejdříve projít smysly. Zřejmě nejdůležitějším pro příjem informací je skutečně náš zrak. Srovnajme si tři výroky o těžce události: „Viděl jsem to na vlastní oči.“ „Četl jsem o tom.“ „Slyšel jsem o tom.“ Největší důležitost má pochopitelně očitě svědectví. Soupeřili však viděná – čtená informace – se slyšenou, vždycky vítězí to, co bylo černé na bílém, to vytištěné na papíře, viděné na obrazovce nebo na displeji. Zvláště pro malé čtenáře má jakákoli názornost obrovský význam. Proto jsou knihy pro nejmenší po právu plné doprovodných ilustrací – už si to ani jinak nedokážeme představit.

Ale co ti starší čtenáři? Ti, kteří žijí ve zrychleném světě facebooku a videoher, obklopeni záplavou údajů. Kdo jim pomůže třídít údaje? Pozoruji svého čtrnáctiletého syna a jeho vrstevníky a docházím k přesvědčení, že bohatě ilustrované knihy se nemohou nikdy okoukat, nikdy přežít. Obrázkové knihy nejsou v dnešní době moderních technologií přežitkem minulosti. Naopak – jsou mostem, který převede dětské čtenáře ze zpohodlného, pasivně přijímajícího komputerového břehu na břeh knižní.



Mluvila jsem o chybějící citové výchově. Jsou to právě knižní ilustrace, které dokážou dát čtenému textu potřebný citový náboj. Pochopitelně, přírodní vědy nemusíme emotivně vykládat, to není ani dost dobře možné. Ale humanitní vědy, především dějepis a občanská výchova, se dnes dostaly do vleku exaktních věd. Jsou dětem předkládány podobným způsobem: jako souhrn spočitatelných a roztříditelných časových údajů. Podobný je i obrazový doprovod dějepisných učebnic. Ale málokterá fotografie, sebeostřejší a sebepřesnější, nemůže nabídnout čtenáři to, co dokáže správným způsobem stylizovaná ilustrace. Školní učebnice i non-fiction literatura jsou plné dokumentárních fotografií anebo ilustrací, které se jako dokumenty tváří. Texty samotné jsou pak plné dat a číslic. Nutí tak menší i větší školáky, aby si informace třídili – ovšem oni to sami většinou nedokážou. Fotografie válečné události se nedá svým poselstvím srovnat s fotografií kočkovité šelmy. Pohled na zobrazeného tygra si dítě samo dokáže poměrně snadno zpracovat. Pohled na historickou událost jen velmi těžko. Taková práce s dokumentárním obrazem může školáka snadno unavit, někdy přímo odradit. Pak tedy dá malý čtenář přednost činnosti, která mu neklade tolik překážek, a zamíří zpátky k počítači nebo k televizi.

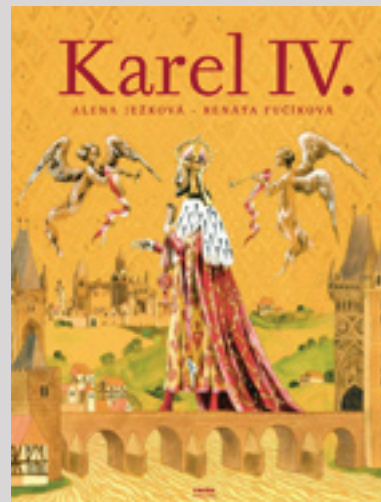
Texty o skutečných událostech dějin, o složení společnosti, o jejím uspořádání a vývoji jsou neprávem na okraji zájmu našich dětí. Opakuji slova Komenského: „*Zapomínáme na duši.*“ Zapomínáme na harmonii duše.

Tento nedostatek, kterým dosti trpí česká dětská naučná literatura, se už několik let pokouším napravovat. Inspirací mi byla mimo jiné i produkce nakladatelů

z Dálného Východu, jejich emotivní pojetí naučné literatury. Obdivuji už delší dobu edice taiwanského nakladatelství Grimm Press. Věnují se už řadu let publikování stručných portrétů světových osobností: vědců, umělců i významných státníků. Vedle suchopárné střeoevropské non-fiction jejich produkce působí svěže, neotřele a přístupně. Nechtěla jsem opakovat jejich postupy, natož je pak jakkoli vykrádat. Snažila jsem se jít pokud možno vlastní cestou. Rozhodla jsem se začít s edicí knih o velkých postavách českých dějin.

Není snadné najít v České republice takového nakladatele, který by chtěl v dnešní době příliš experimentovat. Naštěstí jsem objevila nakladatelství Práh a nabídla jim svůj návrh. Po několika měsících hledání vhodné formy naší knihy a neúspěšných žádostí o grantovou finanční podporu se na českých televizních obrazovkách objevila soutěž, která tehdy s naším projektem souzněla: národ měl vybrat svou největší historickou osobnost. Výsledkem hlasování byl český král a římský císař Karel IV. Nakladatel chtěl pro zavedení nové edice využít hlasu lidu, a tak první kniha z této řady představila životní osudy a činy Karla IV.

Autorka textu, spisovatelka Alena Ježková, připravila hutný rukopis. Ten však bylo třeba ještě dále







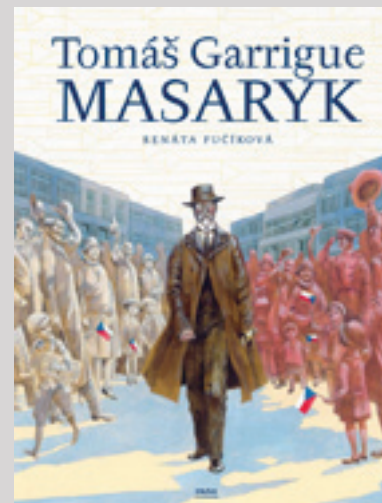
zestručňovat, aby kniha došla naplnění původního zá-  
měru: upoutat především obrazem. Ilustrace tedy tvo-  
ří zhruba dvě třetiny plochy útlé publikace. Připravila  
jsem je v eklektickém duchu, protože mi šlo o vyvolání  
atmosféry české vrcholné gotiky. Inspirací mi byly do-  
bové iluminované rukopisy, především Václavova bib-  
le. Knihu jsme doplnili rodokmenem Karla IV. a výčtem  
důležitých dat v závěru. Tato první publikace řady *Velcí*



Češi byla jakýmsi prototypem. Ukázala nám několik  
důležitých faktů, především to, že český rodič malého  
čtenáře je dost konzervativní. Stále totiž považuje za  
nejdůležitější pro non-fiction knihu to, kolik má stran  
a jaké množství textu obsahuje. Jako by platila nespra-  
vedlivá rovnice: čím více slov, tím více se moje dítě do-  
zví. V tomto směru jsme se s nakladatelem rozhodli, že  
vytrváme v našem úsilí vytvářet nový typ české non-  
fiction – obrázkové naučné knihy.

Další podstatný závěr z tvorby knihy o Karlu IV. byl, že  
pro útlou obrázkovou knihu si nejlépe zorganizuje celý  
prostor pro ilustrace i texty jediný autor. Proto další pu-  
blikaci edice, která představila příběh prvního česko-  
slovenského prezidenta Tomáše Garrigua Masaryka,  
jsem už od začátku zpracovávala sama.

Opět jsem hledala  
způsob, jak vyjádřit  
dobovou atmosféru  
– tentokrát svět po-  
litiky a žurnalistiky  
na přelomu 19. a 20.  
století. Navíc jsem  
do knihy včlenila  
prvek, který děti za-  
jímá a fascinuje: ko-  
miks. Bubliny s tex-  
tem mi umožnily  
přímo citovat výro-  
ky jednotlivých po-  
stav knihy. Události  
Masarykova života

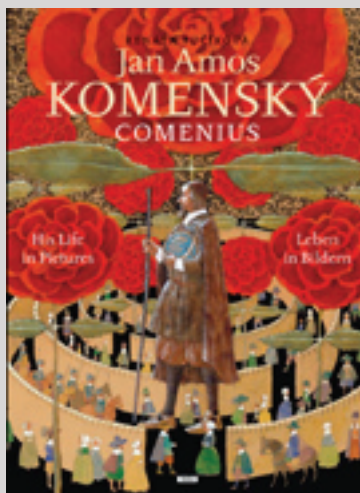


jsem řadila jako novinové články, jejich datování jsem  
vyčlenila mimo text. Čísla a data totiž narušují volně

## Renáta Fučíková



tekoucí příběh a budí dojem, že kniha je učebnicí. Masarykův životopis byl čtenářskou i odbornou veřejností velice vřele přijat. Nejen proto, že to byla po dlouhé době první dětská kniha o Masarykovi, ale i proto, že opravdu naplnila původní záměr: stát se pomůckou při práci ve škole nebo společnou rodinnou četbou doma.

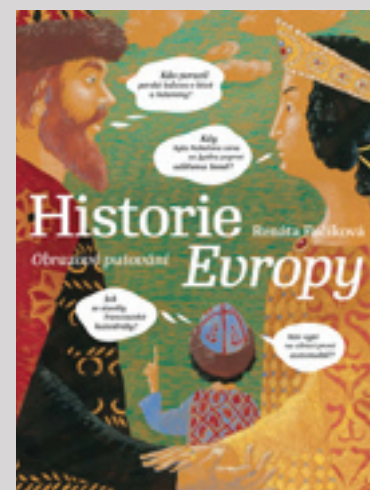


Třetí – a zatím poslední – publikovanou knihou této řady je životopis již citovaného Jana Amose Komenského. Představit nějak živě a přístupně osudy vzdělance, který sice prožil život plný zvratů, ale jehož hlavním působištěm byla tichá pracovna plná knih, nebylo jednoduché. Pokusila jsem se publikaci opět nějak



ozvláštnit: vyšla v trojjazyčné podobě, aby tak zdůraznila Komenského činnost jazykovědnou. Znovu jsem použila komiksově bubliny s citáty, tentokrát ovšem v barokizujících rámech.

Největší a nejambicióznější projekt, jaký jsem dosud dělala, je opět ilustrovaná autorská non-fiction. Také ona přibližuje dětem historii – tentokrát však dějiny Evropy. Na začátku celé práce bylo překvapivé zjištění: české děti ve věku deseti let probírají ve škole velice podrobně české dějiny. Některé jejich úseky dokonce opakovaně. Včetně nepřehledných válečných a revolučních







období. Mezitím jim však unikají zásadní evropské události a osobnosti. Pojmy a jména jako „pád Západofirmské říše“ nebo „Vilém Dobyvatel“ jsou pro ně velkou neznámou, zatímco rok, kdy bratřenci Veverkové zdokonalili ruchadlo, by podle některých učebnic měli přesně znát. Pokusila jsem se nejprve připravit osnovu takové knihy a ukázalo se, že několik tisíc let dlouhé dějiny Evropy od doby kamenné až po Evropskou unii lze vměstnat do sedmdesáti kapitol. Výroby publikace se opět ujalo nakladatelství Práh, kniha vyjde na podzim roku 2011 zároveň v Česku i na Slovensku.

Práce na ní zabrala téměř celé tři roky. Na přípravě textů se mnou spolupracovala renomovaná spisovatelka Daniela Krolupperová, odbornou správnost všech údajů kontrolovala historička Václavka Kofránková. Opět jsem pracovala s celkovým výrazem knihy. Prvotní zásadou mé práce byl vstupní dojem: barevná symbolika, znakovost, monumentalita, zjednodušení. Přesto jsem se ve stylizovaných ilustracích snažila o věcnou správnost. Nejdůležitější aspekt pro celé pojetí knihy byla její vstřícnost a sdílnost. Historické události, které jsou

v učebnicích podávány suše, v našem novém pojetí přicházejí k dětem jako příběhy. Jako děje, které se doopravdy odehrály, jako příběhy, které mají své skutečné hrdiny. Všímáme si osudů žen a dětí – ty přece děti samotné vždycky zajímají. Všímáme si historie všedního dne, příběhů všedních předmětů a životního stylu. Jsme totiž ženský tým, a tak logicky upozadujeme takzvanou mužskou tematiku: války a bitvy. Přesto stále zůstávají události v našem podání pravdivé a představují jednotlivé národy Evropy co nejobektivněji, na prvním místě je však emotivní výklad historie. Doplněkem každé kapitoly je její literární závěr. Dokončuje hlavní sdělení, dodává různé zajímavosti nebo details, pro které nezbylo v ilustraci dost místa – především ale vybízí děti, aby samostatně uvažovaly. Aby pochopily odkaz dějinných událostí, jejich význam, aby se pokusily je prociťt a znovu prožít.

Věřím, že v době moderních technologií a médií bude mít ilustrovaná kniha, zvláště pak naučná obrázková kniha své pevné místo, neboť – jak říká Komenský:

*„...člověk sám není nic než harmonie. Tak jako svět, i on připomíná ohromné hodiny, složené z malých koleček a válců. Dárceem veškerého pohybu je SRDCE, studnice života a jednání. Závažím, jež působí pohyby, je MOZEK a NERVY. Ten otáčí kolečky – končetinami. Při pohybech duševních je hlavním kolečkem VŮLE, závažími, která ji pohánějí, jsou TOUHY a NÁKLONNOSTI. Zámkem, který otevírá a zavírá pohyb duše, je ROZUM. Ten rozhoduje, co přijímat a před čím unikat...“*



**Koraljka Jurčec Kos** (Chorvátsko)

## Chorvátska ilustrácia vo svete nových médií



*Vyštudovala Filozofickú fakultu Záhrebskej univerzity, odbor komparatívna literatúra a dejiny umenia na príklade rozprávok. Od roku 1998 pracuje ako senior kurátor v Klovičevi dvori Gallery. Bola editorkou výstavných katalógov, autorkou výstav, písala články k výstavám. Je kurátorkou zbierky akademického maliara Josipa Crnobona. Vytvorila výstavný program na prezentáciu tvorby mladých akademických maliarov. Od roku 1996 bola poverená vedením výstavného programu v Gradac Gallery, kde bola organizátorkou viac ako 50 výstav. Založila Chorvátske Bienále ilustrácií a takto došla ilustráciu do oblasti odborného záujmu.*

Otázke vývoja ilustrácie vo svete nových médií som sa venovala, keď som hovorila a písala o ilustrácii v chorvátskych a iných publikáciách<sup>1</sup>. Bolo to v čase, keď sme začali predstavovať chorvátsku ilustráciu v medzinárodnom kontexte po založení Chorvátskeho bienále ilustrácií. Verejnosť aj médiá prejavili veľký záujem o túto tému, ktorá v Chorvátsku nebola ešte adekvátne preskúmaná a spracovaná. Preto ďakujem za pozvanie a možnosť osvetliť na tomto sympóziu doterajší vývoj a ukázať vybrané príklady ilustrácie v Chorvátsku, ktoré zapadajú do kontextu našej témy.

Chorvátska umelecká scéna ešte vždy dost často obchádza ilustráciu a nevenuje pozornosť spôsobom, akými sa rôzne médiá pretkávajú v súčasnom prejave mladých umelcov. Ilustrácia sa zvyčajne považuje za doplňujúcu dekoráciu textu alebo za lukratívnu klasickú grafickú disciplínu, ktorej jediný účel je zvýšiť atraktivnosť knihy.

Premýšľala som, aký prístup uplatniť pri výstave ilustrácií v renomovanej galérii a ako vytvoriť podmienky, na ktorých základe by umelci mohli ponúknuť svoje práce do našej prvej súťaže v roku 2006. Vtedy som si uvedomila, aké dôležité je pre umelcov, ktorí čas-

<sup>1</sup> Mám na mysli publikované texty o výstave bienále ilustrácií v Galérii Klovičevi dvori ako napr.:

JURČEC-KOS, Koraljka (2009), "Druhé chorvátske bienále ilustrácií. A Második Horvát Illusztrációs Biennálé", v Art Limes. A Gyermekkönyv-illusztráció v., Tatabánya, Hungary, č.1., január-marec, s. 25-31.

JURČEC-KOS, Koraljka (2008), "Medzinárodný charakter Druhého chorvátskeho bienále ilustrácií", in Jurčec-Kos, Koraljka (ed.), Druhé chorvátske bienále ilustrácií, Záhreb: Galéria Klovičevi dvori, s.7-9.

JURČEC-KOS, Koraljka (2006), "Prvé chorvátske bienále ilustrácií", v Jurčec-Kos, Koraljka (ed.), First Croatian Biennale of Illustration, Záhreb: Galéria Klovičevi dvori, s.4-7.



to boli zamietnutí, neobmedzovať ich podmienkou, že ponúknutá práca musela byť publikovaná v knihe. Už v prvom ročníku mnohí umelci ponúkli veľa vynikajúcich prác do súťaže, ktoré boli veľkorozmerné alebo mali trojdimenzionálne ilustrácie, ale neboli publikované v knihe. Formát ilustrácie bol tiež voľný, práce mohli byť vytvorené alebo dopracované na počítači. V mnohých prípadoch nakreslený náčrtok alebo fotografia, alebo jedno aj druhé, boli spracované na počítači vo veľkom formáte, a stali sa chronologickým krokom v procese tvorby finálneho produktu, ktorý mohol byť na CD-ROM, DVD alebo vo forme webovej prezentácie alebo jednoducho len návrh. Porota posudzovala všetky práce, ktoré spĺňali požiadavku vysokej úrovne a zahrnula ich do výstavy aj do katalógu. Keď bolo treba prijať konečné rozhodnutie a vybrať spomedzi prác podobného typu, dôležité bolo, aby popri už spomenutých kvalitách vybrané práce uplatňovali súčasný prístup k ilustrácii v kontexte znalostí pri využívaní nových médií. V Chorvátsku to poukazuje na určitý stupeň pochopenia novovzniknutej výstavnej tradície, ktorá začala hnutím *Nové tendencie*. Teoretické základy tohto prístupu k analýze súčasnej ilustrácie v nových médiách som našla v niekoľkých publikáciách historikov umenia o šesťdesiatych rokoch v chorvátskom umení. Sú to najmä texty o „nových tendenciách“ a umení týchto rokov od Jerka Denegriho a Radoslava Putara. Želimir Koščević písal o pohľade kritikov na výstavy z tohto významného obdobia chorvátskeho umenia z konca šesťdesiatych a začiatku sedemdesiatych rokov.<sup>2</sup> Spomedzi výstav *Nové tendencie* by som chcela vybrať tú, ktorá sa konala vo

vtedajšej Galérii súčasného umenia v Záhrebe v roku 1968. V auguste toho istého roka Kultúrne a informačné centrum v Záhrebe zorganizovalo kolokvium Počítače a vizuálny výskum, ktoré znamenalo začiatok podujatia známeho pod názvom *Tendencie 4*, ktoré trvalo do konca augusta 1969. Výstavy boli: *NT 4 – príklady vizuálneho výskumu*, *Retrospektíva NT1 – NT3* v Múzeu umenia a remesiel, aktuálna prezentácia situácia v oblasti počítačového a vizuálneho výskumu v Galérii súčasného umenia a medzinárodná výstava vizuálnej a konkrétnej poézie s názvom *Typoézia*, ktorú zostavili Željka Čorak, Biljana Tomić a Želimir Koščević. Analýza súvisiacich javov a ich vplyvu na mladšiu generáciu umelcov ako aj kritici, ktorí o nich písali, ukázali, že súčasná scéna je zložitá a živá, prerástla rámec inštitúcií a potvrdila nové oblasti výstavníctva pre nové formy umeleckého vyjadrovania, ktorého príkladom je Galéria študentského centra v Záhrebe. Na druhej strane, začiatkom šesťdesiatych rokov sa konceptuálne umenie vyvíjalo ako prúd v chorvátskom súčasnom umení pod krídlami skupiny Gorgona a trvalo do polovice sedemdesiatych rokov. Odrážalo snahu umelcov presunúť záujem z materializovaného umeleckého diela na myšlienku, koncept, ktorý predchádza práci alebo je v nej obsiahnutý. Už v tom čase (1961 – 1963) niektorí členovia skupiny vytvorili prototypové formy konceptuálneho umenia, pričom často používali netradičné umelecké postupy a materiály (fotografia, film, video atď.) s cieľom rozšíriť oblasť umeleckej kreativity a zdôrazňovali svoj kritický postoj k tradičným materiálom a hodnotám umenia. Títo umelci, samozrejme, používali ilustráciu v rozličných médiách ako premostenie medzi obrázkom a textom, čo v skutočnosti je presne tak.

2 Koščević, Želimir. *Likovna kritika u Hrvatskoj od 1970 do 1980*. (Kritika umenia v Chorvátsku od 1970 do 1980), katalóg výstavy *Inovacije u hrvatskoj umjetnosti sedamdesetih godina* (Inovácie v chorvátskom umení sedemdesiatych rokov), Galéria súčasného umenia, Záhreb, 1982, s. 92 – 95.

Po prvom bienále ilustrácií v Chorvátsku v roku 2006 niektorí mladší, ale aj starší historici umenia začali pristupovať k prácam umelcov/ilustrátorov mladšej generácie ako k polotovaru (bez akejkoľvek degradácie). Interpretovali ich ako určité štádium vo vývoji toho, čo sa stane ilustráciou vo chvíli, keď to bude publikované v knihe, a takéto ponímanie sa vtedy akceptovalo. Keďže v tom čase nebola vhodná forma prezentácie, zvykli sme si na spomínaný prístup, ale podľa môjho názoru to nevystihuje reálnu situáciu, ktorá musí zahŕňať historický prístup.<sup>3</sup> V tom čase bolo pre mňa dôležitejšie mať možnosť uplatniť takýmto spôsobom vytvorené ilustrácie (potenciálne obrázky sprevádzajúce nejaký druh textovej bázy) v rôznych médiách. Aby som vysvetlila, čo pod tým myslím, spomeniem taliansky výber umelcov v Záhrebe v roku 2006. Kurátorka Karin Gavassa z Turína zoskupila všetkých mladých umelcov pod spoločným názvom: *Všetky moje obrazy teba. Od kníh k streetartu*.<sup>4</sup> Jej cieľom bolo ukázať, akými rozmanitými spôsobmi pracujú súčasní ilustrátori v Taliansku, resp. presnejšie povedané v globálnom svete webu a nových médií, ako objavili nové oblasti intervencie v rámci multidisciplinárnej praxe bežnej pre generáciu umelcov narodených po roku 1970. Väčšina z nich pôsobila v kolektívnej skupine, používali pseudonymy a grafický výskum na tvorbu ilustrácií popretkávaných textom. Tieto ilustrácie však môžu fungovať aj samostatne, alebo sa môžu použiť ako dekorácia bežných priestorov vrátane prostredia v meste. Príležitostne bolo písané slovo pretransformované do dekoratívneho znaku, arabesky, ktorá predlžovala vizuálny efekt ešte skôr, ako sa objavil obraz. V tradičnom a zaužívanom prístupe

k základným charakteristikám ilustrácie nastala *inverzia*. Mimoriadne pôsobivé boli práce projektu NOWAR! a Gianluca Costantiniho, ktorý ako dieťa vyrastal v generácii videohier, čítal komiksy a Williama Borroughsa. Svoje diela vystavoval v Taliansku, Francúzsku, Slovinsku a Chorvátsku. Spája aplikované a čisté umenie, farby na papieri obliatou kávou a zaujíma sa o to, čo presahuje nové technológie. NOWAR! sústreďuje maliarov a grafikov s cieľom vytvoriť špeciálny pohľad, špecifický druh vizuálneho rozprávania, v ktorom sa písanie prepletá s ilustráciou a pohyblivými obrazmi. Všetko sa začína návrhom textu zorganizovanom vo verbálnych aj vizuálnych námetoch a každý účastník je vyzvaný k spolupráci s ostatnými. Navzájom si radia, vymieňajú si návrhy a spolu precitujú protivojnové odkazy, ktoré každý z nich rozpoznáva, hoci patria do konkrétnej generácie alebo majú určité umelecké vzdelanie.

V chorvátskom výbere v tom roku boli niekoľkí umelci s vynikajúcou kvalitou a podobným prístupom k ilustrácii, ktorí kontinuálne pracujú v oblasti dizajnu a animovaných filmov: Zdenko Bašić, Helena Bulaja a Manuela Vladić-Maštruko. Na Druhom bienále v roku 2008 pribudla ďalšia téma – reklamná ilustrácia v kontexte nových médií. Spomedzi umelcov prezentovaných na výstave v r. 2008 by som chcela venovať pozornosť dvom mladým umelcom zo Slovinska, ktorí sa úspešne pohybujú v rôznych oblastiach počnúc dizajnom cez komiksy a ilustrácie až po street art. V kategórii reklamnej ilustrácie poslali svoje práce určené pre mladých používateľov slovinského Mobitelu. Projekt sa volal ITAK a mal charakteristické postavy/symbole známe z počítačovej technológie (Adobe Illustrator). Tento spoločný projekt bol dielom Žiga Aljaža narodeného v roku 1983 v Ľublani, kde študuje na Akadémií výtvarných umení.

3 Hlevnjak, Branka. "Ilustracija čuvarica slike" (Ilustrácia, strážkyňa obrazu), *Hrvatsko slovo*, Záhreb, 20. jún 2008.

4 Gavassa, Karin. *Sve moje slike tebe. Od knjiga do ulične umjetnosti*. Katalóg výstavy, Galéria Glovičevi dvori, Záhreb, 2006, s. 112-113,



Získal viaceré ocenenia za ilustráciu: Magdalena Zlati modrc, 2005; Europrix Top Talent Award, 2005; Brum-novo priznanje, Lublana, 2007, a Žiga Testena, ktorý sa narodil v roku 1981 v Lubľane, kde absolvoval štúdium na Akadémii výtvarných umení.<sup>5</sup>

Ak chceme napísať viac o práci už spomínaných chor-vátskych umelcov/ilustrátorov aj v kontexte našej témy, musíme sa oboznámiť aj s ich projektmi.

Prvý umelec **Zdenko Bašić**, známy ilustráciami *Dávných príbehov* od Ivany Brlić Mažuranić, vychádza zo svojich vedomostí v oblasti animácie, fotografie a filmu. Narodil sa v roku 1980 v Záhrebe, kde študoval grafiku na Škole aplikovaného umenia a dizajnu. V roku 2005 absolvoval štúdium na Katedre animovaného filmu a nových médií na Akadémii výtvarných umení v Záhrebe prácou vo forme 10-minútového bábkového filmu *Snehová rozprávka – Anjeli v snehu*. Bol ocenený ako najúspešnejší absolvent. Je autorom *Kancelárie bosoriek*, projektu ambientálnych kostýmov, ktorý sa uskutočnil počas karnevalu v Záhrebe a Samobore v rokoch 2000 a 2001. Od roku 2004 spolupracuje ako návrhár kostýmov, scény a dizajnér v divadle Merlin. V roku 2009 vytvoril 13-minútový animovaný film *Gulliver*, ktorý podporilo Ministerstvo kultúry Chorvátskej republiky, Úrad pre vzdelávanie, kultúru a šport mesta Záhreb a Chorvátske audiovizuálne centrum. V tom istom roku vytvoril 5-minútový animovaný hudobný film pre Giboniho pieseň *I Thirst* na motív z rovnomenného filmu.<sup>6</sup> V spolupráci s Manuelom Šumbercom poslali na Tretie chorvátske bienále ilustrácií počítačovú grafiku k *Alici v krajine*



*zázrakov* a *Pinocchioví* a ich novšiu prácu vo forme „animácie“ poetických textov pre Zlatana Stipišića alebo rockovú skupinu Hladno pivo, kde umelci využívajú svoje vedomosti a skúsenosti v aplikovaní ilustrácie vo filmoch alebo videoklipech s náležitým kritickým posu-nom k masovej produkcii, ktorá je charakteristická pre všetkých spomínaných chorvátskych umelcov.

<sup>5</sup> Mastnak, Tanja. Vizualni komentari suvremenog svijeta (Vizuálny komentár súčasného sveta). Katalóg výstavy Drugi hrvatski biennale ilustracije (Druhé chorvátske bienále ilustrácií), galéria Klovičevi dvori, Záhreb, s. 232-237.

<sup>6</sup> Link: [www.gulliver2009.com](http://www.gulliver2009.com)



**Helena Bulaja** mala multimediálnu inštaláciu interaktívnej knihy *Pradávné príbehy a s mojím pozvaním* dostala k dispozícii aj špeciálne priestory na výstave v roku 2006, ktorá sa konala v krypte jezuitskeho kláštora zo 17. storočia. Nainštalovala tam 4 komplexné videoprojekcie, ktorými sa reálny priestor kompletne premenil na virtuálny svet „pohyblivej obrázkovej knihy“. V roku 2010 projekt vydavateľstva Bulaja *Mice* (Mačiatka), interaktívny kreslený film pre deti, ukázal, ako sa kresby, dizajn, počítačové spracovanie a finálna realizácia v podaní viacerých umelcov dá „zabaliť“ do in-

teraktívnej výstavy súčasným, umelecky spracovaným a textovo motivujúcim spôsobom.

**Manuela Vladić-Maštruko** je akademická maliarka a autorka projektu *Melissa u zemlji slatkiša ili u svijetu stvaru bez težine* (Melissa v krajine sladkostí alebo svet bezváhových predmetov), obrázkovej knihy pre interaktívne múzeum ešte z roku 2004. Umelkyňa vychádzala z hypotézy, že medzi životom a umením nie sú hranice a v kruhu svojej rodiny našla ideálnych spolupracovníkov pre tento projekt. Tomo Johannes in der Muehlen skomponoval pôvodnú hudbu. Múzeum súčasného umenia v Záhrebe sa podieľalo na prezentácii premiéry projektu a na publikácii pomocných materiálov, z ktorých Vladić-Maštruko vytvorila obrázkovú knihu. Počas výstavy prebiehala komunikácia a interakcia na viacerých úrovniach: návštevníci múzea si prehliadali výstavu tlačených materiálov a autorkinu zbierku najkrajších sladkostí sveta, ktoré boli vystavené na stole (v zasklenom priestore). Monitor a klávesnica boli prepojené s LCD projektorom, ktorý simultánne premietal obraz z počítača na stenu galérie. Počítačová animácia vyzývala k aktívnemu vstupovaniu do hry vo formáte VRML (Virtual Reality Modeling Language – jazyk na modelovanie virtuálnej reality), v ktorej sa návštevníci interaktívne pohybovali vo virtuálnom priestore Múzea sladkostí, v okolí múzea a hľadali ukryté sladkosti. Po úspešnom splnení úlohy hráči použili kľúčový predmet – sladkosť, aby sa napojili na webovú stránku múzea, vytvorili e-mailové správy a poslali ich do e-mailovej schránky múzea. Finálna úroveň projektu ešte vždy vyzýva návštevníkov, aby sa zapojili a dotvárali hru *Melissa v krajine sladkostí* na CD alebo DVD.





## ■ Koraljka Jurčec Kos

Uvedené tri príklady uplatnenia ilustrácií vo viacerých nových médiách potvrdzuje tradíciu využívania nových médií v Chorvátsku od polovice šesťdesiatych rokov. Je však relatívne málo umelcov s „renesančným profilom“ (citujem Vladić Maštruko), ktorí zároveň čítajú, píšú, maľujú, animujú a najmä takých, ktorí tvorivo uplatňujú znalosti nadobudnuté počas štúdia na akadémiách výtvarných umení, sochárstva, réžie alebo animácie vo svojej ilustračnej tvorbe do kníh a do „kníh“ pre dospelých, mládež a deti. Z tohto pohľadu je mimoriadne dôležité zdôrazniť potrebu posunúť hranice medzi žánrami, medzi vekovými skupinami príjemcov a pod. Mnohé úspešné práce chorvátskych umelcov komunikujú s rôznymi generáciami – dnes by sa dalo povedať, so všetkými profilmi používateľov Facebooku – zotierajú hranice medzi literatúrou pre deti a pre dospelých, naplňajú nás a robia nás ekologicky citlivejšími obyvateľmi fantastickej krajiny, ktorá sa tiež môže stať skutočnosťou.



**Yun-Deok Kwon** (Južná Kórea)

## Obrázkové knihy a ilustrácie v nových médiách



*Študovala na Hongik Univerzity v Seoule. Je spisovateľkou a ilustrátorkou. Vystavovala na mnohých výstavách doma i v zahraničí. Je tiež autorkou viacerých kníh. Za svoju tvorbu získala niekoľko ocenení.*

Jedného dňa som robila korektúry tlačenej verzie knihy, ktorá sa mala publikovať. Atrament sa vpil do papiera, takže farba na hárkoch nebola taká výrazná ako na originálnom obrázku. Ale počas práce s naskenovanými obrázkami som na počítačovej obrazovke videla živú dimenziu. Povedala som výtvarníkovi, že by bolo oveľa lepšie, keby sme deťom mohli knihu ukázať tak, ako vyzerala na počítačovej obrazovke. Vtedy som začala uvažovať o digitálnej obrázkovej knihe.

Ako Steve Jobs očakával, ľudia si zamilovali pozoruhodné zariadenie, iPhone alebo iPad. Pomocou týchto pekných aparátov ľudia môžu byť kedykoľvek a kdekoľvek v kybernetickom priestore a môžu sa doň ponoriť. Je pravda, že Smartphone je bohatší a záhadnejší ako existujúce mobilné telefóny, a zároveň sa ľahšie používa a je viac „poruke“ ako počítač. Dá sa povedať, že je intuitívnejší a zmyslovejší.

Kybernetický priestor, ktorý začal byť aktuálny s nástupom počítač a internetu, sa stal dôležitou súčasťou nášho života. V kybernetickom priestore ľudia diskutujú, hrajú sa alebo nakupujú. Smartphony a tablety spôsobili, že kybernetický priestor nadobudol obrovskú váhu a ponúka vysokú rýchlosť. Zdá sa, že nie je rozumné trvať na tom, že jedine fyzický priestor – v porovnaní s kybernetickým priestorom – je reálny a zmysluplný. To platí v ríši obrázkových kníh a ilustrácií.

### **Obrázková kniha: Od obrázkovej knihy (P-book) k aplikačnej knihe (App book)**

V Kórei je v súčasnosti päť alebo šesť aplikačných kníh (App book) v i-kníhkupectve. Väčšina týchto kníh bola publikovaná ako obrázkové knihy a boli skonvertované na digitálne knihy. Vytvorili sa tak, že do obrázkov a tex-



*Cloud Bread (2004) / P-book*

tu obrázkovej knihy sa vložila hudba, zvukové efekty a pohyb. Čítanie kníh sa stalo zábavnejším a ku knihám pribudli aktivity. Medzi aktivity, ktoré sa dajú robiť popri čítaní, patrí vyfarbovanie obrázkov, riešenie slovných úloh, hádanky a iné hry. Niektoré knihy umožňujú čitateľom vytvoriť si vlastné obrázkové knihy tak, že prebudujú príbehy s postavami z obrázkových kníh a vložia do nich hlasové nahrávky.

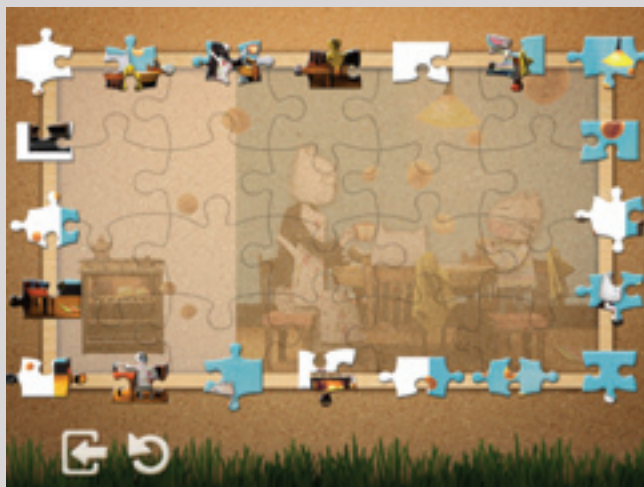
App kniha tak dáva čitateľovi možnosť interaktívne reagovať pomocou senzorov. Sú to: dotykový senzor, senzor tiaže, senzor zrýchlenia, senzor magnetického poľa zeme, senzor GPS, senzor približovania kamery a svetelný kvantový senzor. Napríklad, keď držíte iPad „dolu hlavou“, loptička v obraze bude padať dolu, listy na strome sa budú chvieť vo vetre alebo sa budú obracať stránky v knihe. Keď sa toho dotknete prstami, obrazy reagujú a App kniha dáva pocit reálneho sveta. Zákony fyziky sa v App knihe realizujú ako v reálnom

svete. Také metódy vyjadrovania sú nádherné, zaujímavé a okamžite pritiahnu pozornosť čitateľov.

Na druhej strane, na rozdiel od reálneho sveta interaktívne reagovanie na video alebo hry má svoje limity: napríklad zvyknú byť fragmentované a mechanické. Preto nie je jednoduché dosiahnuť, aby čitatelia, ktorí obrázkovú knihu čítajú opakovane, neprestali reagovať a dobre sa baviť. Môže to byť zapríčinené tým, že súčasne App knihy jednoducho aplikujú digitálnu technológiu na obsah obrázkovej knihy, resp. zostávajú na úrovni určitých charakteristík obrázkovej knihy. Preto je potrebné vytvoriť koncepciu novej obrázkovej knihy, ktorá bude naplánovaná a nakreslená na základe digitálnej technológie od samého začiatku.



*Cloud Bread (2011) / App-book*



*Cloud Bread (2011) / App-book*

### Ilustrácia – formy a obsah komunikácie

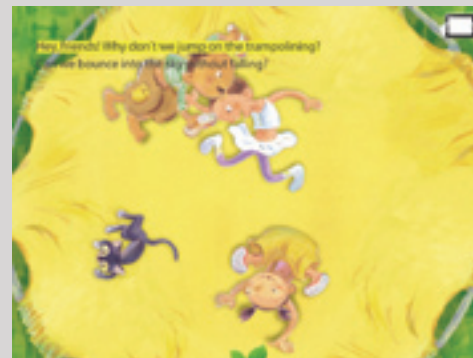
Základnými formami ilustrácie obrázkových kníh doposiaľ boli obrázky na papieri obdĺžnikového tvaru. Dokonca aj keď sa ako objekt použijú bábky a inštalácie, často ich len odfotoğrafujú a obrázky vytlačia na pravouhlé plochy. V prípade App kníh také formálne podmienky nie sú potrebné. Namiesto obrázka s finálnou podobou na hárku papiera môžeme mať obrázok vytvorený rôznymi kombináciami vrstiev, ktoré tvoria pozadie postáv a predmetov. A od začiatku sa obraz koncipuje so zvukom a videom, a tak sa príbehy dajú plánovať s ohľadom na prostredie, kde sa dajú uplatniť nové médiá.

Ilustrátori si potrebujú premyslieť celé formy umožňujúce odovzdanie posolstva za hranice obrázku. Ilustrácie môžu začínať načrtnutím video obsahu. Samozrejme,

to nemôžu urobiť len samotní ilustrátori, ale potrebujú spolupracovať s editormi App kníh, animátormi, a tak odborníci na vývoj App kníh objavajú ich rozmanité formy pri čítaní kníh, pozieraní filmov a hraní hier.

Ilustrácia je umenie komunikácie. To sa nemení ani v prípade nových médií. Ilustrátori by mali skúmať nové metódy vyjadrovania s využitím technológií nových médií a informácií s cieľom efektívnejšie komunikovať s čitateľom. A napokon, je vytvorenie novej metódy vyjadrovania najvyšším cieľom ilustrácie? Obsah komunikácie a posolstvá autorov sú oveľa podstatnejšie. V súčasnej dobe rýchlo sa meniacich technológií by si ilustrátori mali lámať hlavu nad obsahom komunikácie ako nad spôsobom komunikácie. Ak sa o to budú dôsledne usilovať, vytvoria sa aj nové formy komunikácie, t.j. metódy vyjadrovania. Ilustrácie by sa nemali obmedzovať na stimulovanie, podnecovanie reakcií, poskytovanie zábavy či priťahovanie záujmu. Cieľom tohto procesu skôr je tvoriť rozličné predstavy.

*Anything Falls (2010) / App-book*





**Steffen Larsen** (Dánsko)

## Zamyslenie nad novými médiami



*Niekoľko rokov študoval históriu. Od roku 1972 pracoval ako kritik literatúry pre deti v hlavných dánskych novinách. Momentálne pracuje pre Politiken, čo sú najvýznamnejšie kultúrne noviny v Dánsku. Tiež píše pre odborné časopisy ako napr. Børn & Bøger (deti a knihy). Tiež mal množstvo prednášok o literatúre pre deti pre knihovníkov, učiteľov a iných odborníkov. Okrem mnohých článkov v časopisoch je aj autorom dvoch kníh.*

*Bol členom vedenia dánskej sekcie IBBY a je pravidelným účastníkom BIB. Bol aj členom poroty BIB (2005). Bol aj členom poroty na TI v Talline a zorganizoval výstavu iránskych ilustrátorov v Dánsku. Tiež sa viackrát zúčastnil sympózia BIB.*

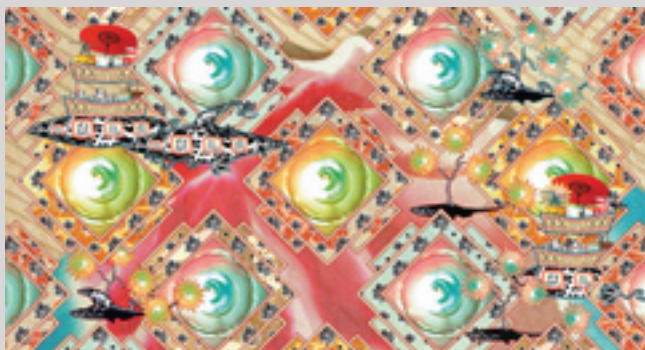
Keď bola oznámená téma tohto podujatia, položil som si otázku – predpokladám aj vy – „čo sú nové médiá“?. Napísal som teda do Bratislava a – priznávam – dostal som veľmi múdru odpoveď: Je to všetko, čo si len dokážete predstaviť. Spomínali sa aj obrázky vytvorené pomocou počítača. Na poslednom BIB – povedali mi – okolo 30 % obrazov boli tlač. Pomyslel som si, že čoskoro ručne vyhotovené ilustrácie budú v menšine. A nové médiá budú, ako keby sa použila ceruza alebo skutočné lepidlo na koláž.

Rozhodol som sa teda, že počítač zostane. Keď sa človek zamýšľa nad novými médiami, treba vidieť ďalej a viac, ako len stroj. Keďže niektoré najinovatívnejšie obrazy vznikli na počítači, zrejme by bolo vhodnejšie pozrieť sa, AKO títo ľudia používajú techniku. Mnohí umelci digitálny obraz považujú za umelý a nudný. Bez náboja alebo intenzity. Známy a plodný dánsky ilustrátor Rasmus Bregnhøi má opačný názor a vyjadril ho v istom rozhovore. Ilustrátor konštatoval, že keď ideme



Rasmus Bregnhøi





*Helle Vibeke Jensen*

do hĺbky Photoshopu, nájdeme celý nový svet, nové štruktúry a môžeme počítač priviesť k tomu, aby robil to, na čo nebol pôvodne určený. Je to akési náboženstvo? Nie, to je inovatívny duch súčasného umelca. Môže sa mylíť. On však s novými médiami seriózne pracuje.

Chcem vám teraz ukázať ešte jeden pohľad na svet obrazovky. Helle Vibeke Jensen z Dánska, členka tohtoročnej poroty a laureátka BIB, dá sa povedať, vynašla nové techniky v našej krajine a vynašla úplne nový jazyk. Multiplikuje svoje objekty a elegantne si vie poradiť s pokúšením obraz prezdobiť. Na začiatku ju ovplyvňoval anglosaský svet. Alicin jazyk, ktorý vystrašil toľko detí! Ale Helle Vibeke nestraší. Je sympatická a láskavá. Ona zaktualizovala tento zastaraný jazyk, naplnila ho moderným pohľadom a víziami. A išla ďalej. Je pravda, že dekoratívna stránka jej nie je cudzia. Vidíme to na mnohých obálkach kníh. Ona je však skutočne presvedčená, že množenie objektov môže viesť k lepšiemu pochopeniu povahy príbehu. Jej majstrovským dielom je spôsob, akým zaodela do svetla a tieňov jednu z najúžasnejších rozprávok Hansa Christiana

Andersena *Tieň*. Musíme však ísť ďalej a zamyslieť sa nad otázkami a faktami, ktoré vyvstávajú z takých zručností. Vďaka zručnosti (a zvedavosti) mnohostranne nadanej umelkyne jej práce presahujú viaceré oblasti: napríklad veľkoformátovú tlač obrázkov, kombinovanie kníh fantastickým spôsobom ako v prípade *Snakedog* (Hadopes), čo bolo súčasťou širšieho konceptu rozloženia obrazov na viaceré predmety, napríklad textilné materiály. Jej práca skutočne niečo znamená v oblasti nových médií.



*Merlin P. Mann,  
Jan Kjær*

Chcem vám povedať niečo aj o novej postave, ktorá sa volá Taynikma a je mimoriadne populárna v mnohých častiach sveta. Od Brazílie po Nórsko. Dvaja páni z Dánska – Merlin P. Mann a Jan Kjær – zámerne kombinujú akcie a informácie medzi slovami a obrazmi. Vytvárajú ľahko čitateľné fantastické diela veľmi profesionálne a ašpirujú na to, že sa stanú súčasťou nových médií, keďže nevídaným spôsobom miešajú ilustrácie



## ■ Steffen Larsen

a text. Obaja páni majú korene v reálnom biznise ako Lego a Disney, ich produkt nám môže pripadať ako veľmi plytký, stereotypný a vyleštený. Ale dá sa v ňom zároveň zacítiť skutočné srdce, ktoré bije pre fantáziu a čaro. Áno!



Mnohé seriály boli vytvorené spolu s webovou stránkou. Na tom nie je nič nové. Na tejto stránke si môžete prečítať niečo o autorovi, príbehu alebo môžete kľásť otázky a možno tam nájdete nové informácie o postavách. Možno to však nie je také zaujímavé, ako komunikácia s podobnými útvarmi na Facebooku alebo Twitteri. Uvidíme aj inú stránku kombinácie médií

v aplikáciách, ktoré budú k dispozícii spolu s knihou – možno e-knihou – alebo DVD, kde budú nové informácie a možno aj hra. *Enyo* je nový seriál v Dánsku. Koncept je dobre známy z TV a celé sa to prezentuje ako DVD-kniha-aplikácia. To sa najviac blíži e-knihe, pričom to ešte nie je kniha, a to, samozrejme, bude pre našich umelcov nová výzva. Určite sa jej nevyhnú a snáď – podobne ako už spomínaný dánsky ilustrátor Rasmus Bregnhøi – zistia, že v digitálnosti sú aj stopy života!

Dovoľte teda, aby skončil tam, kde som začal. Rozmachom počítačových prác a menším zastúpením toho, čo sa robí „v reálnom živote“. Mám sen, že jedného dňa niektorý z tých chlapíkov zodvihne zrak od obrazovky, nájde ceruzku a začne kresliť. Uvidíme, či sa vždy nájdu



Shaun Tan

ľudia ako Shaun Tan, ktorý venoval viac ako štyri roky majstrovskému dielu *The Arrival* (Príchod), ktoré stále odmieta označiť za kreslený román. Je to obrázková kniha. A každá čiara je urobená ceruzkou (farby, väčšinou hnedá, sú pridané neskôr na počítači). Ako viete, tento veľký umelec v máji dostal ocenenie ALMA. Cena Astrid Lindgren Memorial Award sa rýchlo stáva Nobelovou cenou literatúry a ilustrácií pre deti. Zaujímavé na tomto umelcovi je, že on sám je dôkazom toho, že nové médiá sú všade. Shaun Tan nemá špecifický jazyk. V *Tales From Outher Suborbia* (Príbehy z Outher Suborbia) zámerne rozpráva v rôznych tónoch a technikách, aby ukázal, akú silu má postmoderna, invenčná myseľ a uplatnenie viacerých médií. V tejto staromódnej knihe nám hovorí, že snáď nastal čas emigrovať späť do minulosti. On sa o to pokúsil. A je to úžasné.

**Andrej Švec** (Slovensko)

## Za plotom arzenálu „tradičnej“ ilustrácie

### *Poznámky k počítačovej ilustrácii vo svetle BIB*



*Je historik a kritik výtvarného umenia. Venuje sa výtvarnému umeniu 20. storočia, v ostatných rokoch najmä ilustrácii detskej literatúry. Recenzoval celý rad výstavných podujatí ilustrácie a pripravil niekoľko samostatných výstav v tejto oblasti. Podieľal sa na odbornej príprave niekoľkých sympózií BIB.*

*„Každý rok sa nám na BIB prihlásia ilustrácie, ktoré sú robené počítačovou technikou. Svet elektronických médií zásadne mení a transformuje podoby ilustrácie.“*

Z. Jarošová, generálna komisárka BIB

Výstavné prehliadky BIB odrážajú premeny svetovej ilustrácie pre deti v aktuálnom čase. Popri slohových znakoch – predovšetkým súčasnej maľby a grafiky – do ilustrácie preniká aj vplyv filmu, animácie, insitné a dekoratívne umenie, detský výtvarný prejav, grafický dizajn, počítačové médiá, prostriedky vizuálnej komunikácie. Umelecká ilustrácia stavia aj na skúsenostiach, výsledkoch, výrazových a technických možnostiach daného stavu výtvarnej kultúry.<sup>1</sup> Jej neodmysliteľnou súčasťou je dnes *počítačové umenie*<sup>2</sup>, ktorého významným odvetvím je *počítačová grafika*. Je teda celkom prirodzené, že výstavy BIB sa nevyhli aj prezentovaniu počítačovej ilustrácie.

Za „plotom arzenálu tradičnej ilustrácie“, ako ju poznáme a na akú sme si už zvykli, sa formuje čoraz členitejšia *digitálna ilustrácia*, ktorá je vizuálne odlišná (obr. 7), alebo zväzky s tradičnou ilustráciou nerozviazala (obr. 6). „*Deťom nezáleží na tom, či ste použili ceruzu, alebo Photoshop – ale či ste podnietili ich imagináciu,*

<sup>1</sup> Odvolávam sa tu na M. Tokára (Kontexty umeleckej ilustrácie, Cuper, Prešov 1996, s. 142).

Nejde však o žiaden „objav“, táto myšlienka je dnes súčasťou všeobecne známeho poznania v tejto oblasti, na čo poukázali aj viaceré referáty Sympózií BIB.

<sup>2</sup> Počítačové umenie – je to umenie objavujúce sa od 2. polovice 50. r. 20. storočia, pri ktorom sa počítač stáva špecifickým pomocným nástrojom umelca pri tvorbe umeleckého diela (počítačová animácia, grafika, tvorba dizajnu, úžitkového umenia a pod.). Prvá súborná výstava sa uskutočnila v r. 1968 v Londýne. Vývoj sledujú špeciálne časopisy (Leonardo), festivalové prehliadky (Art elektronika v Linzi). Počítačové umenie využíva dnes nové formy komunikácie prostredníctvom telekomunikačných a počítačových sietí (Internet).



potom si ich získate na celý život.<sup>6</sup> Využitie počítača na tvorbu ilustrácií má mnohé výhody, a preto podiel počítačovej ilustrácie na celkovej produkcii ilustrácie narastá, čoho dokladom sú aj prehliadky BIB.

### „Digitálne“ problémy ilustrácie

Podľa D. Kállaya však „silný počítačový trend je dnes asi najproblémovejšie miesto detskej ilustrácie“. Recenzent BIB 2003<sup>4</sup>, ktorý sa na umelca odvoláva, upresňuje: „Umelecká kvalita takýchto obrázkov je rôzna. Počítačovej technike pri ilustrácii dlho chýbala prirodzená nedokonalosť. Preto sa museli vymyslieť programy, ktorými sa do kresby vedome vnášali deformácie. Dnes však vďaka tejto technike vznikajú perfektné veci.“

Čo mal citovaný umelec presne na mysli? Z pohľadu renomovaného ilustrátora, ktorý sa vyjadruje vysoko sofistikovanými prostriedkami, naráža na odlišnosť digitálnej ilustrácie, ktorá sa vo svojom vývoji nevyhla „detským“ chorobám technických obmedzení pri tvorbe umeleckého jazyka ilustrácie. Svoju dokonalosť, artistnosť a manieru nedokázala vyvážiť umeleckou pravdivosťou a osobnou autenticitou výpovede. Skrátka niečím, čo je charakteristické pre „tvorivú ruku umelca“, cez ktorú materializuje, vizualizuje svoje nehmotné umelecké predstavy. Grafický dizajnér I. Imro prirovnáva počítač k ceruzke. „Ani tá najdokonalejšia technika nikdy nenahradí kreatívnu schopnosť autora.“<sup>5</sup>

3 Ilustrátorka Jackie Snider na Internete. Computer arts – children’s book illustration.

4 L. Petránky ml.: BIB príslubov a slovenských rozpakov. In: Bibiana, 10, 2003, č. 4, s. 21.

5 I. Imro: DTP a knihy pre deti. (K problémom typografického spracovania detských kníh pomocou počítača). In: Zborník Medzinárodné sympózium BIB 1997, s. 27.

### Počiatky digitálu

Priekopníkom tejto tvorby vo svetle BIB je Argentínčan Sergio Kern, ktorý ako jediný ilustrátor prezentoval počítačovú ilustráciu na BIB 1995 a jeho „vzretejšia“ forma tvorby (obr. 1), vystavená na BIB 1999, je v určitom smere pozvánkou do sveta digitálnej ilustrácie v jej počiatočnom štádiu. Jeho štylizovaný zvierací motív (tiger) pobaví. Jasne vnímame spôsob, ktorý pomohol toto „dielko“ vytvoriť. Je virtuálne strojené, artistné, umelecky nedozreté.<sup>6</sup>

Odvtedy podiel tejto tvorby na prehliadkach BIB neustále narastá. Na ostatnom podujatí BIB 2009 svoj umelecký štatút prostredníctvom digitálnej tvorby obhajoval už každý siedmy ilustrátor!<sup>7</sup>

„Tak ako sedia pri počítačoch deti, čoraz viac času pri nich trávia aj ilustrátori, ktorí pre ne tvoria. Otázne je, či dôvodom je forma priblíženia sa k životnému štýlu malého čitateľa alebo je to ich vlastný životný štýl. Nech je to akokoľvek, treba konštatovať, že sa musíme naučiť prijímať a hodnotiť digitál rovnako seriózne ako klasickú ilustráciu, rozlišovať medzi kvalitou a nekvalitou, selektovať nepodstatné a uznať dôležité, v rámci „žánru“ kreatívne.“ (B. Brathová, Katalóg BIB 2009)

6 Sergio Kern (z pohľadu svojej prezentácie na BIB) svoje obrazové poňatie ilustrácie neustále vylepšuje, od rýdzo naivistického (BIB 1995), cez znakové obrazové riešenie (BIB 1999), až po humorne nadflahčenú kresbu s divokým koloritom (BIB 2001). Tento štýl pripomína animovaný film.

7 Digitálni ilustrátori na BIB 2009 z pohľadu krajín: Argentína (4), Bielorusko (1), Brazília (3), Bulharsko (1), Cyprus(1), Dánsko (1), Estónsko (1), Francúzsko (6), Chorvátsko (4), Kolumbia (4), Maďarsko (2), Moldavsko (1), Poľsko (5), Rusko (1), Slovinsko (2), Srbsko (7), Španielsko (4), Švajčiarsko (2). Celkom 50 ilustrátorov z celkového počtu 344 ilustrátorov. Údaje sa opierajú o Katalóg BIB 2009.

Poobhliadnime sa po digitálnej počítačovej tvorbe ako sa javí vo svetle BIB a na vybraných príkladoch poukážme na niektoré jej typické okruhy prejavu.

## Počítačová animácia

patrí k typickým odvetviam počítačového výtvarného umenia, a tak neprekvapuje, že počítačová ilustrácia prezentovaná na BIB často vedie priamy alebo nepriamy dialóg s animovaným filmom. Využívajúc alebo sa inšpirujúc sa jeho jazykom, výrazom a estetikou. Máme na mysli štylistické prvky kresleného filmu, kresbovú linku a čisté farebné plochy, vyhýbanie sa detailom a popisnosti. Na druhej strane sa odvolávame na určitú situačnú kompozíciu, celkovú výtvarnú zložku filmu. Tieto analógie medzi ilustráciou a animovaným filmom vyplývajú aj z toho, že neraz hovoríme o animovanom ako o „oživenej ilustrácii“ či ako o „ilustrácii v pohybe“.<sup>8</sup> K typickým ukážkam tohto trendu ilustrácie patrí tvorba Fína Sami Toivonena (obr. 2, BIB 1999) s plošno-lineárnou skladbou prvkov a Švédky Ingely Petersonovej (obr. 3, BIB 1999), ktorá stavia viac na „plastickejšej“ štylizácii tvarov (vzdialená analógia s bábkovým filmom).

## Minimalistická ilustrácia

ešte viac ako predošlá tendencia zámerným zjednotením tvaru, jeho štylizáciou redukuje figurálne námety až do akéhosi esenciálneho prejavu, za pomoci čistých farebných plôch, ktoré rytmizujú kompozíciu alebo vytvárajú kontrast k expresívnej kresbe. Príkladom za viaceré môžu byť ilustrácie Suzann Hesselbarth (Nemecko, obr. 4, BIB 1999), ktoré však vykazujú príbuz-

nosť aj s predošlým okruhom diel, ktoré sme zastrešili termínom „animácia“ pre určité analógie s kresleným filmom.

Druhýkrát na na BIB-e ocenili počítačovú grafiku (spolu s kombinovanou tvorbou) v podaní Antonia Acebala (Španielsko, obr. 5), ktorý získal Plaketu BIB 2003. Umelec ponúkol tvorivý, presvedčivý umelecký výraz, ktorý prekročil tieň chladného počítačového kalkulu a rodiacej sa „digitálnej manieri“.

Obdobne poňaté figurálne ilustrácie Angely Lago (Brazília, obr. 6), ktoré však viac ťažia z maliarskeho prejavu, ocenili Plaketou BIB 2007.

## Revitalizáciou zvieracích námětov

možno označiť výtvarné riešenia podnetov z textu, ktoré zjednodušením formy, ale intenzívnym zapojením farebného výrazu útočia „novým“ vizuálnym jazykom na imagináciu dieťaťa. Polaritu dekoratívno-plošná ilustrácia a „realistickejšia“ animovaná ponuka virtuálnej reality reprezentujú nasledovné dve ukážky tvorby.

Predtým sa niektorým ilustrátorom dal vyčítať naturalizmus, s akým zobrazovali zvieratá. Dnes, naopak, digitálna ilustrácia ponúka obrazovú manieru, podľa ktorej (zveličene vyjadrené) zvieratá sú akoby „vystrihnuté z farebných papierikov“ (Mandana Sadat, Francúzsko, obr. 7, BIB 2007).

Zvierací námet sa dá ilustračne spracovať aj menej tvorivým, zato pre niekoho efektnejším spôsobom (Ángel De Pedro (Španielsko, obr. 8, BIB 2007). Máme pred sebou typický produkt počítačovej ilustrácie, ktorá sa až afektovane pohráva s premenou reality na celkom

<sup>8</sup> M. Veselý: Animovaný film a knižná ilustrácia – súvislosti a vzťahy. In: Zborník SNG BIB 1981, Bratislava 1983, s. 72-75.





novú virtuálnu. Aj takýto umelecký vizuálny podnet môže však v dieťati vyvolať opätovný záujem o skutočnú realitu.

### **Koláž**

je technika vytvárania diela lepením, vlepovaním, nalepovaním rôznych výstrižkov (noviny, knihy, reprodukcie, fotografie a pod.) na podklad. Použitím počítačovej techniky v ilustrácii prežíva svoju novú renesanciu. V najlepších príkladoch diela tohto druhu ponúkajú elegantné výtvarné riešenia úlohy ilustrovať, plné fantázie a imaginácie – Veronika Bauer (Chorvátsko, obr. 9, BIB 2009), Helle Vibeke Jensen (Dánsko, obr. 10), ktorej pôsobivé digitálne koláže boli prvýkrát ocenenou tvorbou tohto druhu na BIB-e (Plaketa BIB 1999).

### **Fotografia**

už dávnejšie ovplyvňuje aj ilustráciu. Nemáme teraz na mysli, prípad, keď toto médium tvorí kompozičnú súčasť koláží, ale ilustračné analógie maliarskeho smeru, ktorý sa objavil s názvami hyperrealizmus či fotorealizmus. Poetikou imaginatívnej fotografie, ktorá prezentuje vnútorný model reality na základe privlastnenia si vonkajšieho modelu, sa nechá inšpirovať vo svojich digitálnych ilustráciách Gianni De Conno (Taliansko, obr. 11, BIB 2005).

### **Nová výtvarná poetika**

Tento termín môže vystihovať estetiku, výrazové prostriedky a vizualitu, ktoré ponúka digitál. Na prvý pohľad tieto diela upútajú kompozíciou čistých tvarov, ktorú umocňuje farebná harmónia, vizuálny celok pripomína grafický dizajn. Na motíve či námete nezáleží. Môže ísť o prírodné motívy (Adrienne Barman, Švajčiarsko, obr. 12, BIB 2009) alebo o techniku (András Baranyai,

Maďarsko, obr. 13, BIB 2009), či civilistické námety (Katja Kamm, Nemecko, obr. 14, BIB 2003).

### **Lúbovosť a komercionalizácia**

sa vôbec nevyhýbajú širokým možnostiam, ktoré poskytujú počítačové programy v generovaní ilustrácie. Technika nemôže nahradiť tvorivosť umelca a jeho chápanie obrazovej komunikácie a umeleckého vkusu, s ktorým pred dieťa predstupuje. Preto až neosobne chladne, vyumelkovane až gýčovo môže pôsobiť aj „digitálny perfekcionizmus“ vo figurálnych štylizáciách na námety z klasickej literatúry – H. Ch. Andersen v podaní Sergheia Samsonova (Modavsko, obr. 15, BIB 2009).

### **Záver**

Na vybraných ukázkach som prezentoval niektoré okruhy digitálnej ilustračnej tvorby prezentovanej na výstavných prehliadkach BIB od polovice 90. rokov, odkedy sa s ňou stretáme pravidelne. Aj keď kvantitatívny podiel tejto tvorby pre detskú knihu v celosvetovom meradle narastá, absentujú zatiaľ výrazné osobnosti takého kalibru, aké na podujatiach BIB získavali ocenenia.

Prevláda figurálne zameranie (obr. 5), určitá minimalizácia výrazových prostriedkov (obr. 4), upúta farebnosť a dekoratívny akcent (obr. 12). Viacerým dielam však „chýba prirodzená nedokonalosť“ (obr. 8). Týmto vyjadrením, neparafrázujem D. Kállaya, ale skôr s ním polemizujem. Digitálna ilustrácia často zápasí s komerčným, lúbovým prístupom (obr. 15), ktorý odráža postoj umelca k výtvarným hodnotám, ktoré dieťaťu ponúka. Povedali by sme, že ho podceňuje! Nevkus sa takto do ilustrácie vracia zadnými dverami, keď už bol predtým vypovedaný zo scény tradičnej ilustrácie. Zjednodušené vyjadrené.

Počítačová ilustrácia sa nesie, takpovediac, aj na vlnách globalizácie, ktorá stiera individuálne znaky. Viaceré z uvedených znakov do seba vstrebávajú ilustrácie vytvárané na námety zo života zvierat (obr. 7). Efektívnosť využitia počítača na tvorbe ilustrácie sa zvyšuje, ak v procese tvorby dopĺňa niektorú klasickú výrazovú techniku, napríklad koláž (obr. 10).

Zatiaľ digitálna ilustrácia nekonkuruje naplno tradičnej ilustrácii. Na druhej strane sa do nej plne integrovala, rozširujúc jej štýlové a výrazové možnosti. Aj ona pomáha vychovávať dieťa k chápaniu novej vizuálnej senzibility. V budúcnosti aj pre digitálnu ilustráciu platí, parafrázujúc D. Heviera, že si bude musieť obhájiť svoj umelecký štatút sama, „*bude musieť hľadať rovnováhu medzi ľahko čitateľným znakom a umeleckou štylizáciou... čoraz menej bude použiteľná ilustrácia kopírujúca gýčový pseudorealistický svet, ale rovnako aj artistná, neadresná, manieristická ilustrácia, ktorá si bude musieť hľadať svoj odbyť niekde inde.*“<sup>9</sup>

Aj keď to nie je celkom logické završenie môjho príspevku, predsa by som ho chcel ukončiť v tom zmysle, aby sme boli povdační počítačovej grafike za podnety, ktoré prináša! Núti nás to reagovať a lepšie sa do budúcnosti pripraviť na ďalšie zmeny. Lebo nové technológie, ktoré prichádzajú s celkovým pokrokom našej civilizácie, sa umeniu vyháňať nebudú a budú ho transformovať do polôh, ktoré ešte ani netušíme.

Počítačové spracúvanie kníh či priamo ich ilustrovanie pomocou výpočtovej techniky je veľkým prínosom. Okrem možností vytvárať elektronické knihy je to v rukách tvorivých osobností aj nástroj, ako do digitálnej formy previesť a ďalej upravovať tradične ponímanú tvorbu alebo jej čiastočné výsledky.

Obr. 1.  
Sergio Kern,  
Argentína,  
BIB 1999



Obr. 2.  
Sami Toivonen,  
Fínsko,  
BIB 1999



<sup>9</sup> D. Hevier: Nová duchovnosť zvaná kultúra. In: Bibiana, 5, 1997, č. 2, s. 30.



Obr. 3. Ingela Peterson,  
Švédsko, BIB 1999



Obr. 4. Suzann Hesselbarth,  
Nemecko, BIB 1999



Obr. 5. Antonio Acebal,  
Španielsko, BIB 2003

Obr. 6. Angela Lago,  
Brazília, BIB 2007



Obr. 7. Mandana Sadat,  
Francúzsko, BIB 2007

Obr. 8. Ángel De Pedro,  
Španielsko, BIB 2007





Obr. 9. Veronika Bauer,  
Chorvátsko, BIB 2009

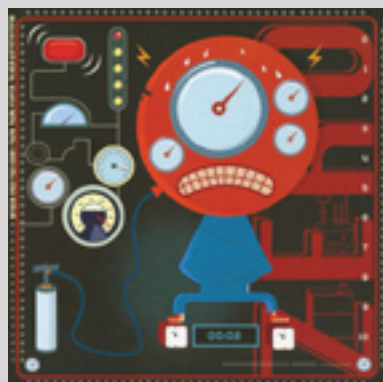


Obr. 10. Helle  
Vibeke Jensen,  
Dánsko,  
BIB 2009



Obr. 11.  
Gianni De Conno,  
Talijsko,  
BIB 2005

Obr. 12. Adrienne Barman,  
Švajčiarsko, BIB 2009



Obr. 13.  
András  
Baranyai,  
Maďarsko,  
BIB 2009

Obr. 15. Serghei Samsonov,  
Moldavsko, BIB 2009



Obr. 14.  
Katja Kamm,  
Nemecko,  
BIB 2003





**Sahar Tarhandeh** (Irán)

## Do sveta nových médií



*Vyštudovala multimédiá a grafiku na University of Sunderland vo Veľkej Británii. Grafický dizajn a vizuálnu komunikáciu študovala aj na univerzite v Teheráne. Pracovala ako nezávislá dizajnérka, venovala sa výskumu detskej literatúry a ilustrácie. Bola asistentkou výskumu Obrazy v detskej knihe v dejinách detskej literatúry v Iráne. Vytvorila dizajn prebalov a celkovú grafickú úpravu piatich zväzkov História literatúry pre deti v Iráne.*

*Okrem iného je členkou národného a medzinárodného výboru, sekciu ilustrácie, Výboru detských kníh, aj členkou jeho výkonného výboru a bola členkou viacerých porôt. Je autorkou množstva odborných článkov.*

Výtvarnú kultúru 20. storočia ovplyvnil rozvoj techniky a médií: fotografia, film, kino, televízia, video umenie, digitálny dizajn a grafika, počítačové hry. Každá z technológií nám umožnila vidieť alebo zažiť svet inak alebo – ako by niekto povedal – vytvorila iný svet.

Do osemdesiatych rokov sa médiá spoliehali najmä na tlač a analógové vysielanie ako v prípade rozhlasu a televízie. Posledných 25 rokov sme svedkami rýchlej premeny médií, ktorá sa odvíja od digitálnych technológií ako internet a počítačové hry. Tieto príklady sú však len malý zlomok nových médií. Používanie počítačov transformovalo zostávajúce „staré“ média ako to vidíme v prípade nástupu digitálnej televízie a elektronických publikácií. Dokonca aj tradičné formy médií ako tlač sa transformovali aplikáciou technológií ako softvér na prácu s obrazmi – napríklad Adobe Photoshop a počítačové publikačné nástroje.<sup>1</sup>

Vedci a profesionáli sa zatiaľ nezhodli na spoločnej definícii a chápaní pojmu „nové médiá“. Slovník Cambridge online dictionary ich definuje takto: produkty a služby, ktoré poskytujú informácie alebo zábavu pri použití počítačov alebo internetu, a nie tradičnými metódami ako televízia a tlačené noviny.<sup>2</sup> Slovník Longman dictionary ich definuje jednoducho ako veci, napríklad internet a DVD, ktoré využívajú veľmi moderné technológie.<sup>3</sup>

<sup>1</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/New\\_media](http://en.wikipedia.org/wiki/New_media)

<sup>2</sup> <http://dictionary.cambridge.org>

<sup>3</sup> Longman Dictionary of Contemporary English. U.K., 2003, Longman.



Podľa Martina Listera *et al.* v *New Media, A Critical Introduction* (2009, s. 12-13):

*Zatiaľ čo osoba, ktorá použije výraz ‚nové médiá‘ môže mať na mysli jednu vec (internet), ďalší môžu pod výrazom rozumieť niečo iné, napr. digitálnu televíziu, virtuálne prostredie, počítačovú hru alebo blog. Musíme sa pýtať, čo sú nové médiá aj s ich rozmanitosťou a pluralitou. Navrhli sme schému, ktorá člení všeobecný výraz ‚nové médiá‘ o niekoľkých základných súčiastí.*

Potom uvádzajú nasledujúci zoznam s cieľom vrhnúť svetlo na rôzne aspekty výrazu:

- **Nové textové skúsenosti:** nové druhy žánrov a foriem textu, zábavy, potešenia a vzorcov používania médií (počítačové hry, simulácie, kiná so špeciálnymi efektmi).
- **Nové spôsoby zobrazovania sveta:** médiá, ktoré nie vždy jasne zadanými spôsobmi ponúkajú možnosti a prežívanie zobrazovania (ponorné virtuálne prostredie, na obrazovke založené interaktívne multimédiá).
- **Nové vzťahy medzi subjektmi (používatelia a spotrebiteľia) a mediálnymi technológiami:** zmeny v používaní a prijímaní obrazu a komunikačné médiá v každodennom živote a v prostriedkoch, ktoré sa investujú do mediálnych technológií.
- **Nové prežívanie vzťahu medzi stelesnením, identitou a komunitou:** posun v osobnom aj spoločenskom prežívaní času, priestoru a miesta (v miestnom, ako aj globálnom meradle), ktoré ovplyvňujú spôsob prežívania seba samého a nášho miesta vo svete.
- **Nové koncepcie biologického vzťahu tela a technologických médií:** výzvy v súvislosti so

vzniknutými rozdielmi medzi ľudským a umelým, prírodou a technikou, telom a (médiami ako) technologickými protézami, reálnym a virtuálnym.

- **Nový model organizácie a produkcie:** širšie zosúladovanie a integrácia mediálnej kultúry, priemyslu, ekonomiky, prístupu, vlastníctva, kontroly a regulácie.
- **Počítačom sprostredkovaná komunikácia:** e-mail, chatovacie priestory, formy komunikácie typu „avatar“, prenos hlasu a obrazu, internet, blogy, sociálne siete a mobilné telekomunikácie.
- **Nové spôsoby rozširovania a používania mediálnych textov,** ktoré sa vyznačujú možnosťami ako interaktívnosť a hypertextové formáty, sieť www (World Wide Web), CD, DVD, podcasty a rozmanité platformy pre počítačové hry.
- **Virtuálna realita:** simulované prostredie a ponáracie zobrazovacie priestory/svety.
- **Celá škála možností transformácie a premiestňovania zaužívaných médií** (napr. v prípade fotografie, animácie, televízie, žurnalizmu, filmu a kina).

Lev Manovich (2003, s. 16-23.) definuje „nové médiá“ na základe 8 jednoduchých komplexných téz:

1. Nové médiá verzus kybernetická kultúra
2. Nové médiá ako počítačové technológie používané ako distribučná platforma
3. Nové médiá ako digitálne dáta kontrolované pomocou softvéru
4. Nové médiá ako mix medzi existujúcimi kultúrnymi konvenciami a konvenciami softvéru



5. Nové médiá ako estetika, ktorá sprevádza rané štádium každého nového média a komunikačnej technológie
6. Nové médiá ako rýchlejšie vykonávanie algoritmov, ktoré sa predtým robilo ručne alebo pomocou iných technológií
7. Nové médiá ako kódovanie modernistickej avantgardy; nové médiá ako metamédiá
8. Nové médiá ako paralelná artikulácia podobných myšlienok v povojnovom umení a modernej počítačovej sfére

Vo svetle týchto rôznorodých konceptov sa dá povedať, že nové médiá ľuďom po celom svete umožnili vytvárať, meniť a spoločne prežívať osobný a verejný obsah s ďalšími ľuďmi s použitím relatívne jednoduchých nástrojov, ktoré sú zvyčajne voľne dostupné a dajú sa získať z otvorených zdrojov. Okrem týchto vlastností médií existujú aj formálne rozdiely medzi novými a tradičnými médiami. Komunikácia v súčasnosti nie je jednosmerná záležitosť. Interaktívna komunikácia je súčasťou balíka nových médií. Globálny prístup, čas a kompresia priestoru, vysoká rýchlosť a flexibilita sú ďalšie charakteristiky. Tieto charakteristiky nových médií vyžadujú od umelcov a dizajnérov dve základné veci. V prvom rade musia byť odborne zdatní v nových technológiách v oblastiach ako digitálny dizajn, digitálne fotozobrazovanie, digitálna predtlač, interaktívne multimédiá a pod. A navyše, musia brať do úvahy vplyv týchto nových technológií na povahu dizajnu a výtvarného sveta, postoj spotrebiteľov a nové možnosti, ktoré tieto nástroje ponúkajú umeleckej tvorbe.

Vzťah medzi ilustráciou a novými médiami je práve oblasť, ktorú treba prehodnotiť vo svetle nových technoló-

gií. Táto interakcia sa dá vnímať z dvoch uhlov: tvorby ilustrácií pre nové médiá a vplyvu nových médií na ilustráciu. V tomto príspevku sa sústreďíme na vplyv nových médií na ilustráciu v Iráne. Maliarstvo a ilustrátorstvo má v Iráne bohatú históriu, ale nebolo to tak dávno, keď nástup tlače (okolo roku 1815) a neskôr litografické knihy a ofsetová 4-farebná tlač zmenila kultúru výtvarných umení, najmä v prípade kníh. Vynálezy a objavy nových technológií a médií v posledných troch desaťročiach rýchlo menili výtvarnú kultúru v Iráne a umelcom priniesli nové možnosti a výzvy. Digitálne technológie sa vyvíjali rýchlejšie ako tie tradičné, ale digitálne umenie a nové médiá v Iráne sú ešte dosť mladé.

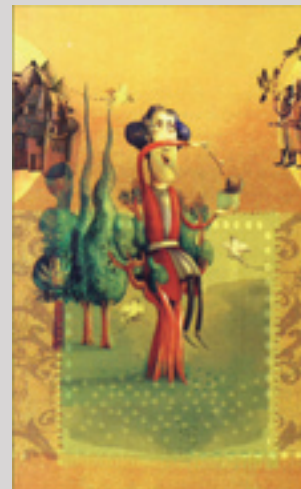
V súčasnosti sa väčšina práce v oblasti výtvarných návrhov a grafického spracovania v Iráne robí pomocou digitálneho softvéru a moderných nástrojov. Grafici, projektanti videohier a multimediálni dizajnéri, architekti, animátori a najnovšie aj ilustrátori používajú digitálne nástroje. Ani nie pred 10 rokmi diela vytvorené pomocou počítačového softvéru neboli medzi profesionálnymi výtvarníkmi a dizajnérmí akceptovateľné. V tom čase profesionálni umelci/dizajnéri, ktorí dlhé roky pracovali s tradičnými médiami a metódami, prejavovali výrazný odpor k akejkoľvek umeleckej práci s použitím počítača. Podľa nich bol počítačový softvér príliš ľahký a všeobecne dostupný. Argumentovalo sa, že umelec pri tvorbe diela pomocou digitálnej techniky potrebuje vynaložiť menšie úsilie, ako keby pracoval len tradičnými technikami, také diela sa teda neuznávajú. Tí ľudia neuznávali počítač a nové médiá za nástroje vhodné na umeleckú tvorbu. Ešte je niekoľko umelcov, ktorí stále zastávajú negatívny postoj, iránski ilustrátori sa zdráhajú akceptovať nové médiá. Na väčšine univerzít nedávno zaviedli študijné programy digitálnej grafiky

a multimédií. Počet ilustrátorov, ktorí pôsobia v reklame, filmovej grafike a odvetvi televíznej reklamy stále rastie, pričom u týchto ľudí sa dá očakávať dobrá znalosť počítačového softvéru a techník webového dizajnu.

Sústredme teraz pozornosť na ilustráciu detskej literatúry. Ako som spomínala, iránski knižní ilustrátori nemajú veľký záujem o digitálne nástroje. Vývoj nových techník rozprávania príbehov s aktívnym zapájaním čitateľa/poslucháča viac kontextualizovaným a navigovateľným spôsobom si vyžaduje uplatnenie nových techník ilustrácie, ale napriek tomu medzi ilustrátormi nebadáť výraznejšiu tendenciu nasledovať kolegov v používaní nových médií. Interaktívne rozprávanie príbehov dáva priestor širšej škále foriem komunikácie (napr. text, obrazy, video a grafika) a ponúka možnosti mimoriadneho „šitia na mieru“ a rozsiahleho aktívneho zapájania prijímateľov). Počet ilustrátorov, ktorí používajú nové médiá na vytváranie obrázkov do detských kníh a iných materiálov, je však dosť malý.

Využívanie digitálnych médií v ilustrovaní detskej literatúry, grafických a výtvarných návrhoch však bude narašťať. V súčasnosti je bežné, že rukou vytvorený obraz sa naskenuje a potom upravuje pomocou softvéru ako Photoshop a Illustrator. V generácii mladých ilustrátorov je skupina umelcov, ktorí svoje práce vytvárajú v plnej miere pomocou digitálnych médií. Žiaľ, tieto knihy majú väčšinou nekvalitný text aj obrázky. Sú však aj výnimky, a tých bude čoraz viac. Nasledujúce obrázky sú príkladmi úspešných diel.

*Sheykhi, M., Naneh Golabi,  
Ilustrácie: P. Rahimizadeh*



*Florian, D.,  
Chashmhaye Zemestan  
ilustrácie: H. Hadadi*



*Baghcheban, S.,  
Aftab Mahtab Cherangeh?  
ilustrácie: H. Ghorban*



Stručný prehľad histórie detskej literatúry ukazuje, že využívanie rozmanitých médií na rozprávanie príbehu je veľmi stará technika. V starom Iráne rozprávači udržiavali tradíciu ústneho rozprávania. Rozprávači mali obdivuhodnú pamäť, majstrovsky ovládali dramatické zručnosti na zintenzívnenie vzťahu s poslucháčmi. Koža, látky, keramika, odevy a papier patrili medzi materiály, ktoré rozprávači používali, aby oživilí príbehy alebo správy, a tak kombinovali rozprávačské médiá s hmotnými predmetmi. V súčasnosti existuje množstvo iných spôsobov, ako zachovať rozprávačské tradície. Noviny, webové zdroje, softvérové aplikácie, CD, rozhlas, televízia a video sú najčastejšie používané technológie a techniky. Napriek bohatým a tvorivým možnostiam kombinovať rozmanité médiá pri rozprávaní príbehu alebo pri výučbe nejakého predmetu, väčšina bežných príkladov multimediálnych produktov v Iráne sa nejaví ako veľmi atraktívna. Evidentný je nedostatok kreativity tak v oblasti textov, ako aj ilustrácií.

Počas niekoľkých posledných rokov skupina expertov Iránskej rady pre detskú literatúru sledovala a vyhodnotila väčšinu multimediálnych materiálov ako CD, DVD a detské webové stránky/blogy. Výsledky ich práce poukazujú na nedostatok vedomostí a zručností po obsahovej aj výtvarnej stránke. Ako hovorí Figueiredoa *et al.*, „Nestačí vedieť, ako technológia funguje. Podstatné je pochopiť jej možnosti a dôsledky a vedieť, ako ju najlepšie aplikovať.“ (2004, s. 120).

V oblasti multimédií ako CD a DVD medzi hodnotiace kritériá patria nasledujúce aspekty. Interaktívne prostredie musí obsahovať nástroje, ktoré podporujú mnohoraké typy dát vrátane obrazových, audio, video a hypermediálne dokumenty. Jeden cieľ je zintenzívniť

hudobnú skúsenosť a realizovať hudbu prostredníctvom viacerých rozmanitých prístupov vrátane informačného, audio-video a edukačného. Ďalší cieľ je kombinovať vizuálne, audio a zábavné aspekty, a tak vytvoriť zosúladený a skutočne multimediálny produkt. Majúc tieto kritériá na zreteli vidíme, že v existujúcich multimediálnych produktoch, literatúre, estetike, vzdelávaní a zábave sa nachádzajú na veľmi základnej úrovni a na to, aby dosiahli medzinárodnú úroveň, bude treba ešte prejsť veľký kus cesty. Najmä v prípade ilustrácií majú tieto multimediálne produkty veľmi slabú úroveň.



Multimediálne CD, obálka, *Tamasha*  
 Multimediálne DVD, obálka, *Samya and Computer*  
 Multimediálne CD, obálka, *Shabe Jado*

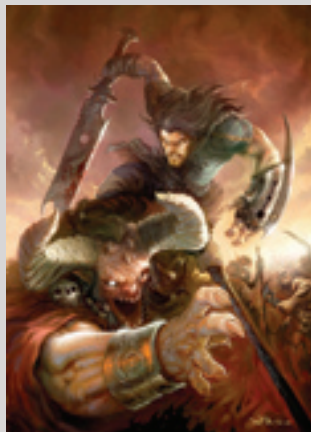
Kvalita ilustrácií v iných nových médiách ako videohry a animácie sa líši. V posledných rokoch boli pridelené relatívne veľké čiastky z verejného rozpočtu na zablokovanie dovozu kultúrnych materiálov zo zahraničia a na podporu národných animátorov, ilustrátorov a umelcov s cieľom motivovať ich k vytvoreniu miestnych a regionálnych sietí. Boli vytvorené viaceré televízne

reklamy, animácie a hry. Ich kvalita nie je rovnaká, ale väčšina z nich spĺňa prísne požiadavky na kreativitu, interaktívnosť a atraktívnosť. Pokiaľ ide o ich obrazovú stránku, pozorovať u nich silný vplyv západnej vizuálnej kultúry, ale sú aj príklady úspešnej kombinácie digitálnych médií a tradičných príbehov a prvkov.



TV reklama, *Pifpof*

Videohra, *Soshiant: The final Hit*



médiá nám dávajú jedinečnú možnosť vytvárať adaptované práce pre menšiny ako postihnutí, etnické menšiny, deti cudzincov a pre ľudí na ulici.

### Odkazy

- Manovich, L. *New Media from Borges to HTML (Nové médiá od Borges po HTML)*, Wardrip-Fruin, Noah and Nick Montfort, ed 2003. The New Media Reader. The MIT Press.
- Lister, M. *et al. New Media, a Critical Introduction (Nové médiá, kritický úvod)*. Second edition, 2009. Routledge.
- Maraviglia, M. *What Do We Really Mean By Art? (Čo vlastne rozumieme pod umením?)* 23.júl, 2010. (<http://www.smashingmagazine.com/2010/07/23/what-do-we-really-mean-by-art/>)
- Figueiredo, F. C. *et al. Refereed digital publication of computer graphics educational materials*. Computers & Graphics. 2004, Volume 28 pp 119–124. [on-line] Zdroj: [www.sciencedirect.com](http://www.sciencedirect.com)

Umelecká tvorba pomocou nových médií nie je len otázka zručnosti. Umelec, aby médium vedel patrične použiť, musí vidieť svet cez dané médium a meniť svoj pohľad s cieľom absorbovať nové možnosti. Problém niektorých umelcov staršej generácie s novými médiami tkvie presne v tom. Nevedia sa pozrieť na svet inými očami. Keď je umelec vyzbrojený novými nástrojmi a technikami, môže ich využiť na tvorbu diel, ktoré sa venujú univerzálnym otázkam a problémom ľudí. Nové



**Michal Tokár** (Slovensko)

## **Nové médiá, digitálne umenie verzus ilustrácia**



*Vysokoškolský učiteľ výtvarnej výchovy na Pedagogickej fakulte Prešovskej univerzity v Prešove. Štúdium výtvarnej výchovy absolvoval na Filozofickej fakulte Univerzity P. J. Šafárika v Prešove. Venuje sa teoretickým otázkam a histórii slovenskej knižnej ilustrácie a obrázkovým naráciám. Z uvedenej tematiky vydal päť knižných monografií a štúdie v odborných časopisoch a vedeckých domácich a zahraničných zborníkoch. Venuje sa aj teórii výtvarnej výchovy. Publikoval recenzie a popularizačné články o výtvarných výstavách. Bol kurátorom výstav domácich i zahraničných umelcov.*

Podstata tvorby knižnej ilustrácie ako žánru výtvarného umenia sa nemení. Je determinovaná jej žánrovou utilitárnosťou k inšpiratívne literárnemu textu a knihe (resp. ich nosiču). Zmeny však postihujú tie prostriedky a znaky, ktoré určujú jej podobu a prijímanie. Súčasnú vizualitu ovplyvňujú zvlášť nové médiá ako dominantné entity sprostredkovania, šírenia a uchovávanía informácií. Niet pochyb o tom, že mediálne umenie najmä technologickými podnetmi obrodzuje aj ilustrovanú detskú knihu, vďaka čomu jej výtvarná zložka – ilustrácia nadobúda podoby, ktoré sú dôležité pre aktuálnu adresnosť – „tu a teraz“. V konečnom dôsledku ovplyvňuje i mení kultúrne konvencie. Uvažovanie o tejto problematike sa môže uberať dvomi smermi: na jednej strane ako generovanie ilustrácie knihy médiom počítača, na druhej strane ako reflexiu pozitívnych a negatívnych účinkov nových mediálnych produktov, ktoré modifikujú podobu i obsah ilustrácie. Rozhodujúci je tu osobnostno-umelecký potenciál tvorcov ilustrovanej knihy, najmä ilustrátora a dizajnéra. V príspevku sa dotýkam oboch vplyvov a uvádzam príklady inovatívneho zužitkovania prvkov médií najmladšou generáciou slovenských ilustrátorov. Úvaha nie je systémovo precizovaná, len naznačujem tie problémové okruhy, ktoré sa dotýkajú modifikovania podoby i obsahu ilustrácie súčasnej detskej knihy.

### **Nové médiá**

Úvaha – v intenciách témy sympózia – sa sústreďuje na interakciu ilustrácie s novými médiami. Preto je potrebné najprv definovať chápanie umeleckej formy nových médií. Pojmoslovie mediálneho umenia je napriek jeho (asi) tridsaťročnej existencii ešte vždy v začiatkoch. Digitálne umenie sa najprv nazývalo počítačovým umením, potom multimedialným, napokon

umením nových médií. Všetky tieto termíny sú preferované, majú však nejasné hranice. V každom prípade odrážajú reálne zmeny v spoločnosti a umení podmienené technologickým vývojom. Túto podstatu nemeni ani skutočnosť, že tak, ako všetko nové, tieto zmeny pomalšie reflektujú tradičné výtvarné disciplíny.

Mediálne umenie sa najčastejšie chápe ako priesečník vektorov troch historických síl: techniky (počítačovej vedy), transnárodného komoditného kapitalizmu a tradičného výtvarného umenia. Alebo tiež ako kumulácia doteraz samostatných oblastí ľudskej aktivity: výtvarného umenia, hudby, literatúry, vedy, programovania. Prekračujú sa tak vzájomné kontexty a zároveň sa s tradičnými aktivitami prekrývajú.

Ani termín nové médiá nemá v súčasnosti presné teoretické vymedzenie, pretože výpočet jeho prvkov a možností nie je konečný, ani definitívny. Pomenovania sa líšia v závislosti od pozície špecializácie teoretika. Životnosť nového média trvá dovtedy, kým neprestane byť predmetom polemík a diskusií, a spoločnosť ho začne vnímať ako čosi prirodzené („zakotvené“ v spoločenskom vedomí).

Umelci nových médií sa pokúšajú pracovať predovšetkým s estetikou technologickej stránky počítača. Ich výstupné „produkty“ nie sú umením „materializovaným“, ale umením dematerializovaným, éterickým. Najčastejšie sa za digitálne umenie považuje také, ktoré je uložené v počítači, resp. možno ho nájsť na internete, na nosičoch DVD a pod. Dnes sa však už presadzuje v hlavnom prúde umenia, je predmetom skúmania teoretikov a historikov, akceptujú ho umelecké múzeá a galérie. Pravda, nie je možné skúmať

digitálne umenie normami jazyka klasického umenia, pretože je jazykom nového komunikačného systému, odlišného od zaužívaných systémov. Digitálna interaktivita je novým spôsobom „štruktúrovania umeleckej formy a organizácie procesu umeleckej komunikácie“. Vyžaduje aj novú estetiku a novú senzibilitu. Prezentuje teda nové možnosti prenosu emotívnych informácií v tomto systéme. Ak uznávame, že technika môže pomôcť pri vyvolaní vnútorných pocitov z objavov, tak digitálne umenie slúži ako prostriedok tvorivosti. Zreje doba, keď spoločnosť môže tieto emotívne vizuálne entity označovať za umelecké diela.

Ilustrácia, presnejšie typ ilustrácie generovaný počítačom a finalizovaný v elektronickej knihe (napr. v iPad, iPhone) alebo vo forme tlačenej knihy, aká sa v čoraz početnejšom zastúpení prezentuje aj na BIB, nezodpovedá uvedenej teoretickej premise digitálneho umenia. Nie som kompetentný zachádzať do polemík zatiaľ neujednotenej terminológie, ale pre potreby úvahy budem za digitálnu ilustráciu považovať taký výtvarný prejav, ktorý je vytvorený alebo spracovaný prostredníctvom počítača: zahŕňa tvorbu (spracovanie) a zobrazenie s možnosťou ďalšieho variovania a pretvárania. Tu zaraďujem aj ilustráciu (resp. skicu) realizovanú niektorou z klasických techník, ktorá je skenovaním prenesená do počítača a príslušným grafickým programom je dotváraná alebo pretváraná pre tlač v tlačiarni. Takéto kombinované ilustračné realizácie sú u nás najčastejším spôsobom technickej realizácie detských knižných ilustrácií prostredníctvom elektronického média.

Možno spomenúť napríklad ilustrátora Svetozára Mydlu, ktorého zaujala novodobá počítačová technika.



Svetozár Mydlo, ilustrácie z knihy F. Rojček: *Torta z piesku*, 2009

Umelca neuspokojovala originalita rukopisne „odcudzeného“ počítačového grafického programu, preto základom pre technicky novátorský počítačový výsledok je precízna predloha, ktorú vytvára svojim obvyklým klasickým postupom. Tak môže uplatniť svoj jedinečný vtíp, nápad a unikátny výraz (napr. v knihe F. Rojček, *Torta z piesku*, 2009). Celofarebné knižky pre malé deti generuje počítačom aj Ján Vrabc (O. Nagaj, *Veršíky o zvieratkách*, 2009; M. Horecký, *Veselé rozprávky pre Betku, Kiku a iné deti*, 2010; A. Andalová, *Zub múdrosti. Láska na prvý pohľad*, 2010). Počítačové realizácie prezrádzajú aj ilustrácie Miroslava Regitka (R. Brat, *Môj brat sa vie biť*, 2010;) a je ňou ovplyvnená aj Alice Záhorská (J. Mlčochová, *Kto kradol v cirku-se Zlatá hviezda*, 2010).

Ilustrácia realizovaná počítačom je u nás zatiaľ prijímaná nejednoznačne. Proces jej „domestikácie“ ešte

potvrá, lebo od počiatkov ilustrovanej knihy je ilustrácia zažívaná čitateľmi najskôr ako výtvarný originál (iluminácie v rukopisnej knihe, grafická ilustrácia v tlačenej knihe, originál v bibliofílii), v moderne je používaná reprodukcia autorského originálu (návrhu), realizovaného niektorou z klasických i moderných (fotografia, koláž) výtvarných techník. Jednoducho, doposiaľ vždy išlo o ilustráciu, v ktorej tvorca výtvarnými prostriedkami materializoval niektorý aspekt literárnej skutočnosti so všetkými zachveniami svojho vnútra (rukopis). V počítačovom zobrazení tvorba začína zadenovaním vstupných dát, za ktorými nasleduje naštartovanie programu počítača. Práve v chýbajúcej autenticknej „rukopisnej živosti“ autorskej seba projekcii vidím obmedzenosť úlohy umelca v elektronickom médiu, čo sa odráža v pocite cudzosti, umelosti výsledku.

Iste, nemožno pristupovať k posudzovaniu „technických typov“ knižných ilustrácií z aspektu klasických či konvenčných kritérií reprodukovanej knižnej ilustrácie, ktorá bola realizovaná tradičnými remeselnými postupmi. Sčestné by bolo aj to, ak človek bez skúseností s prácou v grafických programoch by považoval dielo ilustrátora za úspech počítačového softvéru a tlačiarne, a nie za prácu umelca. Aj počítač ako jedno z nových médií umožňuje umelcovi „prostredníctvom jazyka výtvarného umenia tvoriť, lebo každé gestické prostredie počítača simuluje prostriedky výtvarného jazyka“. Akceptuje sa tu jedine funkčnosť ilustrácie ako úžitkovej podstaty knižného komponentu – slúžiť literárnemu textu a v tlačenej verzii aj knižnému dielu. Nie je to teda záležitosť výhradne technickej realizácie.

Vyvstáva otázka, čo teda možno považovať za východisko hľadania zhôd a rozdielov klasickej ilustrá-

cie a ilustrácie generovanej počítačom. Myslím si, že uplatnenie počítača v umení všeobecne i v umení knihy sprevádzajú podobné problémy, aké vždy boli, sú a budú aj pri ktoromkoľvek inom potenciálne novom vizuálnom médiu.

### Interaktívne elektronické knihy

Okrem tlačenej knihy sa na náš knižný trh dostávajú aj interaktívne elektronické knihy pre deti i dospelých na monitoroch tabletových počítačoch (iPad) a v moderných mobilných telefónoch (iPhone). Prezentujú interaktívne animácie s atmosférickou hudbou, zvukovými efektmi, vysádzaný text, ale aj jeho narozprávanú verziu s možnosťou voľby jazykových mutácií a, samozrejme, s ilustráciami. Čitateľ sa stáva priamym účastníkom príbehu, ktorý číta alebo počúva, pretože pohybom svojich prstov ovplyvňuje dej a to, čo sa na obrazovke tabletu deje. Stranu knihy (otáča sa dotykom prstov) môže recipient zakaždým prežiť trochu inak. Figúrky, predmety a objekty na ilustráciách sa pohybujú buď podľa vopred naprogramovaných pokynov, alebo reagujú na dotyk prstov na obrazovke.

Ilustračnú zložku našich elektronických rozprávkových kníh navrhli (vydavateľstvo iAdverti) mladí ilustrátori: Miloš Kopták (*Malá princezná*), Dušan Koinok (*Tri malé prasiatka*), Denisa Stanislavová (*Bol raz jeden kameň*), česká autorka slovenskej ilustrátorskej školy Eva Svrčková (*Červená čiapočka*). Ilustrácie realizovali klasickými výtvarnými technikami, ba niektoré pôvodne vyšli v klasickej printovej podobe. Vyšli aj knihy pre vekovo starších adresátov: autorská kniha výtvarníkov Tomáša Klepocha a Matúša Maťátka (*Gerteria*), čisto výtvarne podaný vlastný príbeh T. Klepocha (*Find the Story*) v podobe streetartových obrazov



M. Kopták, ilustrácia z interaktívnej elektronickej knihy J. Uličiansky: *Malá princezná*, 2009



D. Koinok, ilustrácie z interaktívnej elektronickej knihy Tri malé prasiatka

E. Svrčková, ilustrácie z interaktívnej elektronickej knihy P. Sklár: *Červená čiapočka*

D. Stanislavová, ilustrácie z interaktívnej knihy P. Pavlík: *Bol raz jeden kameň*





a cestopisná kniha s fotografiami Martina Nikodýma (*Krížom-krážom Afrika*).

Interaktívne elektronické ilustrované knihy na jednej strane rozvíjajú detskú fantáziu, nabádajú malé deti kreatívne myslieť alebo oboznamujú s novými výtvarnými technikami a pod. Edukačnú úlohu plnia aj jazykové mutácie. Interaktívna kniha je novým fenoménom, vydavateľstvo sa môže po čase k vydanému titulu vrátiť a pozmeniť ho alebo doplniť o nové úrovne. Ilustrácia svojou dematerializovanou podstatou, éterickosťou je na druhej strane len akoby odrazom v „zrkadle“ klasickej (tlačenej) knihy a aura zaužívanej reprodukcie sa vytráca. Funkčná služobnosť ilustrácie k textu elektronickej knihy však v zásade zostáva zhodná s funkčnosťou klasickej ilustrácie v tlačenej knihe.

Uvedené „nedostatky“ elektronickej ilustrácie kompenzujú interaktívne animácie, čo dáva interaktívnej knihe v porovnaní s klasickou knihou nový výtvarný rozmer zážitkov. Ťažko predvídať, ako sa budú tieto interaktívne knihy využívať, či všeobecná dostupnosť čoraz dokonalejších tabletov naozaj nahradí napríklad aj školské učebnice a pracovné zošity.

### Reflexia účinkov modifikácie výtvarného „originálu“

Elektronické médiá umožňujú variovať, manipulovať a neustále pretvárať obrazy. Ide o tvorivé uplatňovanie postupov a princípov fragmentácie, koláže, montáže, prekryvania zmenšovania, zväčšovania, opakovania atď. Tieto postupy ovplyvňujú obsahy obrazov. Ich analógiu nachádzame aj detských knižných ilustráciách realizovaných klasickými výtvarnými technikami: Mení sa konvenčná pozícia (návrhu) originálu ilustrá-

*M. Kellenberger,  
ilustrácie z knihy  
M. Ferko,  
Svet je hra*



cie, ktorý sa pre dizajnéra stáva surovinou na finalizáciu v knižnom ilustračno-výtvarnom pláne. Finalizácia ilustrácie už zjavne nespočíva v konvenčnom reprodukovanií nedotknuteľného originálu, ale v jeho pretvorenej, neautentickej podobe. Je to už nová, modifikovaná prezentácia prispôbenaá médiu knihy: ako miniatúra v bloku textu, znovureprodukovaný výrez a pod.

Príkladmi sú selektované motívy z celostranových ilustrácií Martina Kellenbergera, aplikované ako miniatúry v bloku sadzby na iných miestach knihy M. Ferka *Svet je hra* (2009), alebo výrezy z celostrany zrkadlovo znouaplikované na protilahej strane knihy povestí M. Ďuričkovej *Dunajská kráľovná. Povesti, báje a historické obrázky z Bratislavy a dunajského okolia* (2010) z dielne ilustrátora Bystríka Vanču. Dochádza tak nielen k opakovaniu už raz vnímaných motívov, ale výrez sa stáva na inom mieste v knihe autonómnou ilustračnou entitou, v novom vizuálno-textovom recepčnom kontexte, a nadobúda aj nové efekty a významy, aké autorská intencia nepredpokladala. Selektovaný





*B. Vančo, ilustrácie z dvojstrany knihy M. Ďuričková: Dunajská kráľovná. Povesť, báje a historické obrázky z Bratislavy a dunajského okolia*

výsek alebo detail z pôvodnej ilustračnej kompozície má synekdochickú povahu (časť zastupuje celok), čo motivuje detského čitateľa „kompletizovať“, dotvoriť ilustráciu – vrátiť sa k pôvodnému obrazovému zdroju alebo ju reinterpretovať podľa vlastnej fantázie.

Uvedené postupy tvorby ilustrovanej knihy sú potvrdením známej teoretickej premisy, že reprodukcia ako autonómne médium nechce byť iba mechanickou správou o svojej predlohe, ale chce sa prezentovať špecificky, tvorivo, s osobitým pohľadom na svet. Preto aj ilustrácia v modifikovaných aplikáciách sa vníma a chápe nie ako reprodukcia predlohy (originálu), ale ako svojbytný výtvarný žáner – médium knižnej ilustrácie. Modifikácie možno chápať nielen ako vytesňovanie konvenčných znakov a podôb knižnej ilustrácie v zmysle „pohrávania sa“ s technologickými možnosťami, ale ako nachádzanie možností potenciálnej výpovede – splynutia týchto „technických“ postupov s posolstvom ilustrácie.

### Filozofia rozmanitosti

Tradičné nositele informácií – texty a obrazy, sú podľa V. Flussera nahradené novými kódmi, ktoré nás informujú a programujú, a tieto systémy sú zložené z plôch (fotografie, plagáty, steny kín, obrazovky, dopravné značky atď.). Pestrosť vizuálnej reality citovaný autor chápe ako „následok nového spôsobu kodifikácie sveta – teda nového druhu myslenia, čítania a chcenia“. Je odrazom pestrého štýlu „novej kultúry“, „manifestáciou nového druhu ako svetu a životu dať nový zmysel“. Je imanentná kultúre súčasnosti. Odzrkadľuje sa aj v rozmanitosti (nerovnaké vlastnosti, napr. v použitých techniky) a pestrosti (výrazová rôznorodosť, napr. farieb) ilustrácií v súčasnej detskej knihe.

Pestrosťou najčastejšie útočí na naše zmysly televízia. Výskumy dokladujú, že je dominantným médiom, preto z jeho skúmania vzišli najpodstatnejšie otázky týkajúce sa vzťahu umenia a médií: kým umenie dáva príjemcovi priestor, televízia ho potláča a komunikácia je nevyvážená. Z vlastnej skúsenosti vieme, že je to médium, ktorého obrazovka kmitá najrôznohodejšími vizuálnymi efektmi, najmä v reklamných „spotoch“. Televízor je v domácnosti takmer permanentne zapnutý bez toho, aby to malo zmysel. Často je to len zvyk, naša potreba byť obklopení mihajúcou sa kulisou. Toto vizuálne „pulzovanie“ v obytnom interiéri, paradoxne, je domestikovaným ruchom ulice, námestia, ktoré „dekorujú“ statické médiá: bilbordy, plagátové plochy, graffiti, atď. Ohromne pestrý vizuálno-akustický boom sa stáva a vníma ako samozrejmosť, všednosť.

Niet divu, že táto skúsenosť sa odzrkadľuje aj v motívoch, ale najmä v rôznorodosti a pestrosti ilustračných kolekcii Martiny Matlovičovej-Kráľovej, napríklad



*M. Matlovičová-Kráľová,  
ilustrácia z knihy  
W. Saroyan: Tracyho tiger*

v knihe W. Saroyana *Tracyho tiger* (2009), ktorú porota posledného BIB-u ocenila Zlatým jablkom. Heterogénnosť ilustrácií prezentuje aj najnovšia kniha autora – spisovateľa a zároveň ilustrátora – Daniela Heviera *Xaver s nohami do X* (2010). Obrázky aj svojím technickým surrealizmom vyjadrujú „ducha“ vizuálnej reality dneška.

Rôznorodosť cyklu ilustrácií, farebne príťažlivá a intenzívna kombinácia zobrazení vnáša do detskej knihy „filozofiu rozmanitosti, ktorá preplietá minulosť s prítomnosťou a zároveň necháva presakovať i znaky budúcnosti“. Formou výtvarného jazyka zrkadlí aktu-

*D. Hevier, ilustrácie z knihy Xaver s nohami do X*



álny (nielen) vizuálny chaos, pred ktorým sa nám už „netrasú kolená“ ako vždy doteraz. Stáva sa normalizovanou súčasťou aj plánu detskej knihy.

## Eliminovanie negatívnych stránok médií. Útok schém

V súvislosti s ovplyvňovaním detskej ilustrovanej knihy prvkami nových médií je namieste pripomenúť varujúce slová iránskej umelkyne a teoretičky M. Moshiri, ktoré pred časom odznegli na sympóziu o globalizácii a inakosti v detskej ilustrovanej knihe. Poukázala na stratu znakov prirodzených národných charakteristík umenia, a to na úkor médiami chrleného pseudoumenia „globálnej“ kultúry. Upozornila na negatívny dopad uniformity na kultúrnu identitu detí. Majúc na zreteli plazmovú obrazovku televízie, konštatovala šírenú „absorpciu skazy zo pseudoumenia“. Podľa nej je nebezpečné najmä to, že ich konzumentmi sú najmä deti, ich dôverčivé a, dodávam, pascami života nepopísané duše. Sledovaním takýchto programov sa dostávajú do zavádzajúcich bezhraničných klamov. Produkováaná vizuálna „invázia čudných“ zoomorfných tvorov a znetvorených figúrok sa nenáležite zapisuje do detského vedomia ako reálne symboly sveta.

Nadväzujúc na úvahy iránskej umelkyne dodávam, že teoretické štúdie na tému vizuálnych médií sa zhodujú v tom, že súčasný postindustriálny človek túži po vizualizovaných „krvákoch“ a hrôzach, po znetvoreninách akoby inoplanetárnych bytostí atď. Ako konštatovala aj iránska autorka, tieto želania naplňajú súčasné televízne obrazovky, a treba pridať aj internet a hry na monitore počítača, či tablet. Nevyhneme sa tomuto trendu moderných médií, najmä televízie, ktorá na deti pôsobí najintenzívnejšie, pretože je nasledovanejšia.

A komercializácia, ktorej elektronické médiá slúžia, je akoby nezastaviteľná.

Aj keď moja úvaha je koncipovaná zámerne jednosmerne na otázku vplyvu nových médií na knižnú ilustráciu, je možné hovoriť aj o vplyve ilustrácie na iné médiá. Najmä obrázkové knihy naratívneho charakteru sú predurčené na ďalšie spracovanie médiami: vo filme, v televíznych programoch, počítačových hrách alebo v digitálnej knihe, ale aj v reklamnom biznise. Z posledne menovanej oblasti spomeniem nadšené prijatie Pokemonov, vzkriesené dieťa Mickeya W. Disneyho alebo mediálny rozruch okolo komerčnej propagácie značky Harryho Pottera. Boli šírené mnohými médiami a prostriedkami, stali sa súčasťou spomienkových a reklamných predmetov, plyšových figúrok, obalov žuvačiek, samolepiek, obrázkových kariet atď. V prvom rade prinášali finančný zisk.

Reklamné koncepty nielenže nemajú ambície aktivovať detského príjemcu, ale v jeho praktických výtvarných reinterpretáciách priam umŕtvujú kreativitu. Médiami doslova vnucované výtvarné schémy sú príkladom vizuálneho násillia a majú ďalekosiahle výchovné následky. Tieto podnety sú pre deti ešte chaotické, nevedia ich usporiadať a zaradiť do svojej vlastnej poznatkovej štruktúry. Chýba im interpretačný rámec, ktorý je dôležitý pre posúdenie významu týchto podnetov. Zanechávajú však v detskej psychike hlbokú stopu. Negatívny dosah grafických schém týchto produktov na výtvarnú kultúru detí a tínedžerov som mal možnosť evidovať vo vlastnej pedagogickej praxi.

Chtiac-nechtiac nezostáva nám nič iné, len akceptovať aktuálnu kultúrno-spoločenskú realitu a pokúšať

sa aspoň eliminovať negatíva. Nechcem byť skeptický, ale poznámka M. Šperku čosi naznačuje aj smerom k uvedenému problému: konštatuje, že napriek záplave a zavádzaniu nových komunikačných technológií výučby v školách, televzdelávania atď. (a ja dopĺňam aj pekných obrázkov na obrazovkách a v tlačенých reklamách, ktoré na dieťa útočia z každej strany), nie je možné tvrdiť, žeby sa mladá generácia vedela orientovať v záplave dnešných vizuálií a vytvárať si svoj vlastný názor, kritické myslenie a estetické čítanie. A dodal, že nemožno ani tvrdiť, žeby sa všeobecná kultúra, a v rámci nej vzdelanie, zvyšovali, „ba možno opak je skôr pravdou“.

### Posuny i návraty

Výtvarné umenie bolo do začiatku novoveku dôležitým zdrojom a prostriedkom dokumentácie vizuálnej podoby sveta. Túto svoju výlučnosť stratilo vynájdením technicky efektívnejšej vizualizácie. Masovým sprostredkovaním originálu umeleckého diela už nie je ani fotografia a reprodukcia v tlačennom médiu, ale odhmotnený obraz v elektronickom médiu. Má iný vplyv na človeka, pretože okrem straty materiálnosti vyznačuje sa „prchavosťou“. Možno predpokladať, že tak, ako v období staroveku „mal zrak často aktívnu povahu, akú dnes zväčša pripisujeme hmatu“, má zrak dieťaťa takúto aktívnu povahu. Preto ilustrácia materiálnej povahy v knihe zostáva pre malého adresáta dôležitým protipólom k pólu odhmotnených éterických ilustrácií v digitálnych knihách. S nimi je v ohnisku interakcií a efektných trikov. Digitálny obraz zatiaľ nedáva plnú možnosť uplatniť vlastnú kreativitu recipienta i naračnú interpretačnú voľnosť, adekvátnu jeho recipientskemu typu. V statickej knihe materiálne-remeselného produktu môže mať čitateľ nielen pri-



rodzený pocit z kontaktu so „živým“ materiálom, časovo neobmedzene v knihe listovať, prezerať si ju a po čase sa k nej opätovne vracieť. Dieťa má možnosť i manipulovať s knihou (maľovanky, bludiská, rébusy).

Ešte nedávno existovali nenaplnené prognostické úvahy o „smrti“ maliarskeho obrazu, pretože proti stáli idey konceptu, videoprojekcie alebo inštalácie ako prostriedky a ciele verifikácie reflexie sveta. A tak aj prípadné úvahy o konci tlačenej knihy, o tom, že ju pohltí alebo vystrieda elektronická alebo interaktívna kniha, sú tiež nereálnymi prognózami. Zdá sa, že súčasná generácia mladých ilustrátorov – po určitom tápaní v nižšej kultúre v deväťdesiatych rokoch (preferovanie lacných globalizovaných vzorov a efektov) – sa vzchopila a začala sa vážne zamýšľať nad novými možnosťami výtvarnej ilustrácie v tlačenej knihe. Skúšajú síce sekundárne digitalizovať, ale podstata materiálnej realizácie ilustrácie sa zachováva. Je prirodzené, že výrazovo i technicky kódujú aktuálnu dobu a že zužitkujú inšpirácie všetkých médií. Nedá sa objektívne hodnotiť a prognózovať to, čo sa iba objavuje. Digitálna kniha, a najmä interaktívna kniha má krátke trvanie na to, aby sme mohli jej klady a nedostatky zovšeobecňovať.

Využívanie prvkov nových technológií i návraty k remeselným produktom to je prirodzené pulzovanie existencie ilustrácie. Ilustrácia v „materiáli“ knihy naďalej zostáva zdrojovým fundamentom, čitateľ v bezprostrednom dotyku s ňou cíti teplo, pulz, dušu tvoriaceho človeka. Na druhej strane je normálne, že prvky (znaky) nových médií, ktoré autora ilustrácií oslovujú a motivujú, sa zužitkujú ako obrodzujúci a inovačný prvok knižného umenia. „Deti, vďaka prirodzenej ten-

dencii a schopnosti ľahko prijímať všetko nové v procese medializácie a „computerizácie“ sveta a života, sú aktívnymi účastníkmi, „spoluhráčmi“, spolutvorcami... Lebo nie sú zaťažené minulosťou, nepoznajú prirodzený obranný postoj dospelých k rýchlym zmenám. Digitálnu éru deti zvládajú bez ťažkostí, ovládajú textový editor, netýka sa ich žiadne reálne ohrozenie, či „akási“ kontinuita alebo vlastná identita vývoja.

Všetky uvedené i neuvedené spôsoby inovácie ilustrácií v detskej knihe, inšpirované produktmi médií, menia konvenčnú recepciu, prispôsobujú sa súčasnému jazyku umenia. Je odlišný od vžitých stereotypov. Predovšetkým deti – živelní recipienti ilustrácií nie sú ešte poznačené stereotypmi, preto to všetko asi vnímajú celkom prirodzene. Ale intencionalitu by mal predurčovať „osvietený“ dospelý. Je nespochybniteľné, že nové elektronické médiá dávajú príležitosť pre umelecké výpovede založené na prepojení tvorivosti a technológie, kde sa niekedy ťažko hľadá vyváženosť vo vzájomnom obohacovaní. Tento punc je „vsadený“ do konkrétneho kultúrneho prostredia, ktoré je nám dané, sme ním obklopení a ovplyvnení, je prejavom národného archetypu. Ak si ho zachováme aj v knižnej tvorbe, ostaneme v homogenizovanej globálnej kultúre originálni.

**Manuela Vladić-Maštruko** (Chorvátsko)

## Chorvátska ilustrácia v nových médiách



*Vyštudovala Akadémiu výtvarných umení v Zagrebe u prof. Ferdinanda Kulmera. Mala viacero individuálnych aj spoločných výstav v Chorvátsku aj v zahraničí. Okrem profesionálnej umeleckej tvorby sa venuje aj praktickému výskumu v oblasti vizuálneho výrazu a detskej kreativity. Je autorkou viacerých multimediálnych umeleckých projektov pre deti a mládež. Momentálne spolupracuje s múzeami a galériami pri organizovaní umeleckých projektov pre deti.*

*Napísala a ilustrovala 9 kníh pre deti a za svoju tvorbu získala viacero ocenení. Je členkou Chorvátskej umeleckej spoločnosti a Chorvátskeho združenia pre nezávislých umelcov.*

Nové médiá, digitálne ilustrácie, 3D animované filmy a iné formy digitálnej animácie sa objavili v rovnakom čase, keď sa na chorvátskej scéne ilustrácií objavili viaceré talentované osobnosti.

Umelci, ktorých predstavíme, absolvovali formálne akademické vzdelanie v grafike, maľbe a sochárstve. Zručnosti v oblasti digitálnych médií získali samostatne. Motivovala ich k tomu osobná zvedavosť (s výnimkou mladého kolegu Bašića, ktorý patrí do prvej generácie absolventov Katedry animovaného filmu Akadémie výtvarných umení v Záhrebe). Sú to všestranní umelci renesančného typu, ktorí skúmajú rôzne médiá a vyjadrujú sa ich prostredníctvom: navrhujú scény, píšu scenáre a námety, kreslia seriály, ilustrujú obrázkové knižky, animujú bábky v divadle alebo v počítači... aktívne pôsobia v klasických aj nových médiách.

Pri rozhovoroch počas príprav na tento príspevok sme diskutovali o viacerých otázkach, na ktoré sme hľadali odpoveď. Dospeli sme k spoločnému pohľadu, ktorý môžeme vnímať ako určitý záver k našej téme – ilustrácia v nových médiách.

### Rozdiely, výhody a nedostatky vo vzťahu medzi klasickou a digitálnou ilustráciou

Umelci sa zhodujú v tom, že digitálna ilustrácia nemá nejaké mimoriadne výhody v porovnaní s klasickou ilustráciou alebo klasickými médiami. Digitálne technológie a ich techniky a nástroje sú znakom a formou súčasného umenia (jeho veľkej časti), ale médium, v ktorom je umelecké dielo realizované, nehrá podstatnú úlohu. *Najdôležitejšia je sila myšlienky a umelcova schopnosť prezentovať ju v akomkoľvek médiu.* Ale z pohľadu praktickej realizácie jednotlivej ilustrácie, ako aj celého





projektu umelci objavili určité výhody digitálnych médií: ako napríklad rýchlejšia komunikácia a realizácia, klient si nenecháva pôvodné ilustrácie (veľmi častý problém pri spolupráci s chorvátskymi vydavateľmi), ľahšie sa posielajú na výstavy v tlačenej forme, najmä na medzinárodné výstavy, a keďže netreba použiť skener, ľahšie sa zachová pôvodná kvalita vizuálu a zosúladia sa farby v tlači (prispôsobenie farieb z formátu RGB k CMYK), práca sa ľahšie skladuje v štúdiu/pracovni, hoci „uloženie“ na CD, DVD alebo pevnom disku má tiež svoje limity a riziká.

### Hľadanie vlastného vyjadrenia na digitálnom médiu

Ako už ukázala prvá otázka a odpoveď na ňu, aj tu umelci – pravdepodobne vo svetle rozsahu a bohatstva ich rozmanitých aktivít – sa zhodujú na tom, že digitálne médium nie je nič viac ako médium a nehrá kľúčovú umeleckú úlohu. Chcela by som však predstaviť svoj konkrétny projekt a musím povedať, že v tejto otázke nemám rovnaký názor a nazdávam sa, že technika preda len môže byť vyjadrovacím prostriedkom. Z pohľadu digitálnych médií to znamená – ako neskôr konkrétne ukážem – že určité témy a obsahy sa dajú vyvíjať a prezentovať len v médiách, ktoré sú ich *špeciálnym konceptom*.

### Vývoj digitálnej ilustrácie

Začiatky digitálnej ilustrácie poznačili techniky a nástroje, ktorých cieľom bolo odstrániť viditeľné stopy po ľudskej ruke a transformovať všetky charakteristiky kresliarskeho majstrovstva do dokonale pravidelného a uniformného technického vyjadrenia. Nedokonalé používanie ruky, nedokonalé čiary a ťahy štetcom, hrúbka vrstiev farby a štruktúra papiera sa vytratili v súlade so snahou predchádzať subjektívnemu vyjadreniu a do-

siahnuť perfektne pravidelný a jednotný technický výraz a dosiahnuť „objektívnu“ a „čistú“ úpravu mechanicky generovanej vizuálnej myšlienky. História a psychológia ľudského pokolenia nás učia, že taký prístup nielenže viedol k rýchlej saturácii, ale nový technický rozvoj a sprievodné nástroje vyústili do opačného prístupu: najpopulárnejšími nástrojmi a programami sa stali tie, ktoré sa dali mechanicky ovládať tak, aby sa tvorili/imitovali dotyky ruky a ľudské znaky výtvarného gestu. Rozvoj techniky, programov a nástrojov bol zároveň sprevádzaný nástupom novej generácie umelcov, ktorí nové možnosti chceli a vedeli využívať. Na trh a umeleckú scénu prišli *digitálne ceruzky* a *art-pady* a dá sa povedať, že techniky a vyjadrovanie sa vyvíjajú dvoma smermi. Jeden smer využíva sofistikované technológie na „zdokonalenie“ klasických techník prostredníctvom digitalizácie, v snahe umožniť jednoduchšiu a rýchlejšiu manipuláciu, kde stroj so svojou naprogramovanou „vycvičenou rukou“ ilustrátorom a návrhárom umožňuje využiť maliarske techniky na dosiahnutie rýchlejších „výsledkov“. Druhý smer predstavuje vývoj 3D modelovania a animačných techník, ktorý sa usiluje vytvoriť čo najrealistickejší virtuálny svet, modelovaný na spôsob reálneho sveta, ale na vyššej úrovni a bez „svetských“ obmedzení (3D okuliare teraz znásobujú dojem ponorenia sa do média a reality).

### Budúcnosť klasickej a digitálnej ilustrácie

V súčasnom digitalizovanom svete je reálne premýšľať o osude a budúcnosti klasických médií, kníh a obrázkových knižiek pre deti. Faktor, ktorý je podstatný pre porozumenie všetkých posolstiev a obsahov vrátane tých, čo sú v nových médiách, vždy vychádza zo vzťahu medzi dieťaťom a dospelým, dieťaťom a rodičom a tiež medzi jednotlivcom a spoločnosťou! Ak sa

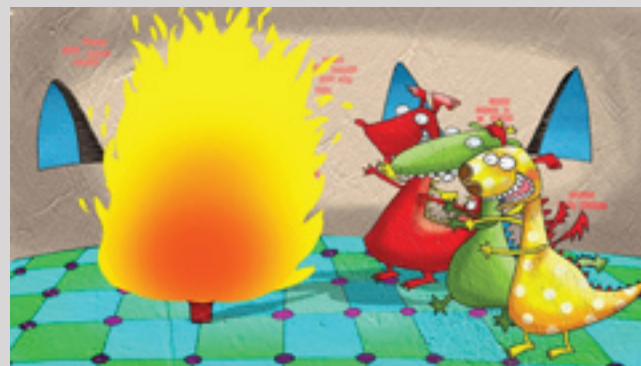
uplatní aktívny prístup a pozitívny, afirmatívny obsah, pričom sa vychádza z bodu vzájomnej komunikácie a interakcie nabádajúcej k emocionálnym a kognitívnym procesom a spoluúčasti, *médium je opäť len prostriedkom* a nenesie hlavnú zodpovednosť. Ak budeme pestovať takýto prístup, môžeme sa vyhnúť nástrahám a zvodom pasívnej závislosti od obrazovky, na ktorej sledujeme digitálny obsah (digitálne obrázkové knižky, animované filmy, hry a najnovšie aj elektronické knihy). Pestovanie vizuálnej kvality a opravdivej vhodnosti pre deti (bez toho, aby sme sa podkladali konzumnému svetu zábavy) je rovnako kľúčové v digitálnych médiách, ako aj v klasických médiách (v ktorých sa tiež nájde množstvo nevhodných a zle vypracovaných posolstiev a obsahov). Môžeme teda povedať, že budúcnosť a prežitie všetkých médií vrátane klasickej a digitálnej ilustrácie závisí len od postoja a činnosti nás, ako aj kompetentných jednotlivcov a spoločnosti ako celku. Kvalitné a stimulujúce projekty na úrovni spoločnosti a kultúrnych a vzdelávacích inštitúcií môžu určite prispieť k posudzovaniu produktov určených pre deti vo všetkých médiách výlučne len na základe kvality.

Dovoľte, aby som vám teraz predstavila umelkyňu, ktorej umelecká individualita a všestrannosť rozbehli chorvátsku digitálnu ilustráciu a animáciu pre deti:

### Ivana Guljašević

sa narodila v roku 1970 a v roku 2000 absolvovala štúdium na Akadémii výtvarných umení v Záhrebe v odbore grafiky.

Vydavateľ, pre ktorého istý čas pracovala, jej navrhol, aby začala pracovať s digitálnymi médiami. V súčasnosti už zrelá a známa umelkyňa je autorkou a ilustrá-



Ivana Guljašević, záber z animovaného filmu *Tri strašna zmaja (Traja strašní draci)*

torkou početných obrázkových knižiek, animovaných filmov a poviedok. Rada kombinuje klasické a digitálne kresby, ktoré pomocou viditeľnej štruktúry a živých farieb komponuje do pitoreskných a pestrofarebných koláží. S manželom Brunom Kumanom vytvára zvieracie figúry s hraničnou popularitou (pavúky, drakov, muchy, zamračených gnómov) a ich hravý a vtipný prístup po-

Ivana Guljašević, ilustrácie do obrázkovej knihy *Pauk Praško (Pavúk Praško)*, text napísal Bruno Kuman



## Manuela Vladić-Maštruko

máha prekonávať predsudky. Umelkyňa ich zasadzuje do hraničných situácií (niekedy na hranici tabu). Medzi mladými čitateľmi je veľmi obľúbená postava známa pod menom Ponožkožrút (*Čarapojedac*, Autorska kuća, 2007), ktorý požiera špinavé ponožky zahodené pod posteľ, a draci, ktorí by chceli oslavovať Vianoce, ale nevedia ako.

Za svoje práce dostala viaceré ocenenia v Chorvátsku aj zahraničí:

2000 – 1. cenu za kreslený seriál, *Crtani romani šou*, Zagreb

3. cenu na *Comics Salon*, Vinkovci

2002 – 1. cenu na festivale FIKE v Portugalsku za animovaný film *As if by Magic* (*Akoby to boli čary*)

2005 – cenu *Sheep in a Box* (*Ovečka v škatuli*) za obrázkovú knihu *Ako si krokodíl Mark našiel domov* (*How Crocodile Mark Found a Home*)

2007 – za obrázkovú knihu *Ponožkožrút: cenu Sheep in a Box* od odbornej poroty a *Sheep in a Box* od detskej poroty, *Pochvalné uznanie Ceny Grigora Viteza*, *Pochvalné uznanie Ceny Lice knjige* (za ilustrácie): 2008, *Čarapojedac* (*Ponožkožrút*), 2009, *Hrvatske bajke* (*Chorvátske báje*), 2010, *Mali Mo* (*Malý Mo*) a *Noina mačka* (*Noemova mačka*).

### Tomislav Zlatić

sa narodil v roku 1976. Je akademický maliar (absolvoval Akadémiu výtvarných umení v roku 2002) a od roku 1996 sa venuje ilustrácii obrázkových knižiek a literatúry pre deti na návrh vydavateľa. Na rozdiel od Ivany Guljašević, ktorá začala s digitálnymi ilustráciami na podnet vydavateľa, Zlatić sa u vydavateľa spočiatku stretol s negatívnym postojom k novým médiám. Jeho



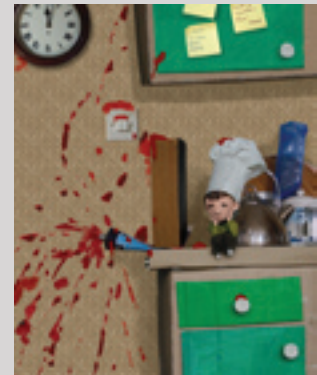
Tomislav Zlatić, Školice za Tratinčicu (*Škôlka pre margarétku*), Ana Đokić

vyjadrovanie kombinuje digitálne spracované prvky fotografie a klasické ilustrácie, ktoré využíva na vytváranie dynamických a pestrofarebných kompozícií.

Špecifickým originálnym znakom jeho práce je kontrast realistických fotografických prvkov, ktoré sú modelované trojdimenzionálne a jeho vlastných pôvodných prvkov a postáv, ktoré sú modelované dvojdimenzionálne a koloristicky a zasadené do mestského prostredia. Používa aj bábky a klasické prostredie, ktoré nafotografuje a digitálne spracuje.

V roku 2006 získal *Národnú cenu Grigora Viteza* za ilustrácie.

Tomislav Zlatić, ilustrácie do detského časopisu *Smib*

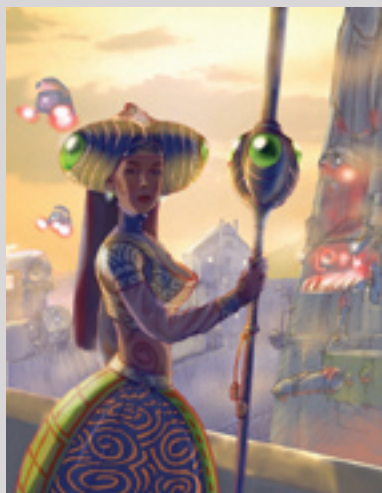




David Peroš Bonnot, záber z animovaného filmu Arktički pirat (*Arktický pirát*)

### David Peroš Bonnot

sa narodil v roku 1967 a v roku 1993 absolvoval štúdi-um malby na Akadémii výtvarných umení v Záhrebe. Je všestranný umelec, ktorý používa digitálne médiá na tvorbu a publikovanie ilustrácií, kresieb a obrázko-



David Peroš Bonnot, voľná ilustrácia, 2010, nepublikované

vých príbehov v chorvátskych detských časopisoch pre začínajúcich čitateľov. Osobitne treba zdôrazniť jeho animované filmy, v ktorých používa techniku *natáčania po okienkach*. Vyrába bábky pre animované filmy ako aj kompletne scény, nafilmuje ich a celý projekt potom dokončí digitálne. Rád používa definované a štylizované postavy. Vyrába ich z plastickej hmoty a sadry, potom ich vyfarbí a oblečie do latexových odevov vyrobených pomocou bábkových foriem. On a jeho životná partnerka Sanja Šantak vytvorili pre potreby jeho filmu niekoľko sto objektov, od figúrok hrdinov cez statické prvky až po desať rôznych typov áut, ktoré sa „preháňajú“ po obrazovke. Postavy zasadzuje do nostalgického prostredia v retro štýle 50. a 60. rokov, pričom každý pohyb a zmenu osvetlenia fotografuje s nekonečnou trepezlivosťou. Autentickosť jeho štýlu a štýlu obdobia, do ktorého je dej umiestnený, je vyjadrená do najmenších detailov a prejavuje sa aj celkovou – do určitej miery – nostalgickou atmosférou.

Za animovaný film *Soldat* (Vojak) získal tri ocenenia na medzinárodných filmových festivaloch.

### Zdenko Bašić

sa narodil v roku 1980. V roku 2005 absolvoval štúdi-um na Katedre animovaného filmu a nových médií Akadémie výtvarných umení v Záhrebe. Na rozdiel od umelcov, ktorí počítačovú grafiku používajú na vytváranie súčasných alebo futuristických postáv, foriem a príbehov, Bašić využíva digitálnu koláž na podporu klasickej knižnej ilustrácie. Jeho ilustrácie a animácie vyžarujú kódovanú záhadnosť rozprávky, sú veľmi lyric-ke a scény vychádzajú z atmosféry a nálady príbehu. Kolážovaním a jemným zlievaním postáv s architektúrou pozadia/základu/scény umelec vytvára atmo-



## Manuela Vladić-Maštruko



Z. Bašić, ilustrácie do knihy *Šuma Striborova* (Striborov les) od I. B. Mažuranić



Z. Bašić, záber z animovaného filmu *Guliver* (Guliver)

sféru pradávnych rozprávok, do ktorých príležitostne zakomponuje prvky a metafory mestskej kultúry, a tak im dáva veľmi aktuálny vzhľad. Bašić využíva mestské motívy, aby nám pripomenul hranice medzi rozprávkou a realitou, ale pritom si zároveň zachováva svoju charakteristickú náklonnosť k rozprávkam cez sofistikovaný zmysel pre atmosféru a cit pre detail. Mladý umelec úzko spojený s prírodou, jej premenami a rozprávkami a bájami z ľudovej tradície, zároveň zahŕňa prvky mysticizmu a dekoratívnosti do svojich ilustrácií, čo im dáva nádych etno charakteru.

Bašić získal viaceré ocenenia za ilustrácie a animácie:

2006 – cenu *Sheep in a Box* (Ovečka v škatuli) za ilustrácie v obrázkovej knihe *Čokolada* (Čokoláda) od Ire-

ny Sertić, od odbornej aj od detskej poroty a Kiklopovu cenu za výtvarný návrh tejto obrázkovej knihy  
 2008 – Cenu Grigora Víteza za najlepšie ilustrácie v knihách pre deti *Priče iz davnine* (Starodávne rozprávky) a *Novela od Stanca* (Stanacov príbeh)  
 2009 – Cenu pre najlepšieho mladého umelca a príspevok do známej galérie ULUPUH  
 2010 – Oktaviánovu cenu Spoločnosti filmových kritikov za najlepší animovaný film na festivale Dni chorvátskeho filmu  
 2010 – Grand prix za najlepší film roka 2009 na festivale Dni chorvátskeho filmu  
 2010 – Cenu za najlepší krátky film za animovaný film *Guliver* (Guliver) na Medzinárodnom filmovom festivale *Libertas* v Dubrovniku  
 2011 – cenu *Porin* za animované video *Žedam* (I Thirst).

### Manuela Vladić-Maštruko

sa narodila v roku 1962. Absolvovala štúdium maliarstva na Akadémii výtvarných umení v Záhrebe v roku 1985 a tvorí ilustrácie vo všetkých médiách. Rada skúma médiom a techniku ako takú. Venuje sa definíciám a vzťahom v rámci konceptu digitálne a nové médiá.



Manuela Vladić-Maštruko, *Melisa u Zemlji slatkiša* (Melisa u krajine sladkosti) záber z 3D muzeografickej obrázkovej knihy



Múzeum súčasného umenia v Záhrebe ju v roku 2003 poverilo zostavením prvej chorvátskej interaktívnej obrázkovej knihy v 3D animácii a technológii VRML s názvom *Melisa u Zemlji slatkiša* (Melisa v krajine sladkostí), ktorú vytvorila s rámci imaginatívneho spoločenstva svojej rodiny. Projekt bol spracovaný pre deti aj dospelých a autorka (s odkazom na *Alicu v krajine zázrakov*) skúmala rôzne vrstvy vo vzťahoch dieťa-dospelý, múzeum-verejnosť-umelec, digitálne-analógové, virtuálne-reálne, zvädzanie médií a vnucované šťastie, ktoré dominovalo v konzumnej spoločnosti cez formulu požiadavky instantného pôžitku. Najšťastnejší hráč v tejto hre, ktorému sa podarí objaviť tajomstvo a najšť najlepšie ukrytú sladkosť vnútri múzejných múrov, vyhráva toľko sladkostí, koľko sám váži. Projekt mal niekoľko úrovní, a to v samotnom múzeu, na internete a vo viacerých médiách a formách: ako obrázková kniha, výstava, počítačová hra a hra, kde sa vyhrávali ceny. Charakteristickou črtou tejto umelkyne je jej zanietenie pre hru s médiami a stratégiu, ktorú sama zároveň kritizuje a posolstvá jej prác, ktoré sú napriek ironickému prístupu veľmi humanistické.

*Manuela Vladić-Maštruko, ilustrácie do jej vlastnej obrázkovej knihy Piko u svemiru (Piko vo vesmíre)*



Umelkyňa získala za svoje diela viacero ocenení, okrem iného aj za ilustrácie:

2005 – cenu *Sheep in a Box (Ovečka v škatuli)* za text a ilustrácie obrázkovej knihy *Pustolovina pauka Ota (Dobrodružstvá pavúka Otta)* a *Pochvalné uznanie Ceny Grigora Viteza za návrh vydania Dobar dan gospodine Andersen (Dobry deň, pán Andersen)*

2010 – Tretiu cenu na 3. Chorvátskom bienále ilustrácií za *Snežna kraljica (Snehová kráľovná)* od H. C. Andersena

2010 – cenu *Sheep in the Box* od detskej poroty za ilustrácie v obrázkovej knihe *Plavi slavuj (Modrý slávik)* od Maje Brajko-Livaković.



**Anita Wincenjusz Patyna** (Poľsko)

### **Nové médiá v ilustráciách kníh – úžasné riešenie alebo sporný nástroj? Niekoľko myšlienok o súčasnej poľskej ilustrácii**



*Študovala dejiny umenia na Umeleckom inštitúte na univerzite vo Wroclavi. V roku 2007 dokončila doktorát na tému Poľská knižná ilustrácia. Bola na štipendijnom pobyte v Írsku s projektom Ilustrácia detských kníh v Írsku. Pracovala v knižnici Umelecko-historického inštitútu. Od roku 2002 pracuje v Akadémii výtvarných umení Eugeniusza Gepperta vo Wroclavi. Od roku 2008 je hosťujúcim profesorom na Inštitúte dejín umenia na wroclavskej univerzite. Je členkou Poľskej sekcie IBBY. Publikovala množstvo článkov o poľskej a európskej knižnej ilustrácii.*

Našťastie, alebo práve naopak, žijeme v čase mediálnej revolúcie. Zmeny vo svete techniky sú také rýchle a každým rokom ich toľko pribúda, že ľudia, ktorí nie sú až natoľko orientovaní na počítačovú vedu a moderné technické vynálezy, sa vzdali a už sa nesnažia držať krok so všetkými novými riešeniami a vynálezmi v elektronickej, digitálnej a dokonca i virtuálnej ríši. Niekedy však nemáme inú možnosť, len sa „aktualizovať“. Keď napríklad dostaneme nový mobil, naše včerajšie dátové nosiče nie sú kompatibilné s notebookmi, kamerami, skenermi. Televízory neberú digitálny signál, keďže boli vyrobené a určené na analógové prenosy a podobne. Nové možnosti a nová technika je všade a je zrejmé, že nemá zmysel proti nej bojovať. Otvorený postoj, náležité ocenenie a rozumné využívanie výhod technického pokroku je podľa všetkého oveľa užitočnejšie. Popísaná situácia sa vzťahuje aj na výtvarný svet a grafickú úpravu, ktorá je úzko previazaná s ilustráciou kníh, našou hlavnou témou.

Moderné technológie sa využívajú v rôznych štádiách knižnej grafiky. Možnosti zahŕňajú elektronické nástroje ako grafický softvér, ktorý sa vo svete bežne používa: Adobe Illustrator, Photoshop, InDesign Creative Suite, Corel Draw Graphics Suite, aby som uviedla aspoň najpopulárnejšie z nich, plus ich široký, takmer neobmedzený potenciál; perá a dotykové tablety, dokonalé skenery, ktoré obraz dokážu tak nasnímať, že sa zdá byť presnejší ako realita; ďalej treba spomenúť aj tlačiarne, ktoré dokážu vyprodukovať bezchybné kópie pôvodiny. Perfektný exemplár sa už-už dostáva do rúk nedočkavého čitateľa. Ale ako to už býva, tento nádherný stav má aj druhú tvár, ktorá nie je nevyhnutne až taká pozitívna. Spomenuté riešenia sa stávajú nebezpečnými, keď začneme brať do úvahy hotové efekty, ktoré do-



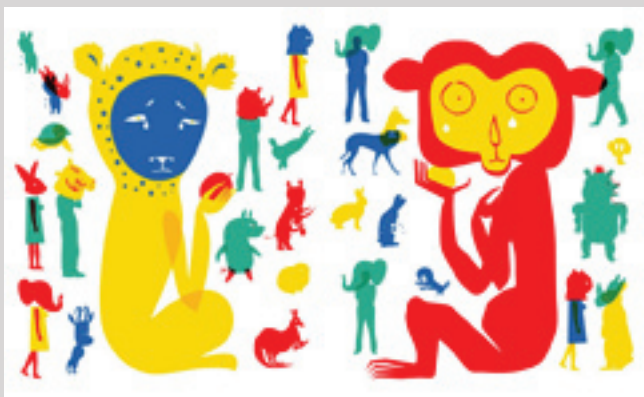
ilustrácia  
Paweł Pawlak

kážu vygenerovať. Technický potenciál softvéru vyvinutého pre grafikov je obrovský a dokáže ušetriť veľmi veľa času a energie, ale zároveň vie kradnúť originálne ťahy ľudskej ruky, samotného ducha ilustrácie. Isteže, táto ponúkaná presnosť „prirodzeného štetca“ (ako sa produkt popisuje v reklame) sa dá ťažko odhaliť, a to je v skutočnosti ich cieľ – predstierať, že čiary, šmuhy, škvrny a pod. boli nakreslené, namaľované, rozmazané, poškriabané, popretřhané, jednoducho vytvorené ľudskou rukou. Keď sa však bližšie prizrieme obrazu, vidíme, že je to v konečnom dôsledku ľudská ruka, ktorá je konečným faktorom ilustrácií a počítačová myš – alebo – aby to lepšie zodpovedalo súčasnosti – tablety s perom, sú multifunkčné, umelecké, umelou inteligenciou vybavené, ale ešte vždy iba nástroje.

Ja sama nie som umelkyňa. Tieto slová hovorím ako historička umenia, teoretička a – v neposlednom rade – členka dosť rozsiahleho, pozorného a starostlivého publika, čo skúma ilustrácie v knihách s potešením,

ktoré pramení z možnosti stretnúť sa s nádhernými artefaktmi. Ako akademička, ktorá sa už nejaký čas venuje najmä histórii a súčasnosti knižnej ilustrácie doma aj v zahraničí, som vedená k pozornejšiemu skúmaniu grafickej stránky vydaných diel a ich ilustrácií. Analyzujem ich vizuálny obsah: porovnávam štýly, formy, spôsoby kompozície, zdroje inšpirácie, metódy stavby rozprávania príbehu. Teda pozerám a pozerám. Tu sú určité závery môjho pozorovania súčasnej poľskej ilustrácie detskej literatúry. Budem úprimná, predpokladám, že niektoré tieto všeobecné postrehy sa môžu vzťahovať na súčasnú ilustráciu kdekoľvek vo svete. Mimochodom, svet v ktorom žijeme sa neustále zmenšuje.

Softvérové nástroje, ktoré sa už nejaký čas bežne používajú, príležitostne viedli k vzniku príliš mnohých – určitým spôsobom, ktorý sa dá ťažko popísať – podobných výtvarných diel. Je to viditeľné najmä na prácach najmladších grafikov a umelcov, ktorí sú na samotnom začiatku kariéry v oblasti knižnej ilustrácie. Niektoré úplne nové tituly a nové vydania (v novej úprave) klasických textov môžu poslúžiť ako príklady. Nájdem medzi nimi aj veľmi jednoduché, ale „iskriace“ originálne nápady, prekvapujúce grafické riešenia a – v neposlednom rade – práce skutočne vysokej umeleckej kvality. Spomedzi početných mladých tvorcov v Poľsku treba osobitne vyzdvihnúť umelkyne: Moniku Hanulak, Annu Ładecka, Annu Niemierko, Olu Cieślak, Martu Ignerska, Aleksandru Woldańsku-Płocińską, Mariannu Oklejak. Všetko dámy – zaujímavé, však? Mala som možnosť bližšie sa pozrieť na úplne nové práce väčšinou z Poľska (niekoľko účastníkov reprezentovalo ďalšie krajiny) počas medzinárodnej konferencie venovanej výlučne detskej knihe v Katoviciach v roku 2010. Sprievodným podujatím konferencie bola súťaž *A Book Well*

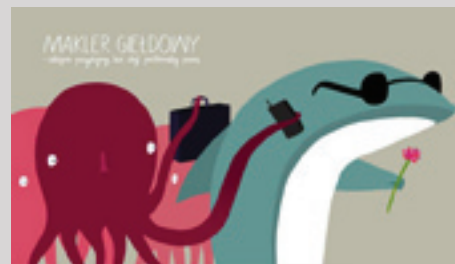


ilustrácia Monika Hanulak

*Designed: Let's Start with Children* (Dobre spracovaná kniha: Začnime deťmi) v Katoviciach v apríli 2010, ktorú druhýkrát usporiadala Katedra grafiky a dizajnu Akadémie výtvarných umení v Katoviciach. Súťaž a veľká výstava po súťaži v galérii Rondo priniesla množstvo zaujímavých dizajnov a rozmanité umelecké koncepty. Rok skôr sa ponúkala ďalšia dobrá príležitosť. V tom prípade sa tvorivé myšlienky rodili výlučne v prostredí Akadémie výtvarných umení vo Varšave. Výstava *Watch Out! Bulldozers! Young Polish Illustration* (Pozor! Buldozéry! Mladá poľská ilustrácia) sa konala v galérii Akadémie ASPEKT pri príležitosti medzinárodnej konferencie sprevádzajúcej *ANIMALITER. European Art of Illustration* (Európske ilustrátorské umenie), ktorá sa konala v hlavnom meste Poľska v máji 2009. Prezentácia Ateliéru ilustrácie, pod vedením prof. Zygmunta Januszewskiego a jeho asistentky Moniky Hanulak, ponúkla zaujímavý prehľad skutočne obrovského potenciálu (v tom čase) najčerstvejšej krvi v oblasti poľskej ilustrácie. Na obidvoch prezentáciách – v Katoviciach a Varšave – bolo veľa originálnych prác záhadných svojou

formou a výtvarným poňatím. Napriek tomu sa dalo postrehnúť, že mladí tvorcovia sledujú zväčša podobné cesty, používajú, resp. príliš používajú spomínaný softvér, ktorým im tak ľahko, ba dokonca automaticky, umožňuje multiplikovať, kombinovať, transformovať, vlepovať, vymazávať určité časti, meniť veľkosť a farby a pod. Príliš veľa hotových riešení (ako kaligrafia, symboly, vzory, motívy) a ich ľahké používanie spôsobuje, že niektorí výtvarníci zleniveli. V jednom prípade môžu pokaziť autentickosť čiary, farebnej škvrny, v inom prípade môžu viesť k tomu, že sa stratí samotná špecifická kvalita – čaro nedokonalosti. Jednoduchý a mimoriadne otvorený prístup cez internet k všetkým pokladom nášho výtvarného dedičstva (doslova čo nám len zide na um, ba ešte oveľa viac) prináša so sebou pokušenie citovať. Dalo by sa to nazvať „3-klávesová pasca“ (vys-trihni, skopíruj, prílep). A pritom je tu ešte ďalšia vec – počítačové nástroje môžu viesť k novým typom chýb. Nieкто napr. môže zabudnúť na nejaké detaily v konkrétnych vrstvách obrazových súborov vo Photoshope CS alebo nepresne vyplní nejaký obrazec. Popísané prípady pozorujem aj v mojej alma mater. Profesionálne som v kontakte so všetkými fakultami vrátane Katedry grafiky a dizajnu, a preto mám možnosť vidieť študentské diplomové práce aj iné prezentácie na aka-

ilustrácia  
 Aleksandra  
 Woldańska-  
 -Płocińska



démii. Závery sú vo všeobecnosti také, ako som ich už opísala. Na druhej strane je ťažko určiť, do akej miery je súčasné výtvarné prostredie tiež zodpovedné za tento stav. Mladí výtvarníci, pravidelní používatelia internetu, nielen e-mailu, ale aj e-knží a e-časopisov, sú zvyknutí na inú ako tradičnú grafiku, a tá sa – podľa všetkého – akosi podvedome „printuje“ v ich myšliach. Toto nové videnie sa buduje aj prostredníctvom hudobných klipov, súčasnej úpravy filmov, billboardov a rozsiahleho sveta reklamy, skrátka celej ikonoféry. Práve tu sú korene súčasnej estetiky a vrodeneho vkusu postmoderných generácií. Naša spoločnosť sa vníma ako „konzumná spoločnosť výjavov“ (kombinácia pojmov Guy Deborda a Jeana Baudrillarda), pričom svet, v ktorom žijeme, vnímaný ako svet vytvorený z vyobrazenia a simulácie, náš navyknutý spôsob videnia, pozorovania a všimania sa tiež zmenil. Vďaka internetu sa myšlienka globálnej dediny stala skutočnosťou do takej miery, že si niekedy ani neuvedomujeme, ako sa slobodne pohybujeme v zdanlivo neobmedzenom vizuálnom svete. Okrem toho internet priniesol množstvo paralelných dejov, masy textu a obrázkov, ktoré môžu byť otvorené v mnohých okienkach súčasne a urobil ich bežnou súčasťou nášho života. Internet nás aj navykol na nekonečné prepojenia. Čo takýmto spôsobom dostávame, je obrovská mozaika faktov, obrazov, príbehov, symbolov, znakov, postáv atď. Je to gigantická digitálna koláž. V súčasnosti sa to javí ako prirodzené. A v súčasnosti je naše vnímanie na to lepšie pripravené.

Vzhľadom na nové podoby ilustrácie detskej literatúry sa zdá, že v období postmoderny sa *koláž* ako taká a určité špecifické kvality jej estetiky stali viditeľnými symptómami umenia vrátane ilustrácií. Početné diela využívajú tento konkrétny spôsob vytvárania rôznych obrazových



ilustrácia Marianna Oklejak

svetov. Koláž má bohatú a význačnú históriu. Jej pôvod siaha do začiatku 12. storočia k japonským kaligrafom. V 15. storočí bola obľúbená v Turecku a Perzii. Napriek tomu umeleckú techniku koláže spájame s prácami a experimentovaním kubistických umelcov, konkrétne Pabla Picassa a Georgea Braqua, z obdobia po roku 1912, čo nám pripomína budúročné sté výročie. V prvej polovici 20. storočia sa koláž vo veľkej miere uplatňovala v európskej ilustrácii. V poľskej knižnej grafike (Jan Lenica, Henryk Tomaszewski, Daniel Mróz, Bohdan Butenko, Stanisław Zamecznik a ďalší) šesťdesiatych rokov zaznamenala veľké oživenie. Rozmanité zdroje obrazov (napr. vlastné diela, fotografie, výstrižky z novín a farebných časopisov, lístky, bločky) a zmes použitých ingrediencií (akýkoľvek potlačený/farebný papier alebo dokonca akýkoľvek iný dostatočne plochý materiál ako kartón, textil, plasty atď.) viedli k miešaniu štýlov. Všetky prvky pohromade a presne zreprodukované v konečnej ilustrácii odrážajú mozaikovitú povahu súčasného vizuálneho sveta. Určitým spôsobom to zároveň ukazuje stav mladých výtvarníkov, hľadajúcich



## ■ Anita Wincenjusz Patyna

umelecké riešenia, ktoré najlepšie zodpovedajú ich estetike, náladám, preferenciám, stavu hľadania a skúšania rozmanitých metód umeleckej tvorby. Táto stratégia však môže na prvý pohľad vyvolávať dojem, že všetky ilustrácie tohto druhu sú si podobné.

Zámerné používam slovesá „môže“ a „mohlo by“ s cieľom poukázať na potenciálne nebezpečenstvá týchto nádherných nových nástrojov. Rovnako však chcem zdôrazniť všetky výhody, ktoré ponúkajú nové médiá. Ušetria hodiny drahého času, umelcom umožňujú robiť ľubovoľný počet korekcií, odstrániť prípadnú chybu (ak ju umelec vôbec zbadal) a vytvárať mnoho verzií, kým nebudú úplne spokojní. Verzie sa okrem toho dajú ľahko porovnávať, efekty nastupujú ihneď po procese tvorby alebo ešte počas neho, takže je ľahké vybrať najlepšiu podobu. Táto možnosť vytvárať nekonečné množstvá nových verzií sa však môže stať reálnou prekážkou, ak umelec chce ukončiť prácu na projekte. Samozrejme, nemusí to byť pravidlo. Treba mať na pamäti aj to, že možnosť vymazať každú jednu chybu môže umelca obrať o šancu dosiahnuť majstrovskú úroveň. To je postreh Pawela Pawlaka, jedného z najznámejších poľských ilustrátorov, vyslovený počas nášho nedávneho rozhovoru.

Umelci, ktorí majú určité odborné skúsenosti a už majú na svojom umeleckom účte niekoľko titulov, si v oveľa väčšej miere uvedomujú svoju víziu a preferencie štýlov, podľa všetkého nemusia mať strach zo spomínaných nebezpečenstiev. Ich individuálny štýl sa dá ľahko rozpoznať, umelecky sa už zadefinovali. Vo svojich prácach nechávajú „pečať“ svojej plastickej imaginácie, nech sa rozhodnú pre akýkoľvek spôsob. Vhodným príkladom sú ilustrácie Pawła Pawlaka vytvorené pre

*ilustrácia Iwona Chmielewska*



súbor surrealistických nereferenčných príručiek od Wojciecha Widłaka a Pawła Pawlaka (komiksy o nesprávnom používaní kladiva, hrebeňa a rukavice, ktoré vydalo vydavateľstvo Czerwony Konik, v 2009-2010). Individuálny dotyk je viditeľný v typických črtách tváří, proporciách postáv, ako aj určitých charakteristikách Pawlakových prvkov, napr. v kompozícii obrázkov, veselých a zároveň nádherne vyrovnaných farbách, immanentnom humore, ktorý v prípade dotknutých titulov evokuje samotný text. Poetické svety, s plným hlbokým významom, plné metafor, cielene vytvorené kolážou, vidíme v prácach Iwony Chmielewskej. Uvediem len jej najnovšiu prácu: *Domowe duchy* (Domáci duchovia) od Dobravky Ugrešić, Znak 2010). Ďalší príklad, tentoraz z ponuky už spomínanej Moniky Hanulak, je jej práca pre Pampilio od Ireny Tuwim (Wytwórnia, 2010). Také



nádherné tieňovanie postáv príbehu sa dalo dosiahnuť len vďaka počítačovým možnostiam, pričom celé dielo dosahuje vysokú umeleckú úroveň. Širokú škálu počítačových technických možností môžeme sledovať na prácach siedmich ilustrátoriek, ktoré vytvorili grafické spracovanie a ilustrácie pre Tuwim, Wytwórnia, v roku 2008 (ocenenie Bologna Ragazzi Award [kategória: Poézia] – 2008, Čestné uznanie Poľskej sekcie IBBY – 2008, Čestné uznanie BIB – 2009). Aj pre tento titul boli vytvorené úžasné príklady koláží.

Pre väčšinu renomovaných umelcov, pre originálnych, odvážnych a dôsledne a vytrvalo hľadajúcich mladých umelcov je počítačový softvér len ďalší nástroj v technickom vybavení a nové médiá a nové možnosti len rozširujú ich umelecký slovník. Úplne najdôležitejším faktorom je výtvarník, ktorý má svoj nástroj pod kontrolou od začiatku tvorivého procesu až po jeho koniec. Umelkyňa alebo umelec vynachádza nové charakteristiky hrdinov, rozhoduje o farbách, hrúbke čiar, počte

objektov, spôsobe ich zobrazenia, o zdrojoch koláží, kompozícii, perspektíve. V konečnom dôsledku je to umelec, kto rozhoduje o tom, kde, kedy, ako, čo a do akej miery sa použije v tomto alebo inom diele.



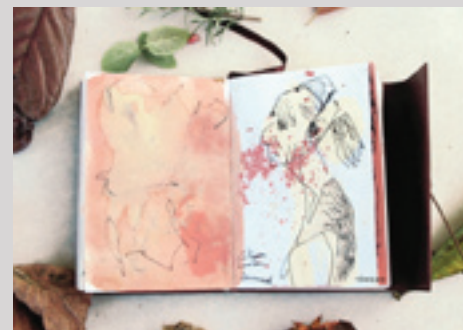
# Medzinárodné sympóziu BIB 2011 / International Symposium BIB 2011



Yun-Deok Kwon očami J. A. Tàssies Penella /  
Yun-Deok Kwon by J. A. Tàssies Penella



Medzinárodné sympóziu BIB 2011 /  
International Symposium BIB 2011



Steffen Larsen očami J. A. Tàssies Penella /  
Steffen Larsen by J. A. Tàssies Penella



Medzinárodné sympóziu BIB 2011 /  
International Symposium BIB 2011



Michal Tokár očami J. A. Tàssies Penella /  
Michal Tokár by J. A. Tàssies Penella



Renáta Fučíková očami J. A. Tàssies Penella /  
Renáta Fučíková by J. A. Tàssies Penella



Manuela Vladič-Maštruko očami J. A. Tàssies Penella /  
Manuela Vladič-Maštruko by J. A. Tàssies Penella



Anita Wincencjus Patyna očami J. A. Tàssies Penella /  
Anita Wincencjus Patyna by J. A. Tàssies Penella



Medzinárodné sympóziu BIB 2011 /  
International Symposium BIB 2011





Medzinárodné sympóziu BIB 2011 /  
International Symposium BIB 2011



Medzinárodné sympóziu BIB 2011 /  
International Symposium BIB 2011



Fanuel Hanán Díaz očami J. A. Tàssies Penella /  
Fanuel Hanán Díaz by J. A. Tàssies Penella



Koraljka Jurčec Kos očami J. A. Tàssies Penella /  
Koraljka Jurčec Kos by J. A. Tàssies Penella



Sahar Tarhandeh očami J. A. Tàssies Penella /  
Sahar Tarhandeh by J. A. Tàssies Penella



Andrej Švec očami J. A. Tàssies Penella /  
Andrej Švec by J. A. Tàssies Penella



Janine Despinette očami J. A. Tàssies Penella /  
Janine Despinette by J. A. Tàssies Penella



Kirsten Bystrup očami J. A. Tàssies Penella /  
Kirsten Bystrup by J. A. Tàssies Penella



Medzinárodné sympóziu BIB 2011 /  
International Symposium BIB 2011