

28.



BIENÁLE ILUSTRÁCIÍ BRATISLAVA

Biennial of Illustrations Bratislava
Biennale der Illustrationen Bratislava
Bienal de Ilustraciones Bratislava
Biennale d'illustrations Bratislava
Биенале иллюстраций Братислава

ZBORNÍK
MISCELLANY



MINISTERSTVO
KULTÚRY
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



BIBIANA

28. Bienále ilustrácií Bratislava, Slovensko • Ministerstvo kultúry Slovenskej republiky • BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti
28th Biennial of Illustrations Bratislava, Slovakia • Ministry of Culture of the Slovak Republic • BIBIANA, International House of Art for Children

Medzinárodné sympóziium
BIB 2021

Téma:
„Komiks v súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež
(kreatívne a objavné stratégie)“



ZBORNÍK

Medzinárodné sympóziu BIB 2021

Bienále ilustrácií Bratislava 2021

Téma:

*„Komiks v súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež
(kreatívne a objavné stratégie)“*

Zostavovateľka:

Mgr. Viera Anoškinová

Vydala:

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti

Panská 41, 815 39 Bratislava

Fotografie:

Archív BIBIANY, autori

Preklady z angličtiny do slovenčiny:

Martina Haug

Odborná a jazyková redaktorka:

PhDr. Tatiana Žáryová

Autori zahraničných príspevkov zodpovedajú sami za preklad do angličtiny

Grafická úprava:

Jana Bibová

Realizácia:

ULTRA PRINT

ISBN 978-80-89154-77-7

Obsah

Zuzana Jarošová, Slovensko: Príhovor	4	Isabella Mauro, Chorvátsko: Dve hrdinky v chorvátskych komiksových knihách pre deti ...	58
Sheida Arameshfard, Irán: Skúmanie konceptu “glokalizácie” prostredníctvom vizuálnych aspektov komiksu v Iráne s pohľadom na zbierku Rostam in Haft Khan	5	Rutu Modan, Yirmi Pinkus, Izrael: Projekt knihy o Noemovi, súčasný komiks pre malých čitateľov v Izraeli	66
Denis Beznosov, Rusko: Komiks v súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež. (Kreatívne a objavné stratégie)	15	Tuula Pere, Fínsko: Kresba slovami – rozprávanie obrázkami, vizualizácia príbehov – interakcia autor – ilustrátor	68
Ana Biscaia, Portugalsko: Komiks v súčasných obrázkových knihách pre deti a mládež. (Kreatívne stratégie a stratégie objavovania)	19	Irena Jukić Pranjić, Chorvátsko: Vplyv detskej literatúry na tvorbu postáv v chorvátskych detských komiksoch	74
Ali Boozari, Irán: Iránsky štýl komiksových kníh; krátka história a prehľad	23	Tomáš Prokůpek, Česko: Mezi obrázkovou knihou, leporelom a komiksem, počátky samostatne vydávaného obrázkového seriálu v českém prostředí	79
Renáta Fučíková, Česko: Zlatý věk českého komiksu pro děti na přelomu 60. a 70. let 20. století	33	Marija Ristič, Srbsko: Malý politický zabávač – komiks Dikan	84
Anna Kérchy, Maďarsko: Kreatívne stratégie komiksu v súčasných maďarských obrázkových knihách	41	Renana Green-Shukrun, Izrael: Premena postavy v izraelskom komikse pre deti: od hrdinu k hrdinke	88
Chryssa Kouraki, Angela Yannicopoulou, Grécko: Grécke historické romány pre deti a mládež	47	Silvija Tretjakova, Lotyšsko: Komiks ako kreatívna stratégia v metodike čítania	94
Steffen Larsen, Dánsko: Rámovať alebo nerámovať? (Je to otázka?)	55	Lote Vilma Vitina, Lotyšsko: Komiks v súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež (kreatívne a objavné stratégie)	101
		Senka Vlahovič, Srbsko: Komiks pre deti: Alternatívne a experimentálne prístupy v Srbsku v 21. storočí (Maja Veselinović a Dragana Kuprešanin)	104

Príhovor



Komiks v súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež (kreatívne a objavné stratégie)

Po prvý raz počas doterajšej vyše polstoročnej histórie bratislavského bienále sme sa rozhodli posvietiť si na fenomén: „*Komiks*“. V minulosti sa komiks viac-menej vnímal, aj v hodnotení výtvarných kritikov, skôr v polohe komerčnej tvorby, mainstreamu. Existujú aj súťaže špecializované výlučne na komiksovú tvorbu. Hranice tzv. „vysokého“ a „nízkeho“ umenia sa v súčasnom umení stierajú či miznú. V posledných rokoch sa nám do medzinárodnej súťaže BIB dostali originálne, invenčné komiksy vysokej umeleckej kvality. Príkladom z predošlého ročníka BIB 2019 je napríklad tvorba ilustrátorky *Anat Warshavski* z Izraela, ktorá získala aj ocenenie Plaketa BIB 2019. V ocenej knihe *Reštaurácia tučniakov* kreatívne a vtípne pracuje aj s motívom komiksu. A takých príkladov kníh je viac.

V súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež sa kombinujú a krížia všetky žánre, všetky štýly a všetky médiá. Neexistujú takmer žiadne limity. Rozhoduje iba nápad, umelecká výpoveď, realizácia a celková kvalita.

Preto sme sa rozhodli preskúmať fenomén „komiksu“ z pohľadu expertov z rôznych kútov celého sveta. Odborníci, vydavatelia, teoretici, kritici, novinári, ilustrátori nám tentoraz mohli zaslať iba online svoje príspevky na Medzinárodné sympóziu BIB 2021. Z rôznych uhlov pohľadu prezentujú a analyzujú kreatívne a objavné stratégie žánru a fenoménu „komiks“ v súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež. A samozrejme skúmajú, aj ako sa menia podoby súčasného umelecky kvalitného komiksu a celková reflexia pojmu „komiks“ vo svete.

Téma sympózia BIB 2021 skúma jeden z dosiaľ obchádzaných fenoménov súčasnej obrázkovej knihy. A sme radi, že vyprovokovala zaujímavé úvahy publikované v tomto zborníku z Medzinárodného sympózia BIB 2021. Je to ďalší kameňok do mozaiky poznávania aktuálnych podôb svetovej ilustračnej tvorby kníh pre deti a mládež.

Zuzana Jarošová

generálna komisárka BIB
predsedníčka Medzinárodného komitétu BIB

Sheida Arameshfardová

Irán

Skúmanie konceptu “Glokalizácie” prostredníctvom vizuálnych aspektov komiksu v Iráne s pohľadom na zbierku *Rostam in Haft Khan*



Je výskumníčka a aktivistka v oblasti detskej literatúry. Vyštudovala detskú literatúru na Univerzite Shiraz. Momentálne sa venuje doktorantskému štúdiu perzského jazyka a literatúry na tej istej univerzite. Je aj členkou Rady detskej knihy a Centra pre štúdium detskej literatúry na Univerzite Shiraz ako aj Románovej skupiny pre mládež v Iráne. Napísala niekoľko článkov o detskej literatúre a spolupracovala s rôznymi inštitúciami v danej oblasti.

Cieľom tejto štúdie je preskúmať spôsob, akým sa iránska kultúra vyrovnala s komiksom. Otázkou je, kde sa momentálne nachádzajú iránske komiksy. Aby sme ju objasnili, použila som prípadovú štúdiu zbierky *Rostam in Haft Khan*. To, ako každá kultúra zaobchádza s komiksom je odlišné, keďže komiks sa dostal do východných kultúr ako importované médium. Niektoré procesy uprednostňujú pri tvorbe komiksu globalizáciu a iné domáci prístup (lokalizáciu). Anna Katrina Gutierrezová (2013) podporovala strednú cestu a používala pojem ‘glokalizácia’, ktorý spája globálne a lokálne perspektívy. Jej prístup eliminuje hrozbu globálnej homogenizácie a strach z lokálnej izolácie, základná kognitívna funkcia je opísaná ako ‘splynutie pojmov’. Z tohto pohľadu predstavuje komiks s textom a obrázkami organické kanály spájajúce skutočné aspekty rôznych kultúr a vytvára medzi nimi dialóg. História iránskeho komiksu ukazuje, že väčšina pokusov nedokázala odrážať ten svet, v ktorom Iránci žili, a nezakladala sa na jeho zobrazovaní. Väčšina prác inklinovala viac k ‘rovnakosti’ namiesto k ‘podobnosti’. Na druhej strane sa tento druh opakovane stal nástrojom lokalizácie pod vládnutím politických a ideologických koncernov. Zbierka *Rostam in Haft Khan*, aj napriek svojej slabej stránke



týkajúcej sa hlavne obrázkov, predstavuje druh hybridity medzi východnými a západnými kultúrami a vidno v nej rozdielnosť ako aj podobnosť. Vyzerá to tak, že zvyšujúci sa počet úspešných komiksov počas posledných rokov, naznačuje príchod obdobia zmeny v iránskom komikse, ktorý hľadá svoju identitu a potrebuje správne zaobchádzanie, čo v tejto oblasti chýba.

Kľúčové slová

Komiks, globalizácia, obrázky, *Rostam in Haft Khan*.

Predslov

Neurobíme chybu, ak sa pozrieme na pôvod komiksu prostredníctvom jaskynných petroglýfov.

Keď jaskynní ľudia dokumentovali na steny jaskýň svoje zážitky z lovu, sedeli v noci pri ohni a navzájom si ich opisovali. Tieto ranné kresby sa podobali komiksom a znázorňovali vizuálne príbehy poukladané v paneloch a v určitom poradí. Ak sa na to pozrieme z tohto pohľadu, tak korene komiksov nájdeme vo všetkých ľudských kultúrach a obdobiach evolúcie, podobajú sa a majú spoločné črty v rôznych regiónoch.

Ako Patterson poukázal vo svojej knihe o komikse: 'komiks sa určite neukázal vo svojom plnom šate a nie je priamym výsledkom len technologického pokroku či umeleckej inovácie; skôr je výsledkom pomalých a širokých posunov vo vizuálnej gramotnosti, ktorá sa medzi stovkami umelcov z rôznych častí sveta rozvíjala počas storočí.' (Peterson, 2010: xxii).

Tak ako aj v iných kultúrach aj v histórii ilustrovania v Iráne existujú príklady, ktoré sa podobajú na komiks.

Staroveké kresby Sassanid a Achaemenid rovnako ako komiks prinášajú nejaký odkaz a obsahujú postavy, dej a časovú líniu.



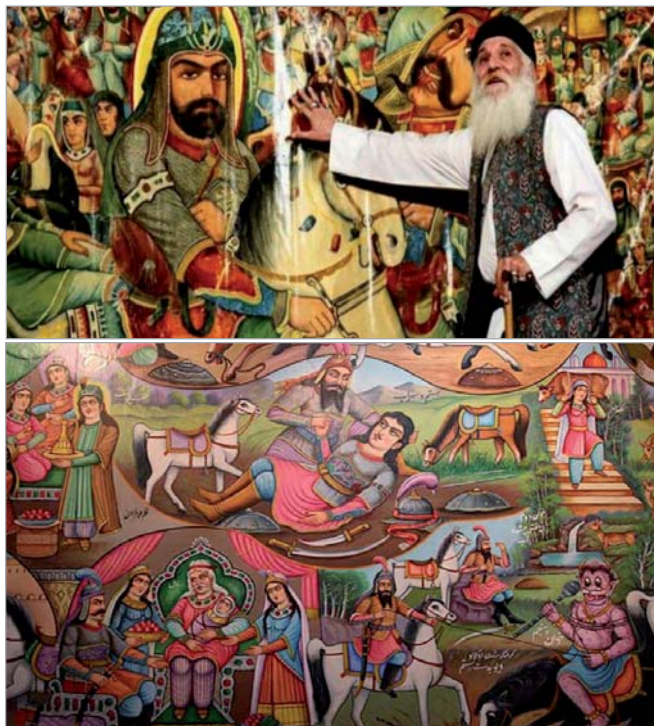
Obr. 1. Kresby Achaemenida z Persepolisu

Týka sa to aj miniatúr, napr. pre-islamskej iránskej kresby, ktorá sa vyvíjala v neskôrších obdobiach, sekvencií obrázkov a dokonca aj bublín, v ktorých sa spomínajú básne známych básnikov.



Obr. 2. Iránske miniatúry

Niektoré ďalšie tradičné iránske druhy umenia ako 'obrázková recitácia' (Naqqāli) a 'plátnové čítanie' (Parde Khāni) sa aj napriek tomu, že majú blízko k divadlu, podobajú na komiks a je to vďaka obrázkom, ktoré sa v nich používali.



Obr. 3. Naqqāli, iránske rozprávanie príbehu

Musím spomenúť, že iránska kultúra pôsobí viac verbálne než vizuálne. Napríklad pri Naqqāli rozpráva rozprávač dlhé príbehy zo Shahnamehu, keďže je limitovaný obrázkami, ktoré má publikum k dispozícii. Podobne je to aj pri plátnovom čítaní, ktoré zobrazuje náboženské a historické udalosti na veľkom plátne, tie sú verbalizované a podávané čitateľom tohto plátna. Táto tradícia pokračovala aj neskôr pri preklade prvých zahraničných komiksov preložených do

iránskych časopisov, krátke vety z originálneho textu sa prekladali do dlhých paragrafov. To znamená, že prekladatelia pridávali k obrázkom extra opisy a čitateľ mohol lepšie pochopiť obrázky a príbehy! (Viac informácií: Mohammadi & Ghayeni: p1114).

Je to akoby prekladateľ nedôveroval vizuálnemu chápaniu publika, ktoré číta a rozumie obrázkom.

Pípboxy, ktoré sa objavili v Iráne počas vlády Mozaffara al-Dina Shah Kadžara podporovali túto orálnu a lingvistickú kultúru.

V týchto boxoch sa nachádzala výstava sekvenčných obrázkov, na ktoré sa dalo pozeráť cez malú dierku alebo cez zväčšovacie sklo a obsluhovali ich rozprávači príbehov. Obrázky z týchto boxov možo považovať za prvé príklady komiksu importované do Iránu.



Obr. 4. Iránske pípboxy

Napriek podobnému pôvodu rozumieme pod pojmom komiks médium importované zo západu. Komiks sa v Iráne začal prekladaním západných prác. Prvé práce vyšli pod



špecifickým titulom Komiksy zo 40-tych rokov, ktoré boli prekladmi amerických a britských záhadných a dobrodružných príbehov (Viac informácií: viď Tarhandeh, 2011)

Pri mojom skúmaní som sa pokúsila venovať spôsobu, akým ázijské krajiny, hlavne Irán, zaobchádzajú s komiksom ako s novým médiom. Využila som pri tom Gutierrezovej prístup (2013) : Vzostup globálnych subjektív spájajúcich globálne, lokálne, východné a západné prostredie. Pri tomto prístupe Gutierrezová spomína globálny priestor vytvorený prostredníctvom spojenia podobných prvkov z globálnych a lokálnych priestorov, ktorý je neskôr obohatený o vlastnosti, ktoré ich od seba odlišujú. (Gutierrezová, 2013: 22). Aby sme to objasnili, budem sa venovať interakciám medzi globálnymi a lokálnymi procesmi v rámci obrázkov z iránskej zbierky komiksov s názvom *Rostam in Haft khan*. Otázkou je, či ilustrácie z tejto knihy dokázali reagovať na koncepčné spojenie globálnej a lokálnej kultúry.

Všeobecnejšie by som sa opýtala, že kde sa momentálne nachádzajú iránske komiksy? A dokonca, či dokáže globálny priestor vytvoriť užitočné prepojenie medzi iránskym a zahraničným komiksom?

Dialóg medzi východom a západom, lokálnym a globálnym prostredím

Je prirodzené, že ak niečo z jednej kultúry vstúpi do druhej, vytvorí sa súbor binárnych protikladov. To isté sa stalo pri príchode komiksu v Iráne, vzniklo mnoho dvojakostí ako modernosť lokálno-globálnej tradície, vláda a ľavé politické krídlo, rozdiely v pohlaví atď. Hoci na začiatku boli len preložené komiksy zo zahraničia, neskôr sa niektorí umelci pokúšali vytvoriť domáce práce.

Na jednej strane boli práce, ktoré sa pokúšali napodobniť západnú kultúru a na druhej strane boli tie, ktoré sa

spoliehali na tradíciu a náboženstvo, čiže niekedy dochádzalo aj k protichodnej kombinácii oboch. Ale táto kombinácia nebola skutočnou kombináciou, Gutierrezová by povedala, že to nebola kombinácia postupov.

Napríklad Superman, Batman, Tarzan a iné postavy ako aj príbehy superhrdinov sa preniesli do Iránu, pričom zmenou prešli len ich mená, ktoré sa zmenili na iránske. Tieto príbehy nepredstavovali skutočnú iránsku kultúru, boli iba nezáživnými kópiami. Ku globálno-lokálnej dichotómii sa pridali ešte ďalšie ako dualita vlády a ľavicovej politiky.

Pre vládu komiksy väčšinou predstavujú propagandu, aby prevládala jej ideológia, alebo slúžia ako nástroj kritikov vlády, ktorý tak informujú ľudí.

V Iráne bol prístup vlády pred a po revolúcii v roku 1979 veľmi rozdielny. Pred revolúciou imperiálna vláda vyzdvihovala modernizáciu a imitáciu západného komiksu, kým po revolúcii prišla so zložením náboženskej vlády proti-západná agenda. A preto bol komiks po revolúcii, vďaka nedostatočnej podpore vlády ako aj sponzorov, odsunutý na okraj, jeho hodnoty boli znevažované a prezentované ako slabá a povrchná literatúra.

Podobná situácia nastala aj v iných ázijských krajinách ako v Číne, Indii, Japonsku. Možno by sme mohli pri tomto porovnaní označiť Japonsko za najúspešnejšie. Napriek všetkým dualitám Japonsko uspelo v tom, že našlo svoju vlastnú originalitu tak, že si zo západu vybralo pár prác, vytvorilo z nich svoju vlastnú verziu pod názvom Manga a dokonca ju začalo exportovať. Podľa Petersona, keď fanúšikovia z Ameriky objavili Mangu, mnohí z nich sa začali učiť kresliť v tomto štýle a tak vznikli hybridné komiksy s názvom 'amerimanga'. Pre niektorých sa stalo výzvou naučiť sa po japonsky aspoň tak dobre, aby si ich mohli sami preložiť. (Peterson, 2010: 185).



Ako povedal Peterson, vzniká tu otázka ako sa Manga stala medzinárodnou kultúrnou silou? A či dokonca neprebrala dominantnú úlohou, ktorú hrala Amerika pri tvorbe komiksov?

Gutierrezová si myslí, že spájanie prvkov z niektorých vstupných priestorov vytvára nový koncepčný priestor, z ktorého vychádzajú nové významy. Nazýva sa 'nečakaná štruktúra'. Nečakaná štruktúra nie je okopírovaná z niektorého zo vstupných priestorov, ale vzniká z konverzácie medzi priestormi, pravdepodobne prienikom podobných prvkov. Aby eliminovala nebezpečenstvo globálnej homogenizácie a strach z lokálnej izolácie, hľadá riešenie prostredníctvom vytvorenia strednej úrovne. Tento proces penetrácie a integrácie globálneho a lokálneho prostredia, teda glocalizácie, umožňuje globálnym a lokálnym priestorom navzájom na seba pôsobiť a obohacovať sa a to tak, že dochádza k spájaniu spoločných prvkov a vitálnych vzťahov (Gutierrez, 2013: 19, 20).

Ja si však myslím, že kombinácia týchto dvoch slov, lokálny a globálny (glokálny) je myšlienkovým uchopením a nie je jasné ani isté, ako blízko sa v praxi k nemu dostaneme. Ale možno môžeme porozmýšľať o japonskej mange ako o vyjadrení tejto kombinácie. Pôsobí tak, že obsahuje viacero identít, určitý druh hybridu, pri ktorom do vzájomného dialógu vstúpilo lokálne a globálne prostredie.

Vo svojom článku Gutierrezová kritizuje západnú logiku, podľa ktorej môže byť len jedno z dvoch dichotomických tvrdení považované za pravdivé a kladie si otázku o paradoxnej pravdepodobnosti, či sú obe tvrdenia pravdivé, či je jedno pravdivé a druhé nie, alebo či sú obe tvrdenia nepravdivé (s.24).

V tomto príspevku by som sa v mojom zamyslení pohla ďalej a opýtala by som sa: Čo je skutočne pravda a čo nie?

A ešte dôležitejšie, čo určuje, že je niečo pravda alebo nie je?

V dnešnom svete je dôležité rozložiť dichotómie a skončiť s dualitami. Aby sme to urobili, musíme si uvedomiť, že koncept hybridity je zmesou viacerých vecí, ako spomenula Gutierrezová: mať niečo a zároveň mať aj opak toho. Dnešný komiks v Iráne má tendenciu znázorňovať väčšinou len jeden pohľad. Buď znázorňuje ideológiu vlády alebo národné zmýšľanie. Buď ide o ťažkopádne imitácie západných prác alebo o lokálne umenie.

V poslednej dobe však pri niektorých obrázkoch vidno snahu o spojenie tradičných a moderných perspektív. Napríklad v knihe, v ktorej vidno tváre Imámov pri príležitosti sviatku Ašúra, ide o pokus zaviesť nový avantgardný pohľad na náboženské práce. Je dôležité spomenúť, že v Iráne sa v náboženských prácach prorokom a imámom z rešpektu k nim ako k svätcom tváre nekreslili. Ale tváre žien zostávajú zahalené, čiže aj napriek snahe autorov prelomiť tradično-modernú dualitu, dominuje tu stále tradičný pohľad.

Toto poukazuje na to, že stále existuje mnoho dualít, ktoré sú prepojené. V tomto príklade vidíme konfrontáciu medzi tradíciou a náboženstvom, pri ktorom stojí tradícia pred náboženstvom. Ide tu o žiarlivosť a predsudky voči ženám a kladie dôraz na to, že ženská tvár nesmie byť odhalená.

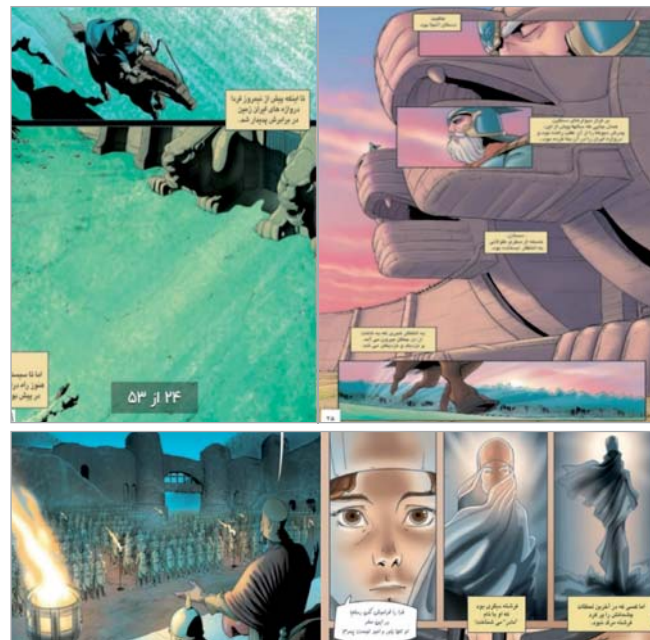
Vyzerá to tak, že práce iránskych komiksov z posledných rokov ohlasujú obdobie zmeny. Tento príspevok sa tejto zmene venuje prostredníctvom analýzy zbierky grafických kníh *Rostam in Haft Khan*, ktorá vyšla nedávno v Iráne. Séria *Rostam in Haft Khan* je komiks o superhrdinovi, ktorý znázorňuje postavu Rostama, najdôležitejšiu postavu z Ferdowsiho *Shahnamehu*.



Obr. 5. Príbeh Ašúra, ilustrácie od Parviz Eghbali, s. 56

Rostam in Haft Khan, komiks o superhrdinovi v období zmeny

Rostam je najväčší národný hrdina v Iráne. V tejto trojzväzkovej zbierke sa dobrodružstvá Rostama stávajú komiksom. Obrázky odrážajú obdobie zmeny, rôzne úrovne spoločnosti sa menia z tradičných na moderné, problémy ako kríza identity, spoluúčasti, rozdeľovania ako aj kríza súdržnosti vznikajú práve v tomto období. V tomto príbehu nenachádzame nezávislú identitu. Väčšina prvkov z obrázkov je požíčaných zo západu. Aj keď ilustrátor vybral postavám iránske tváre a oblečenie, celková atmosféra obrázkov je západná.



Obr. 6. Perzské znaky na oblečení a miestach

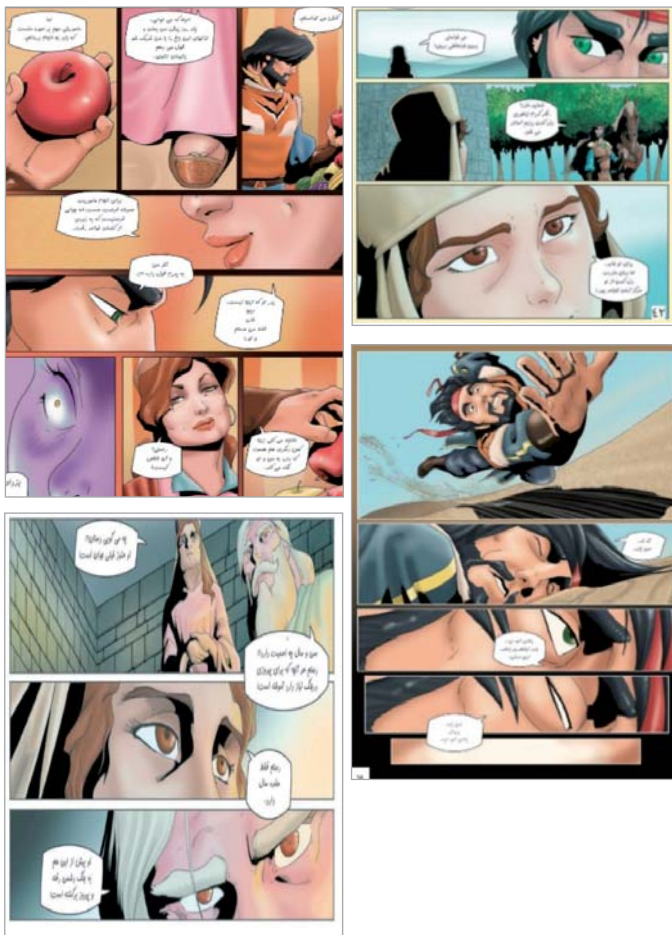
To znamená, že sa síce zmenilo oblečenie postáv, ale inak nevidíme žiadne iné znaky toho, že ide o Iránčanov. Ak by sme pridali viac kultúrnych detailov, obrázky by boli originálnejšie a odrážali by teóriu globalizácie. Aj keď vidíme pár rámov, v ktorých sa nachádzajú budovy a oblečenie typické pre Irán, obrázky sú imitáciou západných prác.

Namiesto jemných a miniatúrnych dizajnov a mnohých detailov, ktoré vidíme v tradičných iránskych kresbách, prešli tieto obrázky modernizáciou. Na obrázkoch vidíme ostré, hrubé, pretínajúce línie, ktoré dodávajú pohybu a akcii postáv viac vzrušenia. Tak to je aj v modernom svete, všetko sa deje v pohybe a rýchlo. Postavy skáču a stoja, približujú sa a vzdalujú, vidíme extrémne približovanie, to všetko sú západné komiksové techniky, ktoré nachádzame pri týchto obrázkoch. Samozrejme, že umelecké využitie prvkov ako rámovanie, kompozícia, svetelný a farebný kontrast, atmosféra, rôzne uhly pohľadu a rôzne strihy predstavujú pozitívnu črtu. Treba povedať, že nielen aplikácia týchto techník znamená imitáciu západných prác. Pretože komiks je predsa ovplyvnený filmovým priemyslom a animáciou. Tieto médiá používajú každý prvok tak, že vyjadrujú konkrétny význam, ktorý sa dá zovšeobecniť vo všetkých krajinách sveta.



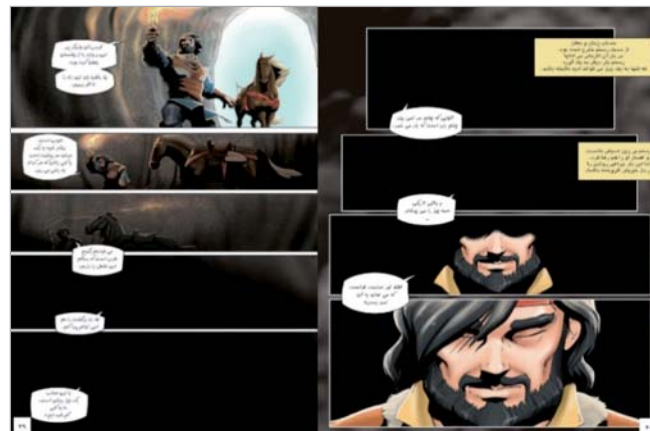
Obr. 7. Akcia a pohyb

Napríklad pri kompozícii, kde šikmé, prekrížené a rozdelené rámy predstavujú akciu a pohyb. Zábery zblízka alebo extrémne približené zábery sa používajú na sprostredkovanie vnútorného a mentálneho stavu postáv.



Obr. 8. Záber zblízka a extrémne priblíženie

Tmavé a svetlé priestory vytvárajú záhadný priestor a ilúziu a vyvolávajú pocit paniky.



Obr. 9. Svetelný kontrast

Pohľad zdola zvýrazňuje autoritu postavy a pohľad zhora nadol vykresľuje celkové postavenie scény a v publiku vyvoláva pocit dominance.



Obr. 10. Pohľad zdola



Obr. 11. Pohľad zhora

Pri tomto seriáli môžeme povedať, že aj napriek tomu, že ilustrátor použil túto techniku správne, aj keď síce mohol použiť viac iránskych prvkov, sa mu komiks vydaril a obrázky našli svoju iránsku identitu. To sa však deje len pri malom počte prác.

Existuje len málo obrázkov, aj keď by ilustrátor bol schopný skombinovať lokálne a globálne prvky, kde namiesto 'rovnakosti' vidíme určitý druh 'podobnosti'.

Obal z Rostama je dobrým príkladom tejto kombinácie. Prísada, ktorá transformuje dobrodružný komiks, je použitie kostým, ktorého cieľom je zvýrazniť hrdinskú postavu inak ako ostatných a vizuálne definovať jej úlohu strážcu. (Peterson, 2010: 137).

Rovnako ako dnešní hrdinovia, ktorí nosia špeciálnu masku či kostým, tak aj v príbehoch zo Shahnameha má Rostam špeciálny kostým, keď bojuje s démonmi, vďaka ktorému nadobúda nadprirodzenú silu a ktorý spasiteľovi dodáva viac farby. Leopardí pancier po Rostamovom starom otcovi, ktorý sa volal Sam (babre bayān), prilba vyrobená z démonovej lebky a palica s hlavou kravy.

Takto sa spája globálna technika, ktorá predstavuje hrdinu (výber špeciálneho kostýmu) s lokálnymi schopnosťami a vytvára osobitú verziu iránskeho hrdinu.



Obr. 12. Špeciálne oblečenie hrdinu

Záver

Gutierrezová vo svojom prístupe zdôrazňuje význam dialógu medzi lokálnym a globálnym prostredím, medzi východom a západom a myšlienku koncepčného spájania. Ale ako veľmi sa dá táto jednota uplatniť v praxi? Možno je lepšie



predstaviť si prístup prostredníctvom glocalizácie ako spektra, v ktorom sa nachádzajú rôzne krajiny podľa ich kultúrnych kapacít v rámci implementovania glocalizácie. Dá sa povedať, že najúspešnejším príkladom takejto glocalizácie je japonská manga, ktorá nie je výsledkom jednoduchého prevzatia, ale vstupu do dialógu s americkým komiksom, jeho prevzatím a premenou na novú japonskú verziu. Irán prechádzal zložitými historickými, politickými a náboženskými obdobiami a preto sa komiks nachádza v období zmeny. Prvý stret Iráncov s komiksom nastal v 40-tych rokoch a bol spôsobený záujmom vlády o modernizáciu, keď bola väčšina komiksov kópiami zahraničných prác. Po revolúcii v roku 1979, s islamizáciou vlády a antizápadným postojom sa komiksy dostali na okraj, boli zakázané, alebo vyjadrovali ideológiu vlády. Počas posledných desaťročí sa zdôrazňovala globálna interakcia a záujem o komiksy v Iráne vzrástol. Zdá sa však, že tieto komiksy zlyhali v integrovaní oboch častí lokálno-globálnej duality a namiesto toho predstavujú vlastne len jednu časť, pričom si niektoré vybrané prvky požičiavajú z tej druhej. V poslednej dobe, hlavne s vývojom filmového priemyslu a animácie v Iráne, sa rozvíja aj komiks a je snaha spájať lokálnu kultúru s kultúrou globálneho komiksu. Tento stav môžeme nazvať ako obdobie zmeny. Obdobie, v ktorom si iránsky komiks hľadá svoju skutočnú identitu tak, že začína dialóg so svetom prostredníctvom distribúcie lokálneho obsahu a podobá sa západným komiksom. Táto snaha dosiahnuť glocalizáciu však prechádza skúškou. Prípad *Rostam in Haft Khan*, ktorý sme v tejto štúdii rozebírali ilustruje túto situáciu veľmi dobre. V tomto príbehu

sme videli pokus o prezentovanie iránskeho epického príbehu vo forme komiksu s pomocou globálnych techník. Aj keď sa tento komiks stále viac a viac podobal na západné komiksy, stále sme svedkami snáh vložiť do neho domorodé prvky. Filmové techniky ako rámovanie, kompozícia, rôzne uhly pohľadu, svetelný a farebný kontrast atď. boli v tomto komikse umelecky použité a vizuálny jazyk dokázal sprostredkovať odkaz príbehu. V podstate môžeme povedať, že stále sa zvyšujúci počet úspešných komiksov v Iráne za posledné roky pôsobí sľubne. A napokon sa budeme môcť posunúť smerom k spektru glocalizácie.

Bibliografia

1. Bahmanpour, Mohammad Saeed, Ilustrátor Parviz Eghbali. (2016). *The story of Ashura*. Tehran: Danesh-āmuz.
2. Gutierrez, Anna Katrina (2013). "The Emergence of Glocal Subjectivities in the Blend of Global, Local, East and West". *Subjectivity in Asian children's literature and Film*, John Stephens. New York and London: Routledge.
3. Hosseini, Mostafa. (2013). *Rostam in Haft Khan (tri zväzky)*. Mashhad: Khorasan Cultural and Artistic Institute.
4. Peterson, Robert S. (2011). *Comics, Manga and Graphic Novels, A history of graphic narratives*. California: Praeger.
5. Tarhandeh, Sahar. (2011). "Striving to Survive: Comic Strips in Iran", *Book bird*, John Hopkins University Press, zväzok 49, číslo 4. s. 24- 31.
6. Mohammadi, M & Ghaeni, Z. (2005). *The History of Children's Literature in Iran. Vol. 7. Modern Era*. Tehran: Chista.

Denis Beznosov

Rusko

Komiks v súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež (Kreatívne a objavné stratégie)



Pracuje ako básnik, literárny kritik, prekladateľ. Je zástupcom riaditeľa Ruskej štátnej detskej knižnice, člen výkonného výboru IBBY (2020-2022). Dvakrát bol zvolený do medzinárodnej poroty Ceny Hansa Christiana Andersena (2016-2018, 2018-2020). Publikoval básne, literárne recenzie a preklady z angličtiny (Sinead Morrissey, Paul Muldoon, Sean O'Brien, Liz Berry, Sasha Dugdale, Lavinia Greenlaw, Glyn Maxwell, Mark Ford atď.) a zo španielčiny (Jose Maria Hinojosa, Octavio Paz, Gabriel Chavez Casasola, Virgilio Piñera atď.) Je autrom básnickej knihy „The Creature“ (2018) a laureát rusko-talianskej ceny za poéziu „Bella“ (2016).

1. Trh detskej literatúry v Rusku. Trh detskej literatúry v Rusku sa aktívne vyvíja – posledné prieskumy ukazujú, že existuje viac ako 500 vydavateľstiev, ktoré vydávajú detskú literatúru; a to popri veľkom množstve vydavateľstiev, ktoré vydávajú tiež literatúru pre deti, ale nezameriavajú sa len na ňu. Momentálne na knižnom trhu vidno tendenciu smerom k vizualizácii a preto sa predošlé formáty obrázkových kníh menia na knihy, v ktorých prevažuje ilustrovaný seriál so sprievodným textovým materiálom. Zároveň sa vyvíjajú rôzne iné formy detských kníh, konkrétne známe Wimmel knihy, skladačky, niektoré tiché knihy a samozrejme komiksy.

2. História komiksových kníh v Rusku je staršia ako 120 rokov. Kedysi neexistovali kreslené komiksové seriály, ale boli vizuálne príbehy. Príklady takýchto príbehov predstavuje detská literatúra z 20-tých a 30-tých rokov. Jedným z nich je grafický román od Nikolaja Olejnikova. Hlavná postava je Divoký Makar a vo všeobecnosti, čo sa týka postavy a štýlu zobrazenia, sú tieto príbehy komiksovými knihami, aj keď slovo 'komiksový' v tej dobe v ruskom jazyku neexistovalo. Neskôr pokročil rozvoj žánru komiksovej knihy v danom



teritóriu veľmi rýchlo. Mnohé kreslené príbehy boli vytvorené v období Sovietskeho zväzu (aj keď vo svete sú málo známe). Ďalší krok v rozvoji predstavujú neskoršie 80-te roky a začiatok 90-tych rokov, keď sa všetky svetové klasiky z druhej polovice 20-teho storočia preložili do ruského jazyka a zahraničné komiksy sa dostali na knižný trh v krajine: seriály DC, Marvel a iné príbehy o superhrdinoch, belgický komik o Tintinovi bol tiež preložený do ruštiny rovnako ako iné svetovo známe seriály, komiksové knihy z Ázie prichádzali tiež. Knižný trh v Rusku charakterizovala počas tohto obdobia prevaha preložených komiksových kníh. O niečo neskôr, v období po roku 2000 sa záujem o mangu a komiksy začal v krajine zvyšovať, vytvárali sa subkultúry, ktoré sa na nich vzťahovali a objavila sa kultúra komiksu v modernom zmysle. Všetky tieto procesy skutočne vplývali na rozvoj ruského komiksu.

3. Po preložených komiksoch je medzi ruskými čitateľmi stále veľký dopyt: aktívne sa vydávajú európske kreslené príbehy, osobitná skupina sú superhrdinovia z amerických komiksov. Zároveň existujú také vydavateľstvá, ktoré sa zameriavajú na vydávanie mangy a jej rôznych kategórií (čínska, japonská, kórejská). Každá z týchto oblastí priťahuje svoje široké publikum. Samozrejme, že komiksy a grafické romány ovplyvnili originálne práce ilustrátorov, ktorí pracujú s knižnými poviedkami – zvyšuje sa počet ruských umelcov, ktorí sa venujú týmto žánrom. Ťažko povedať, či je počet umelcov venujúcich sa komiksovým knihám v Rusku veľký, ale to číslo neustále narastá. Preto sa každoročne koná aj množstvo festivalov vrátane festival *Boom Fest* (Medzinárodný festival kreslených príbehov *Boom komiksov* v Petrohrade), ktorý vznikol vďaka vydavateľstvu *Bumkniga* a je venovaný výhradne komiksom. Komiksom sa venuje veľa pozornosti na

rôznych knižných veľtrhoch v Rusku, na tých regionálnych (*Zmeny/Shifts* – knižný festival v Kazani, Knižný kultúrny festival v Krasnojarsku) ako aj na hlavných knižných veľtrhoch v Moskve a v Petrohrade (Knižný veľtrh intelektuálnej literatúry *Non-fiction*, Knižný festival Červené námestie, Moskovský medzinárodný knižný veľtrh – každá z týchto udalostí sa venuje aj oblasti komiksu).

4. Moderná obrázková kniha sa inšpiruje niektorými črtami typickými pre žáner komiksových kníh. Aj keď grafické romány nie sú na ruskom knižnom trhu až tak rozšírené, existuje množstvo publikácií, v ktorých vizuálne príbehy nahrádzajú text a majú nejaký obrázkový scenár typický pre komiks. Dobrým príkladom je práca ruského ilustrátora Igora Olejnikova. Igor Olejnikov je víťazom Ceny H. Ch. Andersena z roku 2018. Zúčastnil sa na mnohých medzinárodných výstavách, svoju kariéru začal ako karikaturista, čo bezpochyby ovplyvnilo spôsob jeho ilustrovania, do ktorého vnáša dynamiku a kinematografický nádych. Jeho komiksový prejav naplno vidno v dvoch knihách – *Líška a zajac*, grafický román (2017) a v príbehu *Teremok*, grafický príbeh (2018). Ako umelec sa inšpiroval originálnym materiálom získaným z ruských ľudových príbehov, ktoré premenil na absolútne moderný príbeh, vizuálne ich rozložil do pomerne malého, ale skutočne – grafického románu.

5. Veľmi dôležitú úlohu v rozvoji komiksovej knižnej kultúry zohrávajú samozrejme vydavatelia, ktorí sa zameriavajú na komiks, a aj knižnice ako centrá čítania. Konkrétne jedno z najväčších centier kreslených príbehov sa nachádza v Ruskej štátnej knižnici pre mládež v Moskve. Toto centrum má svoju vlastnú kolekciu komiksových kníh, ktorá sa neustále rozrastá, usporadúva tematické výstavy a pred-



stavenia (online a offline) vytvorené modernými komiksovými umelcami z celého Ruska a zo zahraničia, organizuje veľké festivaly a konferencie venované kresleným príbehom. V Moskve sa nachádza aj komiksové centrum v knižnici pomenovanej podľa A. Akhmatova, ktoré sa zameriava na publikum zložené viac z mladých ľudí ako z detí. Detská komiksová kultúra sa tiež aktívne vyvíja. Ruská štátna detská knižnica (RSCL) sa angažuje v podporovaní a rozvíjaní tohto trendu, už roky táto knižnica ponúka kreatívne a výchovné vzdelávanie venované komiksovým knihám, prezentáciám nových a najvýznamnejších publikácií a vzdelávanie s umelcami (napríklad vyučovanie s profesionálnymi umelcami, pri ktorom majú účastníci možnosť kresliť hrdinov známych z ruských ľudových tradícií, môžu im zmeniť imidž v štýle moderného komiksu) ako aj iné udalosti.

6. V roku 2020 v spolupráci s Knižným veľtrhom v Bologni RSCL predstavila počas 33. Moskovského medzinárodného knižného veľtrhu špeciálnu kolekciu 200 komiksov ako súčasť výstavy *Kreslené príbehy z celého sveta*. Všetky komiksové knihy predstavené na tejto výstave boli v Bologni na Veľtrhu detských kníh nominované na cenu Ragazzi Award 2020 v kategórii Komiksová kniha. Táto cena je od roku 1966 jednou z najprestížnejších medzinárodných cien v oblasti detskej literatúry. Od roku 2020 sa nominácia komiksov popri kategóriách *Fiction*, *Non-fiction*, *Opera Prima* stala štvrtou najštálejšou kategóriou tejto ceny. Výstava predstavuje práce od autorov z Ruska, Poľska, Francúzska, Talianska, Španielska, USA, Kórey, Japonska a Číny. Komiksy boli rozdelené do troch častí: pre začiatočníkov, pre žiakov základných škôl a pre mládež. Na tejto výstave vznikla spolupráca medzi Ruskom a Talianskom pri rozvoji vizuálnej a komiksovej kultúry v rámci projektu *Vizuálny svet detskej knihy*.

V rámci knižného veľtrhu sa konala aj veľká konferencia venovaná komiksovým knihám. Diskusiu navštívili zástupca organizátora Medzinárodného komiksového festivalu Bil-Bolbul Matteo Gaspari (Taliansko), koordinátorka Medzinárodného komiksového festivalu v meste Lucca Elena Pasoli (Taliansko), vedúci Centra kreslených príbehov z Ruskej štátnej knižnice pre mládež Alexander Kunin, vedúci knihovník Centrálnej regionálnej knižnice A. Chekhova, výskumník mangy a komiksu, kurátor Centra komiksu a mangy z Centrálneho systému knižnice z časti Frunzensky, odborník z Knižnice197 A. Akhmatova Andrey Drozdov, autor, redaktor a vydavateľ komiksového a grafického časopisu Raw, šéfredaktor z Toon Books, výtvarný redaktor z The New Yorker Françoise Mouli (USA), vydavateľ Alice Nigale (Lotyšsko), autor, umelec Ricardo Liners (Argentína), kreatívny riaditeľ z Bao Publishing Michele Foschini (Taliansko), zástupkyňa festivalu Angoulême International Comics Festival Marie Fabbri (Francúzsko), autor románov a komiksov Cami Garcia (USA) a zástupca Veľtrhu detských kníh v Bologni Giovanni Russo (Taliansko). Vydavatelia kníh v žánri komiksu, grafického románu a mangy, komiksoví umelci, zástupcovia klubov a vzdelávacích projektov diskutovali o hlavných trendoch vo vizuálnych grafických a textových formátoch kníh pre deti a mládež a o ich úlohe, ktorú zohrávajú pri zvyšovaní záujmu mladej generácie o literatúru a čítanie.

7. V súčasnosti sa v Rusku urobilo v rámci akumulácie skúseností s obrázkovou knihou a vo vizuálnom umení veľa. Rusko organizuje Medzinárodnú súťaž knižnej ilustrácie a dizajnu Imidž knihy, ktorá sa koná každoročne od roku 2008 a s jej organizáciou začala Federálna agentúra pre tlač a masovú komunikáciu v spolupráci s Knižnou grafikou, ktorá je súčasťou Asociácie grafických umelcov moskovskej únie



umelcov. Od roku 2017 je táto súťaž medzinárodnou a počas svojej existencie sa víťazmi stalo viac ako tisíc umelcov z celého sveta. Súťaž sa zameriava hlavne na ilustráciu, knižnú grafiku a knižný dizajn a špeciálna pozornosť sa venuje aj komiksu a grafickým románom.

8. Téma vizualizácie a rôznych formátov grafického románu a komiksu sa široko prezentuje aj v rámci programu 37. Me-

dzinárrodného kongresu Rady detskej knihy, ktorá sa koná v septembri v Moskve. V sekcii Vizualný svet sa nachádza 22 príspevkov, medzi ktorými sú témy ako Keď obrázok stretne obrázok: Cesta intervizualizácie v knihe bez slov Papalia Artemis, Grécko; Spracovanie grafických románov: Vizualizácia a ponorenie sa do klasiky, Karantona Georgia, Spojené kráľovstvo; Sila ticha. Knihy bez slov pri práci vytvárajúcej komunity, Sorya Debora, Taliansko.

Ana Biscaia

Portugalsko

Komiks v súčasných obrázkových knihách pre deti a mládež (Kreatívne stratégie a stratégie objavovania)



Narodila sa v roku 1978. Pracuje ako grafička a ilustrátorka. Ilustráciu vyštudovala na Vysokej škole Konstfack. Prvá kniha, ktorú ilustrovala bola *Negrume* (text napísal Amadeu Baptista) a vyšla v roku 2006. Ilustrovala aj výber poézie *Poesia de Luís de Camões para todos* (od Josého Antónia Gomesa), zbierku, ktorej bolo v roku 2009 udelené uznanie poroty Národnej ceny ilustrácie. Je držiteľkou Národnej ceny ilustrácie za rok 2012 za knihu od Clovisa Levisa *The Chair Who Wanted to Be a Couch* (Stolička, ktorá chcela byť gaučom). Jej práca v *The Carnival of Animals* (Karneval zvierat) od Ruiho Caeirera bola tiež ocenená porotou v rámci Ceny za ilustráciu a dizajn TITAN. Spolu s Joãom Pedrom Méssederom vydala v roku 2014 knihu *Que Luz Estarias a Ler?*, v roku 2015, *Poemas do Conta-Gotas* a v roku 2017 *Clube Mediterrâneo – dvanásť rámov*, ktoré sa stali základom pre výstavu *Club Med* na tohtoročnom festivale AltCom. Založila malé vydavateľstvo Xerefé.

Ako ilustrovať knihu pre deti, ktorá je o fotografii?

Začnem tento text s jasným vyhlásením: Som ilustrátorka. Kniham sa venujem od roku 2006 a v roku 2008 som vyštudovala ilustráciu na univerzite Konstack vo Švédsku. Ako začiatok textu to môže znieť divne, ale je to tak. A chcela by som na to poukázať, lebo je to dôležité.

Minulý rok som pracovala na knihe, ktorá je o fotografii. Text napísal Clovis Levi. Je to knižný príbeh pre deti a jeho štruktúra je dosť nezvyčajná. Clovis predstavuje 4 deti, ktoré žijú vo fotografii spolu s pletenou fenkou a bábätkom. Postavy sú opísané 3 alebo 4 vetami.

Jedna podruhej. Chakira, Luan, Uéinton, Genilda, Gugu, Jupira a Pipa. Sú ako divadelné postavy alebo herci. Táto kniha pôsobí ako scenár nejakej divadelnej hry či filmu. Vidím v nej veľa priestoru na hranie. Vidím v nej kinematografické plány. Vidím to, keď ju čítam. Vidím to v štruktúre textu. Vidím film, keď čítam ten príbeh. Vidím deti a psa, ako sa predstavujú. Tento moment je pre mňa podstatný (ako pre ilustrátora). Ako cítim text prvýkrát? Čo vidím, keď čítam? Spôsob montáže. Vidím deti, ako sa prvýkrát ukážu, keď vojdú na javisko, alebo na obrazovku. Spoznáme ich podľa vecí, ktoré majú radi. Navzájom sa odlišujú,



majú špecifické fyzické vlastnosti. Opísané sú len pár slovami.

Pýtam sa sama seba: aké je spojenie medzi kinom, divadlom, ilustráciou? Ale táto kniha je o fotografii. Fotografia je zmiešaný obrázok. Všetok pohyb je zamrznutý. Ako sa teda môže hýbať?

Vytvorila som veľký obrázok (vo veľkosti A2, v horizontálnom formáte) a uvidela som fotografiu, ktorá bola mojim začiatočným bodom. Uvidela som 4 deti, rúrku, psa a bábätko. Vidíme ich, žijú si svoj život na danom mieste. Aké je to miesto? Je to napísané v texte. Týmito slovami: Realita: je to chudobné mesto, v severovýchodnej oblasti Sertão (Brazília). Situácia so školou je zúfalá. Deti – ktoré nepracujú – majú veľmi veľa voľného času. Najväčšou zábavou dospelých je bar, v ktorom hrá hudba a oni preťancujú celú noc. Mladí ľudia odišli za prácou. Je to smutné miesto.

Tento popis mi dáva všetko, čo potrebujem. Je to presne ono. Urobím to, čo ilustrátor musí urobiť: čítam, urobím prieskum o oblasti Sertão. Prečítam si niečo o brazílskych autoroch – Graciliano Ramos, João Guimarães Rosa. Pozriem si filmy, obrázky, ilustrácie, nástenné maľby a obaly kníh. Úžasné práce od úžasných umelcov. Vďaka nim si urobím obraz o mieste, kde sa príbeh odohráva. Je to však pre mňa ťažké. Nikdy som nebola v Sertão a sotva si dokážem predstaviť, ako to tam v skutočnosti vyzerá. Ale vidím smútok na tomto chudobnom mieste, na mieste, ktoré je prázdne, kde je život ťažký.

Brazílska verzia tohto príbehu je hlavne v žltej farbe. Ešte stále neviem, aký je. Táto kniha vyzerá ako film, alebo pôsobí na mňa tak, akoby som žila v hlave jej autora. Ako môžem začať ilustrovať knihu (len slová) a dostať nápad na film? Ako môžem vytvoriť knihu vo forme filmu?

Pozerám filmy od Agnes Vardovej (hneď ma napadne *Salut les cubains*). Fotografie, ktoré sa hýbu, ľudia, ktorí na nich tancujú. Pozerám niektoré filmy od Agnes Vardovej. Autoportrét. Hovorí: Je tam trieštivá myšlienka, ktorá korešponduje s niečím, čo je prepojené s pamäťou. Pomocou častí mozaiky sa dá sa zrekonštruovať osoba, postava. Toto bol môj začiatočný bod. Ale inšpirovali ma aj Vardovej *Citlivé telá* (*Sensitive Bodies*). Začali sa mi zjavovať postavy z príbehu. Po poradí? Nepotrebovala som poradie, dôležité bolo rozpoznať ich (alebo ako hovorí Vardová zrekonštruovať ich) jednu po druhej. Vytvoriť pre nich veľmi špecifický priestor. Veľmi špecifický priestor pre nás, aby sme sa mohli spojiť s každou jednou z nich. Sledovaním textu som sa rozhodla rozdeliť ich na časť a tak ich predstaviť. Tak ako to robí kamera vo filme. Ako režisér s kamerou v ruke. Takáto štruktúra obrázku mi pomáha vybrať to, čo je pre mňa v texte dôležité. Zbadáme deti. Jedno oko, potom jednu ruku, alebo scenár, ktorý funguje.

Jednu ruku so zvierateľom. Zábery so zvieratami.

Skákajúce dievča. Rozhodla som sa ukázať ju v stop motion filme: vidíme pohyb jej nôh vo vnútri strany. Hýbu sa. Skáče. Potom vidíme fenku, ktorá čaká šteniatka. Posvätné slnko, ktoré zaberá skoro celú stranu. Komiks sa začína vo vnútri knihy.

Myšlienka pohybu a fragmentácia vedú k tomu, že prvky na strane sú predstavené špecifickým spôsobom. Nie sú tam viditeľné portréty, ale dokážem si ich ľahko predstaviť. Je tam rám a v ňom celá akcia. Sedem strán prináša sedem postáv, ktoré žijú vo fotografii.

Potom obrátime stranu a Clovis nás preniesie do prítomnosti: hovorí nám, o čom postavy snívajú. Všetky majú sny, aj fenka Jupira.



A ja som sa sama seba opýtala: ako môže ilustrácia predstaviť čitateľovi sen? Ako môže ilustrácia porozprávať o sne? Ako to dokážem vyriešiť a rozmýšľam o forme.

Keby mohla byť kniha filmom, ktorý by bol rozprávaný nejakým hlasom. Hlasom, zvukom, ktorý hovorí o sne. Ale keďže to nie je možné, pokúsím sa nájsť dobré riešenie. Každý sen je jedinečný a každý jeden sen patrí na jednu samostatnú stranu. A musí to byť jeden obrázok. Celý obrázok. Ilustrácia, bez trikov, ale jasne opisujúca sen. Každý sen. Musí to byť veľký obrázok. Sny si zaslúžia, aby ovládli priestor. Teraz prichádza nápad s farbami.

Moje obrázky tvorím z ceruzkou a farbu potrebujem vložiť do snov. Každý sen bude v nejakej farbe, každá farba bude korešpondovať s nejakou postavou.

Ešte stále nemám jasnú predstavu o farbe, ktorú pridať k obrázku, ale dostanem sa k tomu.

Sny týchto postáv sú dosť rozdielne, ale všetky snívajú o lepšom živote – chcú sa učiť a čítať, odísť preč, ísť za svojimi snami, robiť veci, ktoré milujú. Ilustrácie sa to všetko snažia zachytiť.

Sny zaberajú celý priestor strany. Pre sny neexistujú rámy. Len farby a sloboda kreslenia. Tieto sny žiaria.

O 10 rokov neskôr sme pozvaní ďalej. Môžeme si prečítať to, čo postavy zažili. Pre mňa ako ilustrátorku je to ako preskakovať vnútri v Clovisovej hlave, ešte lepšie povedané, cítiť energiu spisovateľa a jeho slov (jeho hlavy a jeho srdca) a pridávam sa k nim! Dá sa hrať! Páči sa mi to.

A tak si začínam predstavovať, aké to je predpovedať budúcnosť. Kryštáľová guľa. Alebo možno tarotové karty? Predstavujem si vešticu. Odrazu sa v mojej predstave objaví veľký stôl a na ňom kôpka kariet vytvorená len pre tieto postavy, ktorá sa v kresbe stáva skutočnou.

Môžeme si prečítať, čo veštica číta. Vešticin stôl. Uterák, kôpka kariet. Teraz predpovedáme budúcnosť.

Táto myšlienka patrí k štruktúre textu: predstavenie postáv, opis ich snov, miesta, kde žijú, o 10 rokov neskôr mi to pripomína iné miesto: javisko. Prichádza herec, oblieka sa, vyzlieka sa, hrá, zakaždým nás vedie novým smerom. Javisko je čarovné miesto. Všetko sa môže stať skutočnosťou.

Keď treba čitateľovi ukázať Sertão, rozmýšľala som o tom, že ho budem ilustrovať ako sériu fotografií. Ale rozhodla som sa zobrazíť to, čo na mňa urobilo dojem: sucho, rastliny, ktoré žijú v tých podmienkach. Veľký kaktus v strede strany. Jedna ilustrácia je vytvorená podľa vzhľadu starých máp, kde zvieratá a rastliny vyzerajú ako ikony. A nočný rám: chudobný dom a veľký mesiac. Počula som tóny brazílskej hudby počas noci. Hudby zo Sertão. Jedna pieseň bola o tom, že nikde nie je taký mesačný svit ako v Sertão. Vďaka Luizovi Gonzagovi som spoznala realitu Sertão.

A potom opäť. Clovis preskočí na novú fotografiu. Vymyslel novú fotografiu. Nereálnu fotografiu. Rozhodla som sa, že ju bude vidno. Takže teraz sme vo vnútri albumu a na ďalšej strane je nová fotografia: rúrka vyskakuje z knihy a odhaľuje, že je rozprávačom príbehu.

A slovo napísané veľkými písmenami: KONIEC!

Ale potom opäť, nová strana a teda aj nová príležitosť.

Príbeh sa ešte nekončí, aj keď sme si jasne mohli prečítať slovo: KONIEC.

Clovis nám hovorí, že život ponúka mnoho možností a tak: veľká typografická obrazovka podčiarkuje túto myšlienku.

To čo nasleduje je ako obrázkový scenár nejakého filmu: vidíme postavy, ich nový osud a ich nové príbehy. Vidíme obrázkový scenár. Rám s obrázkom vo vnútri vedľa rámu



s podtitulom. Môžeme čítať a predstavovať si film, ktorý sa natočí. A tieto rámy sa opäť spájajú s komiksom.

Kniha nekončí, ale pozýva čitateľa prepísať príbehy znova. Vidíme ilustrátorkin pracovný stôl, jej zápisníky, ceruzku a dokonca aj materiál, ktorý použila, aby boli obrázky

farebné: pastelky mäkké ako maslo, farby použité veľmi krásnym spôsobom.

A je to pravda. Všetky obrázky sú nakreslené ceruzkou, ale zrazu sa začnú objavovať malé farebné kúsky. Každá postava má farbu. Až do konca knihy.

Fotograf sa neobjaví, ale je tam. Je to muž alebo žena?

Ali Boozari

Irán

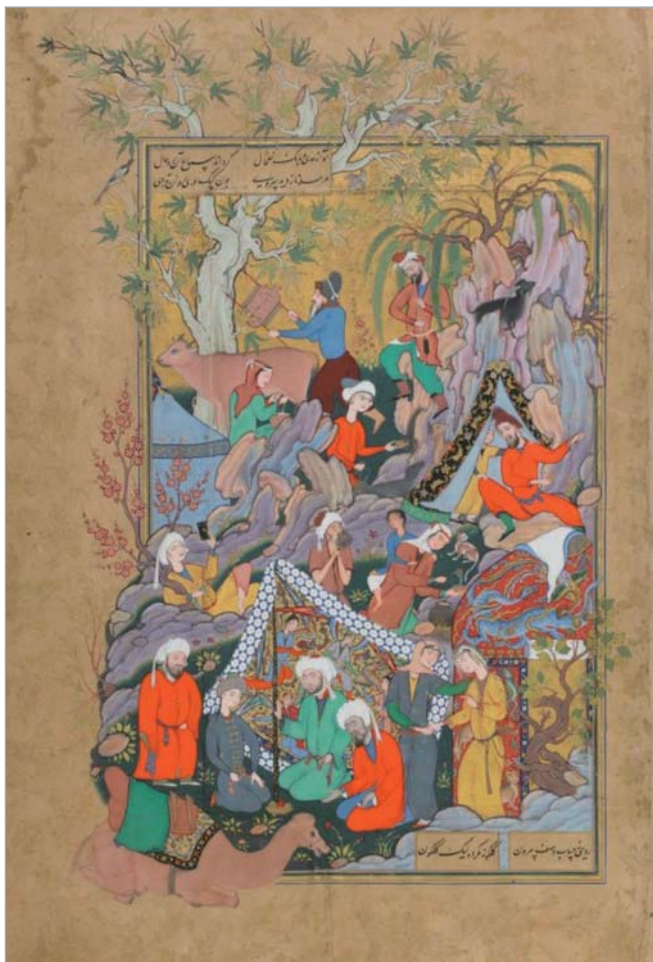
Iránsky štýl komiksových kníh; Krátka história a prehľad



Pôsobí ako asistent na Katedre grafického dizajnu a ilustrácie Univerzity umení v Teheráne. Publikoval viacero článkov v oblasti knižnej ilustrácie v Iráne. Pracuje aj ako ilustrátor. Jeho ilustrácie boli zverejnené vo viacerých krajinách a získal za nich viacero ocenení. Bol kurátorom viacerých výstav venovaných ilustrácii v rôznych krajinách. Aktívne sa zúčastnil viacerých kongresov zameraných na umenie a literatúru pre deti. Bol aj členom medzinárodných porôt v súťažiach zameraných na ilustračnú tvorbu pre deti.

Pôvod komiksových kníh sa líši podľa kultúry a často vznikol v dávnej minulosti, čo môžeme vidieť na jaskynných maľbách. V Iráne sme komiksové knihy s obsahom sekvenčných obrázkov, ktoré rozprávajú nejaký príbeh objavili v ilustráciách kráľovských rukopisov.

Iránske kresby prežili od štrnásteho storočia až po sedemnásate a potom pod vplyvom moderných štýlov a priemyslu tlače vymizli a to obmedzilo aj úlohu rukopisov. Vzhľadom na vizuálnu a naratívnu štruktúru majú iránske maľby jedinečné črty, ktoré môžu byť považované za základ a korene dnešných komiksových kníh. Napríklad v iránskej kresbe každá jedna časť zachytáva rôzne časti príbehu. Tieto sekcie sa môžu vzťahovať na nejakú udalosť či udalosti, ktoré sa diali zároveň. Táto synchronizácia je viditeľná na obrázku 'Qais ide navštíviť Lily' (Qais goes to visit Lily) z rukopisu *Haft-Orang* (Galéria the Freer Gallery) (obr. 1). Táto verzia, ktorá obsahuje 28 kresieb vznikla v období rokov 1556-1565 a bola zhotovená v rámci kráľovského knižného workshopu Ibrāhima Mirzā, zaťa Shāha Tahmāsa a vládcu Khorāsāna. Kým v dolnom ľavom rohu ilustrácie môžeme vidieť hlavnú pointu kresby, stretnutie dvoch milencov Lily a Majnoonu, v rámci celej ilustrácie prebiehajú ďalšie príbehy,



Obr. 1. Qais ide navštíviť Lily, z rukopisu *Haft-Orang* (Galéria The Freer Gallery), 1556 – 1565

ktoré sa objavujú v tom istom čase a divákovi pomáhajú vytvoriť si o príbehu lepší obraz. Niekde inde na obrázku hrá pastier na harfu, žena dojí, muž pripravuje maslo, ďalšia žena varí a stará sa o dieťa, mladý muž číta knihu, starý muž radí dieťaťu a iný mladý muž napája zver. Všetky tieto obrázky, z ktorých sa ani jeden nevyskytuje v texte knihy, simultánne hovoria o udalostiach na obrázku, ktoré obecenstvo viac oboznamujú s priestorom a spôsobom života kočovníčky Lily.

Rukopis *Tisíc a jedna noc* je pravdepodobne jedným z najvýznamnejších príkladov použitia sekvenčných obrázkov na opísanie príbehu (18. storočie). Toto vydanie, ktoré je posledným, vzniklo v rámci iránskych kráľovských workshopov, má 3655 obrázkov a je dlhšie ako 1000 strán.

Každá strana je rozdelená na tri až osem sekcií a každá z nich zobrazuje iný pohľad na príbeh. Bezpochyby v rámci perzských rukopisov a rukopisov *Tisíc a jedna noc* po celom svete je táto edícia tou, ktorá obsahuje najviac obrázkov. Kresby v tomto rukopise popisujú text do najmenšieho detailu. Napríklad, ak sa pozrieme na ilustráciu 'Kráľa Numānama, keď stretáva starú klamárku' v noci 79 v príbehu o kráľovi Numānovi a jeho synoch z prvého zväzku (obr. 2).

Tento obrázok zobrazuje situáciu, v ktorej pred kráľom stojí stará klamárka s ďalšími šiestimi múdrymi a príťažlivými ženami, aby ho oklamali. Kráľ sa rozpráva so ženami s jednou po druhej.

Od roku 1818 môžeme vidieť množstvo príkladov reťazových obrázkov, ktoré sa objavujú v litografických knihách. Za jeden z najdôležitejších a najvýznamnejších obrázkov sa považuje obrázok 'Fázy litografie' (Stages of Lithography) z knihy *Khamseh Nezāmi* z roku 1847 od Ali-Qoli Khoia (obr. 3). Tento obrázok zobrazuje rôzne fázy tlače obrázku vrátane jeho prípravy s tušom, prípravy kameňa, kreslenia na kameň



Obr. 2. Kráľ Numān stretáva starú klamáрку v príbehu o kráľovi Numānovi a jeho synoch, noc 79, zväzok1, z rukopisu *Tisíc a jedna noc* (Knížnica Golestān Palace), 18-te storočie

a tlače knihy. Okrem tohto významného príkladu vidíme aj obrázky od Mirzā Hassana z *Tufān al-Bokā* (obr. 4) z roku 1864 a z knihy *Tisíc a jedna noc* z roku 1858 (obr. 5). Mali by sme spomenúť, že Mirzā Hassan bol jedným z ilustrátorov spomínaného rukopisu *Tisíc a jedna noc*.



Obr. 3. Fázy litografie z knihy *Khamseh* Nezāmi (1847) od Ali-Qoli Khoia (vľavo)

Obr. 4. *Tufān al-Bokā* (1864) od Mirzā Hassana (vpravo)



Obr. 5. *Tisíc a jedna noc* (1858) od Mirzā Hassana



Umelecké postupy, ktoré boli bežné v kadžárovskom období, tiež používali túto metódu ilustrovania. Vráťane kresieb na sklo a malieb v kaviarňach. Toto umenie, ktoré patrí do skupiny folklórneho umenia je blízko spojené s rozprávaním mýtických a náboženských príbehov, ktoré šírili rozprávkarí. Derviši používali kresby na sklo, aby v domoch ľudí porozprávali väčšinou náboženské príbehy o živote Imama Husseina a o udalosti, ktorá sa udiala v Karbale (obr. 6, obr. 7). Je to jedna z najdôležitejších udalostí, ktorá sa spája so šítskym náboženstvom a stala sa v roku 683. Imama Husseina a jeho 72 priaznivcov zabili v rámci šírenia islamu na púšti pri Karbale. Táto udalosť zanechala hlboký odjem a trvajúci dopad na šítsku vieru. Každý rok sa na počesť tejto udalosti konajú rôzne programy a ceremónie po celom svete.



Obr. 6. Kresba z kaviarne, 19. storočie, Irán (Isfahan)

Na rozdiel od kresby na skle, ktorá je malá, kresba inštalovaná v kaviarni má obrovské dimenzie a rozprávači rozprávajú mýtické príbehy z Ferdowsiho *Shāhnāme* alebo nábožen-



Obr. 7. Rozprávkarí rozprávajú príbeh o Karbale v 19. storočí, Irán

ské, aby zabavili ľudí. Ferdowsiho *Shāhnāme* je kniha, ktorá bola napísaná v roku 1010 a opisuje životný príbeh kráľov Iránu zo začiatku Sasánovského obdobia. Obrázky sú usporiadané tak, že hlavná téma je často v strede a menej dôležité udalosti, ktoré sa udiali v rovnakom čase, sú zobrazené okolo hlavnej scény. Niektoré z týchto scén sú orámované a očíslované a rôzne časti príbehu sú opísané v konkrétnom ráme (obr. 8).

Súčasná komiksová kniha v Iráne

V 40-tych rokoch sa počas druhej svetovej vojny v detských časopisoch objavili prvé iránske komiksy (1939-1945). Mnohé z nich vychvaľovali ducha bojovnosti a patriotizmu a inšpirovali sa príbehmi veľkých vodcov. Vydávali sa v časopisoch, ktoré boli prepojené s britským veľvyslanectvom v Teheráne. Tieto komiksy často obsahovali obrázok s popisným podtitulom a neboli v dnešnom formáte.



Obr. 8. Maľba za sklom z 19-teho storočia, Irán

Počas skorých 50-tých rokov sa komiks v Iráne stal hlavnou časťou časopisov pre deti. V tých istých rokoch vychádzali dobrodružstvá Tintina a Mila v detských časopisoch pod názvom *Dobrodružstvá Behrooza a Barfiho* a v komiksových časopisoch sa publikovali aj animácie ako *Snehulienka* a *sedem trpezlíkov* (Disney). V nasledujúcich rokoch to boli Jafar Tejāratchi a Yahyā Dolatshāhi, ktorí ilustrovali komiksové knihy a časopisy.

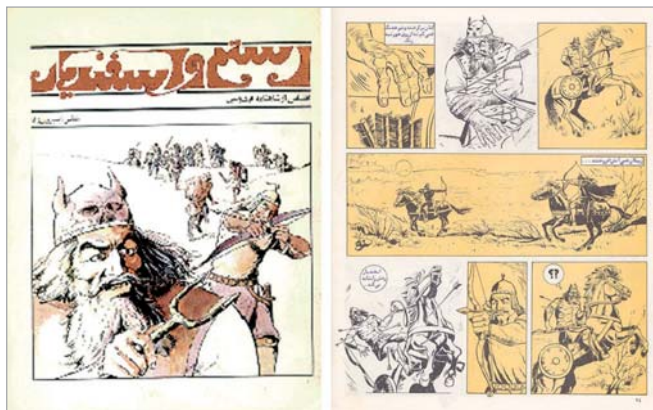
V 70-tých rokoch vydavateľstvo Universal Publishing House preložilo a vydalo zbierku od Hergého *Tintinove dobrodružstvá* a *Asterixa*. Tieto dve kolekcie boli jedinými skutočnými komiksovými zbierkami v rokoch pred revolúciou v Iráne. K týmto dvom kolekciám vydalo vydavateľstvo Universal Publication House knihu pre deti a mládež s názvom *Azemat-e Bāzyāfte [Znovuzrodená veľkosť]* (1978) od Dina Attanasia, ktorá opisoval (obr. 9).

Kniha *Rostam a Esfandiar* sa zaoberá historickou témou, je inšpirovaná príbehom *Shāhnāma* od Ferdowsiho a ilustroval ju Sirus Rād. Patrí medzi publikácie Centra detského



Obr. 9. *Azemat-e Bāzyāfte [Znovuzrodená veľkosť]* (1978) od Dina Attanasia, Universal Publishing House

ho a mládežníckeho intelektuálneho vývoja (Kānoon) z roku 1978. Táto kniha je jedinou komiksovou knihou, ktorú



Obr. 10. *Rostam a Esfandiar* (1978) od Sirusa Rāda, Kānoon Publishing House

napísal a ilustroval iránsky autor v rokoch pred revolúciou (obr. 10).

V roku 1978 nastala v Iráne revolúcia, ktorá predstavovala závažný posun v štátnej spoločenskej štruktúre. Tieto posuny mali obrovský dopad na detské knihy, kultúrnu politiku a riadenie kľúčových inštitúcií v oblasti detskej literatúry. Cieľom bolo vyhubiť z iránskej spoločnosti akékoľvek náznaky západnej kultúry a umenia a to sa stalo agendou iránskych vedúcich pracovníkov. Revolúcia spôsobila anti-západné nastavenie mysle a táto politika pravdepodobne ovplyvnila proces tvorby kníh pre deti.

Vojna medzi Iránom a Irakom, ktorá trvala v období rokov 1980 až 1988 posilnila tento postoj, keďže revolučný duch sa miešal s myšlienkami národnej obrany. To malo za následok, že niektorí odborníci identifikovali komiksovú knihu ako západný fenomén nízkej úrovne, ktorý odťahuje deti

od skutočného čítania. A tak až do 90-tych rokov boli publikácie takýchto prác neformálne zakázané.

Ďalší faktor, ktorý v tom čase podporil tento trend bol nedostatok vyštudovaných ilustrátorov a spisovateľov spomedzi iránskych umelcov. Tvorba komiksov v detských časopisoch sa opäť začala až koncom 80-tych rokov po skončení konfliktu medzi Iránom a Irakom a začala meniť postoje k tomuto druhu kníh.

Narozdiel od rokov pred revolúciou, keď vyšla jediná komiksová kniha v historickom literárnom žánri (poveš), komiksové knihy v rokoch po revolúcii obsahovali štyri témy: fantáziu, dejiny, realitu, zemepis.

Fantazijný žáner

Komiksové knihy s fantazijnou témou boli prvými komiksovými knihami, ktoré vychádzali v rokoch po revolúcii. Jedným z najvýznamnejších ilustrátorov v tejto oblasti je Saeed Razzāqi, ktorý tvoril komiksy pre súkromné a vzdelávacie časopisy. V 90-tych rokoch, prvých rokoch po revolúcii, napísal a ilustroval prvú komiksovú knihu s názvom *Mā-jerā-hā-ye Amin va Akram* [*Amin a Akram a ich dobrodružstvá*] (obr. 11).

V 90-tych rokoch a po roku 2000 sa pokračovaním fantazijných komiksových kníh stala politická trilógia *Mr. Kā* (ilustroval ju Mānā Neyestāni) a dve knihy o –Ropnej a plynovej spoločnosti, o trénovaní životných zručností a optimálnom zaobchádzaní so spotrebou plynu (ilustroval ich Saeed Razāqi). Po roku 2010 vidíme fantazijný literárny žáner v komiksových knihách v zbierke *Panj Hes* [*Päť zmyslov*] (ilustroval ju Mehrdād Shāhverdi).

Po roku 2000 vyšiel *Mājerā-ye bistoun* [*Bísutúnsky príbeh*] (ilustroval ho Armin Navāee). Pred rokom 2020 sa zvýšila snaha tvoriť fantazijnú literatúru a vyšli knihy ako



Obr. 11. *Mājerā-hā-ye Amin va Akram [Amin a Akram a ich dobrodružstvá]* (90-te roky) od *Saeeda Razzāqia*, Universal Publishing House (vľavo)

Shāhzādeh Māchin [Princ Māchin] a *Ganj-e Qāroun [Poklad Qāroun]* (ilustrácie od *Sāma Salmāshoi*), *Jāsousān dar takht-e jamshid [Špióni v Persepolise]* a *Bouali, sarie va magbār [Bouali, rýchlo a smrteľne]* (ilustrácie od *Farāza Bazarzadegāna*), ktoré predstavovali moderný príbeh s pohľadom na starovekú literatúru, kultúru a iránske osobnosti.

Dve knihy; *Chāhārtā-ye va sheshtā-ye [Štyri a šesť]* (ilustrované *Seyedom Mostafā Hosseinim*), v ktorých sa objavil športový hrdina a deväť-zväzková zbierka *Ilya, tavaloud-e yek qahremān [Iliya, zrodzenie hrdinu]* (ilustrovali *Hamid Sohrābi* a *Meysam Barzā*) ako aj *Mohitbān-e Kouchak [Malý lesník]* (ilustrácie od *Marzieh Meysami Āzād*) boli zamerané na hrdinské postavy.

Kým prvá kniha s fantazijnou témou *Akrām a Amin a ich dobrodružstvá* bola pokračovaním komiksov v detských ča-

sopisoch, ilustrácie z *Princa Māchina* a *Pokladu Qāroun* nasledovali európske práce ako *Asterixa* a knihy ako *Lesník* a *Iliya* boli vytvorené v japonskom štýle ako *Ganbare*, *Kickers!* V podstate knihy pri tomto druhu literatúry vznikajú na základe osobného štýlu umelca a neexistuje konkrétny proces ich ilustrovania.

Žáner historickej literatúry

Pokračovanie jedinej komiksovej knihy v historickom žánri z obdobia pred revolúciou má názov *Rostam a Esfandiār*. Žáner historickej literatúry zostáva jednou z najpopulárnejších tém v rokoch po revolúcii. Tieto knihy sa často inšpirovali príbehmi *Shāhnāma* od *Ferdowsiho*, ktoré hovorili o živote iránskych kráľov.

Prvá kniha z tejto skupiny bola v 90-tych rokoch: *Koudaki-ye rostam [Rostamove detstvo]* (ilustrácie od *Saeeda Razzāqih*), potom to boli *Haft khān-e rostam [Rostamových sedem prác]* v ôsmich zväzkoch (ilustrácie od *Farāz Bazarzadegān*), *Rostam in haft khan* v troch zväzkoch a *Zāl va Simorgh* (obr. 12) ako aj *Zāl va Rudābeh* (ilustrácie od *Seyeda Mostafā Hosseinih*), *Jamshid* (ilustrácie od *Ashkān Rahgozar*) a *Jahanam-e Zāhhāk [Zāhhākové peklo]* (ilustrácie od *Kiāvash Jāhed*), ktoré sú z obdobia po roku 2000.

Po prepísaní knihy *Shāhnāma*, sa komiksové knihy vydávali v iných žánroch historickej literatúry. Anekdoty *Molā nsereddin* (ilustrované *Saeedom Razzāqiom*) (obdobie po roku 2000), krátke príbehy s vtipnou iránskou historickou postavou, päť-zväzková zbierka *Sardāran-e Iran [Iránski velítelia]* a trojzväzková zbierka *Masal-ābād* s prísloviami ako aj deväťzväzková kniha *Qeseye zendegi-e pahlevānān [Životné príbehy hrdinov]* (ilustrácie od *Mahyār Charejoojee*), *Arshiā* (ilustrácie od *Ashkān Rahgozar*) a *Takht-e jāvidān [Večný trón]* (ilustrovali *Kiāvash Jahed-parsā* a *Hamid*



Borghāni) (obdobie po roku 2010). Príbehy v týchto knihách sú rozprávané v historickom literárnom žánri.



Obr. 12. *Zāl va Simourgh* (po roku 2010) od Seyeda Mostafā Hosseiniho, Korāsān Publishing House

Na začiatku sa ilustrátori pokúšali vo svojich ilustráciách kreatívne vyjadriť tak, aby vytvorili národné prostredie pre ilustrovanie. V posledných rokoch sa táto technika pri pohľade na amerických hrdinov a japonský štýl komiksu rozvíjala a ich materský štýl sa zredukoval, aby oslovil dnešných čitateľov. Obrázky vyzerajú vtipne a inšpirovali sa zábavnou zložkou z niektorých prác.

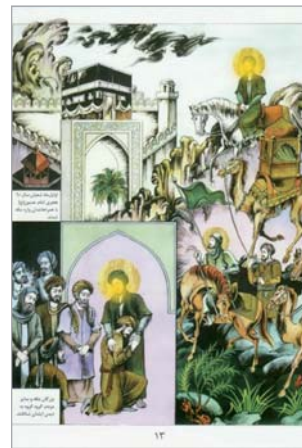
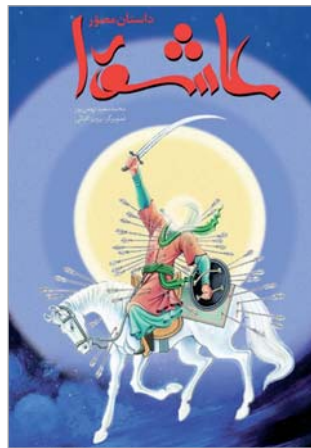
Náboženský žáner

Ako som už spomínal skôr, mnohé knihy, ktoré vyšli v rokoch po revolúcii, sa zaoberali náboženskou a ideologickou

tematikou, čo bolo spôsobené zmenou vo vládných pomeroch. Prvá kniha vydaná na túto tému bola *Farzand-e āsemān* [Dieťa z neba] o živote Ježiša Krista a neskôr *Koudaki-ye ākharin payambar* [Detstvo posledného proroka] o životnom príbehu proroka Mohameda, ktoré vyšli v 90-tych rokoch s ilustráciami Saeeda Razāqiho.

V období po roku 2010 prišla vlna vydávania komiksových kníh o živote Imama Hussein: *Dāstān-e āshurā* [Príbeh Āshurā] (ilustrácie od Parviz Eqbāli) (obr. 13), *Melikā, mām-e khorshid edālat* [Melikā; Matka slnka spravodlivosti], *Mokhtār, Dādkhāh-e Ninavā* (ilustrácie od Mehrdād Shāhverdi), ilustrovaný príbeh *Ghadir* ako aj *Zeinab; safir-e eshgh* [Zeinab; Veľvyslanec lásky] (ilustrácie od Saeeda Razāqi), všetky patria do tohto obdobia.

Āshurā predstavuje príklad náboženskej komiksovej knihy. Na rozdiel od predchádzajúcich publikácií v nej jasne



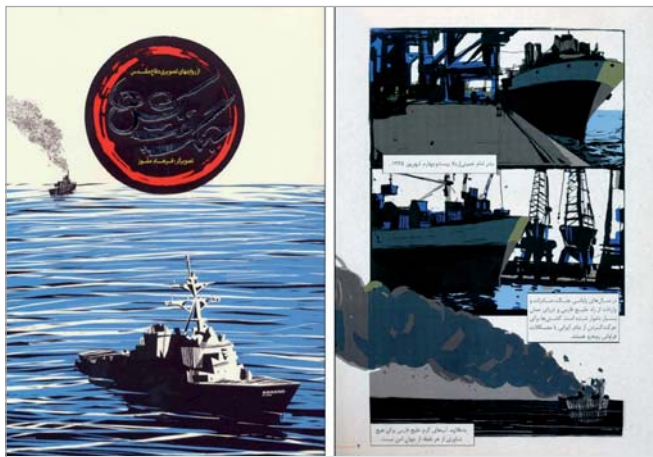
Obr. 13. *Dāstān-e āshurā* [Āshurā] (obdobie po roku 2000) od Parviza Eqbāliho, Dānesh Āmouz Publishing House

vidíme zobrazenie Imama Husseina. Je to prvý príklad komiksovej knihy o živote Imama Husseina a toho, čo sa stalo v Karbale. Od obdobia Safavidskej dynastie v 15-tom storočí sa zakazovalo zobrazovať tváre svätých. Vidíme v nej mnoho odkazov. Táto kniha obsahuje aj mnoho odkazov na iránske náboženské a historické diela.

Realistický žáner

Posledné roky predstavujú začiatok tvorby komiksových kníh s realistickou tematikou a tematikou venujúcej sa vojne medzi Iránom a Irakom. Zemepisný žáner reprezentuje *Mehr-e khāvarān* (ilustrácie od Hassana Rouhalaminiho) o živote Khomeiniho, vydaný v 90-tych rokoch.

Knihy *Tandis-e Moqāvemāt* [*Socha odporu*] (ilustrácie od Iraja Khāna Bābāpoura) (obdobie po roku 2000), *Hama-*



Obr. 14. *Jang-e naftkesh-hā* [*Vojna ropných tankerov*] (obdobie po roku 2010) od Farhāda Mufouza, Khorāsān Publishing House

se-ye haji younes [*Epos Haj Younes*] (ilustrácie od Parviza Eqbāliho) (obdobie po roku 2010) patria do zemepisného žánru ako aj päť kníh s názvom *Bar bāl-e sarnevesht* [*Na krídlach osudu*], *Jang-e naftkesh-hā* [*Vojny ropných tankerov*] (ilustrácie od Farhāda Mufouza) (Ill. 14), *Hamle be H. 9* [*Útok na H. 9*] (ilustrácie od Meysam Barzā), *Atr-e shahādāt* [*Parfém mučeníka*] a *Janj-e bostān* [*Bitka o Bostān*] (ilustrácie od Hassana Rouhalaminiho), ktorá zobrazovala tému rôznych operácií vo vojne medzi Iránom Irakom.

Záver

Existuje mnoho dôvodov, prečo ešte stále neexistuje v Iráne rozumný prístup v oblasti vydávania kníh pre deti smerom k tvorbe komiksových kníh. Prístupy, postoje a konflikty z 80-tych rokov majú stále dopad na tieto publikácie. Komiksové romány sú z tohto pohľadu hlúpe a bezvýznamné a odťahujú pozornosť čitateľa od bohatej a veľkolepej literatúry.

Na druhej strane aj na umeleckých školách a univerzitách je menej priestoru pre cvičenia zamerané na tvorbu komiksových kníh a umelci z iných oblastí ako sú animácia a karikatúra často vstupujú do tohto sektora. Navyše, tvorba týchto prác je finančne náročná a treba na ňu spoluprácu, čo je pre mnoho súkromných vydavateľov nedostupné.

A napokon je tu aj v posledných rokoch nedostatočná znalosť o komiksových knihách a nákladoch na ich publikovanie. Iránski čitatelia ich tak nepoznajú a v Iráne neexistuje pre nich dostatočne silný trh. Nedostatok kritického a profesionálneho pozadia, nedostatok umeleckých zručností a vysoké náklady ako aj nedostatok znalostí iránskych čitateľov o týchto prácach majú za následok to, že trh pre takéto publikácie v Iráne je malý.

Ale existuje široký rozsah ilustrácií z komiksových kníh, z ktorých je každá vytvorená inak podľa ilustrátorovho



štýlu. Iránski ilustrátori vytvorili pestré obrázky, keď v minulosti používali vodové farby. V posledných rokoch používajú realistický spôsob a využívajú počítačovú technológiu. To má za následok, že komiksové knihy akéhokoľvek žánru rovnako ako aj diela každého jedného ilustrátora majú výraznú charakteristiku a to robí zložitým ich nejako kategorizovať. Táto rozmanitosť naznačuje, že iránski vydavatelia a ilustrátori rozpoznali potenciál komiksových kníh a snažia sa vytvoriť iránsky štýl komiksovej knihy inšpirovaný iránskymi estetickými princípmi.

Zdroje

1. Dādgar, Mohammad-rezā; Rahmāndoost, Mostafā; Amoozā-deh Khalili, Feradoon; Hāshemi-nejād, Rezā. (1996). "Comic-strip, Na; comic strip, āri!". *Pajouheshnāme-ye Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. No. 5, summer 1996: 7-28.
2. Esmāil sohi, Mortezā; Razāqi, Saeed. (1996). "Chehre be chahre: comic strip dat goftego-ye do tasvirgar". *Pajouheshnāme-ye Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. No. 5, summer 1996: 34-47.
3. Hejvāni, Mahdi. "Alef-e āghāz: comic strip; arzyābi-ye she-tābzadeh". *Pajouheshnāme-ye Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. No. 5, summer 1996: 2-6.
4. Hossienzādeh, Mansour. "Komik-hā-ye Mosavar dar Majalehā-ye koudakān qabl az enqelāb". *Pajouheshnāme-ye Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. No. 4, spring 1996: 49-53.
5. Khāzeni, Siyāmak. (2001). "Rāh-e nejāt dar comic strip ast". *Ketāb-e Māh-e Koudakān va noujavānān*. No. 47, summer 2001: 17-18.
6. Mohammadi, Mohammad-Hādi; Ghaeni, Zohre. (2001). *Tārikh-e Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. Vol. 7. Tehran: Chistā.
7. Tarhandeh, Sahar. (2011). "Striving to Survive: Comic Strips in Iran". *Bookbird*. No. 49, October 2011: 24-31.

Renáta Fučíková

Česko

Zlatý věk českého komiksu pro děti na přelomu 60. a 70. let 20. století



V letech 1982-1988 studovala na Umeleckopriemyselnej vysokej škole v Prahe. Venuje sa ilustrácii kníh pre deti a mládež, prevažne knihám s historickými témami. Skoro až 50 jej knižných titulov bolo vydaných v Čechách, na Slovensku, vo Francúzsku, Nemecku, Južnej Kórei, Amerike a Poľsku. Pre Českú poštu navrhla 11 známok. Ilustrovala aj programy pre Pražské Národné divadlo. Pre firmu Rosenthal z Nemecka navrhla dekorácie troch vianočných porcelánových kolekcií. Vystavovala v mnohých krajinách: Česká Republika, Holandsko, Japonsko, Dánsko, Čína, India, Francúzsko, USA. Vyučuje ilustráciu faktu na Fakulte dizajnu a umenia Ladislava Sutnara v Plzni. Získala viaceré ceny: Čestná listina IBBY, Biela vrana, ktorú udeľuje Medzinárodná knižnica mládeže v Mníchove, Grand Prix na Bienále v Záhrebe. Bola nominovaná na Pamätnú cenu Astrid Lindgrenovej, mnohé medzinárodné ceny, napríklad Zlatá stuha či Najkrajšia kniha roka.

Tento příspěvek bude zabarven subjektivním hodnocením a vzpomínkami. Určitě i proto, že mě samotnou v útlém dětství česká komiksová tvorba ovlivnila natolik, že jsem se jako dospělá komiksu nějaký čas sama věnovala.

Měla jsem štěstí, že jsem jako malá začala číst a vnímat tištěná média právě na konci 60. let dvacátého století. Tehdy zažívala česká původní knižní tvorba pro děti svůj boom. Silně se proměňovala především tvář tehdejších dětských časopisů.

Jak to vlastně vypadalo s komiksem samotným? V komunistickém Československu byl do té doby považován za nežádoucí výtvarný projev západního světa. Ovšem v průběhu 60. let docházelo k celkovému oživení v literárním, filmovém i výtvarném umění. Byla to doba, kdy se rozvíjely zanícené debaty mezi dětskými psychology a spisovateli o tom, jak nejhodněji prostřednictvím literatury působit na mládou generaci. Právě tehdy byl dětský komiks vzat na milost, avšak pod názvem „obrázkový seriál“.

Dnes, v době pluralitního politického systému, je už dosti těžké objektivně hodnotit tehdejší knižní a časopisovou produkci. Je jisté, že její tehdejší podoba vycházela z potřeb totalitního režimu, který chtěl formovat budoucí budovatele



le socialismu. Pozitivní však bylo, že stát na ni vynakládal nemalé prostředky. Díky tomu měla tištěná média vytříbenou podobu a na jejich vzniku se podíleli ti nejlepší výtvarníci a spisovatelé.

Byly mi tři roky – právě jsem se naučila číst, když byl roku 1967 založen měsíčník **Sluníčko** pro nejmenší čtenáře, plný původní poezie, prózy a také kvalitních překladů. Originální čtvercový formát vytvářel z celého časopisu výtvarný artefakt.

A právě zde jsem se setkala s prvním komiksem. Jeho výtvarníkem byl Adolf Born, v té době už zkušený ilustrátor. Poetické příběhy kocouřího otce **Coura** a jeho syna **Courka** byly dílem libretisty Zdeňka Adly, přesvědčeného komunisty, jehož starší literární tvorba nesla silné ideologické zabarvení. V době mého dětství ho už našťestí do komiksového libreta nepouštěl. Jednotlivá pokračování kocouřích příběhů byla sice pouhými rozvedenými anekdotami, ale my děti jsme je s chutí vyhledávaly. Barevné panely s texty v bublinách byly totiž něčím naprosto převratným!

Ne každý původní komiks v časopisu **Sluníčko** byl úspěšný a vyhledávaný. Takovým obrázkovým seriálem byl třeba „**Machalínek**“ z pera ilustrátora Radka Pilaře. Zatímco ve stejné době vytvořil ikonickou postavu slavného loupežníka Rumcajse, jeho Machalínek u dětí propadl. Patrně pro svou přílišnou dějovou jednoduchost. Přiznám se, že i já ho tehdy ve svých třech letech zavrhla, avšak dnes už vím, že po výtvarné stránce byly Pilařovy ilustrace příjemné a noblesní.

Ve stejném roce 1967 se zrodila čtveřice komiksových hrdinů: chytrý kocour Vavřinec, něžná psí slečna Otylka, laskavé prasátko Mojmir a poněkud natvrdlý kozlík Spytihněv. Autory libreta byli manželé Dagmar Lhotová a Zdeněk Karel Slabý. Ilustrátorka Věra Faltová vtělila jejich příběhy do kolo-rovaných kreseb vyznačujících se jemnou linkou a jednodu-

chými tvary. Ilustrace se nesnažily dosáhnout nějaké vysoké estetické hodnoty, ale na malé čtenáře působily vstřícně a rozhodně nepoškozovaly jejich vkus. Právě na tomto komiksu jsem se naučila chápat jeho zákonitosti, řazení panelů, řazení bublin, pointování...

„**Kocour Vavřinec a jeho přátelé**“ se pravidelně objevovali na stránkách literárního časopisu **Mateřídouška**, který vycházel už od roku 1945. Publikování původního obrázkového seriálu ale okamžitě zvedlo zájem malých čtenářů o tento měsíčník. Úspěšný komiks se rychle dočkal soubornějšího knižního vydání, jehož vděčnou majitelkou jsem tehdy byla i já.

Dalo by se souhrnně říci, že příhody Vavřince a jeho přátel byly jakýmsi laskavým čtením. Zápletky byly spíše něžné a relativně málo epické: nehoda při opalování, okno zarostlé bujným hrachem, spor se zlým rackem. Nic rozrušujícího a nic, co by mohlo rozvířit kalné vody totalitní výchovy.

Učiněným zjevením pro malé čtenáře byl proto zrod další čtveřice zvířat – ta se však stala skutečně ikonickou. Její autor a ilustrátor Jiří Němeček jako by trochu opisoval od svých kolegů z časopisu **Mateřídouška**. I jeho čtveřici velí chytrý kocour – vynálezce Myšpulín. Sekundují mu statné a hladové prasátko Bobík a ustrašený zajíc Pindá. A o všechny se láskyplně stará psí slečna Fifinka. Dnes bychom asi toto rozdělení rolí považovali za přežitě a genderově nespravedlivé.

Čtveřice dostala jméno „**Čtyřlístek**“ a okamžitě si svými epickými dobrodružstvími získala srdce malých kluků a jistě i spousty holčiček. Zápletky byly hodně dramatické a byly podobné zápletkám amerických animovaných filmů i komiksů, ostatně i výtvarná stylizace byla především v začátku existence Čtyřlístku hodně poplatná hannah-barberovské stylizaci.



Zásadní roli pro českou ilustrační a animátorskou tvorbu má však tento český komiks proto, že do svých sešitů začal od samého začátku vpouštět i jiné autory a ilustrátory. A tak se už v roce 1969 zrodil předobraz pozdější slavné české animované dvojice Mach a Šebestová – tehdy to byla ještě dvojice **Alenka a Vašek**. Jejich příběhy byly dosti subtilní, nepochybně proto, že autor libreta Svatopluk Hrnčíř teprve vytvářel charakteristické povahové rysy obou hrdinů. A stejně tak hledal jejich výtvarný výraz nám už známý ilustrátor Adolf Born. Tohle jejich autorské hledačství bylo nesmírně sympatické. Mohu-li upřímně říci, měla jsem tuhle původní dvojici raději než tu pozdější.

Opuštěme nyní rodící se komiksový sešit a podívejme se na další z tehdejších slavných dětských časopisů – tentokrát zábavný měsíčník a později čtrnáctideník **Ohníček**, časopis pro pionýry. V době mého dětství se jeho podoba prudce změnila – stejně jako nálada ve společnosti v době kolem mimořádného roku 1968. Z původní tendenční a propagandistické platformy se Ohníček stal ryze zábavným časopisem.

V Ohníčku začal vycházet autorský seriál „**Malý Vinnetou**“, který pohotově reagoval na tehdejší vlnu zfilmovaných mayovek. Autorem tohoto půvabného komiksu byl Karel Franta. Zápletku většiny příběhů tvoří konflikt mezi šikovným indiánským klukem a přihlouplým kovbojem Kidem Lomihnátem. Karel Franta si na těchto ilustracích vybrousil svůj styl. Od stručných lineárních řešení se dopracoval ke složitějším kompozicím a plné barevné škále.

Dalším vděčně přijímaným komiksem v časopisu Ohníček byly příběhy pravěkých sourozenců „**Sek a Zula**“. Jejich autory byli humorista Miloslav Švandrlík a karikaturista Jiří Winter Neprakta. Skvěle vypointovaným příběhům sloužil ležatý formát časopisu, ale po výtvarné stránce pro mě ne-

byl příliš inspirativní – respektive – moje náročná maminka, sochařka a keramička, mi jakékoliv napodobování tohoto stylu přísně zakázala. Neprakta měl pro ni až příliš jistou ruku a příliš vulgární stylizaci.

Nejraději jsem v tehdejších Ohníčku měla cyklus anekdot a krátkých komiksů „**Made in Popletov**“, jejichž autory byli humorista Jiří Bínek a sochař Vladimír Kýn, jehož ale daleko více proslavily jeho trojrozměrné objekty. Příběhy z Popletova měly ambici stát se českým ekvivalentem slavných Sempého Mikulášových patálií. Ilustrace byly vyvedeny svěbytnou a jemnou linkou, v přehledné a moderní barevnosti. Sváděly k napodobování, ale tato nápodoba byla obohacující.

Rok 1970, kdy jsem začala chodit do školy, byl jakýmsi zlatým věkem komiksu. Původně mládežnické – tedy komunistické – časopisy jako **Větrník** (původním názvem Pionýr) či **ABC mladých techniků a přírodovědců** se předháněly ve vydávání komiksů pro starší školáky. I když mi bylo teprve šest let, hltala jsem je – ale pro jejich příběhy, nikoliv pro výtvarnou stylizaci.

Mezi tehdejší špičkové výtvarníky bych zařadila Jaromíra Vraštila a Gustava Kruma, kreslíře ryze dobrodružných příběhů. Jsem přesvědčená, že efektní černobílá stylizace Jaromíra Vraštila a jeho intenzivní kompozice postav v panelech mě tehdy silně zasáhly a do budoucna i ovlivnily.

Samozřejmě nemohu vynechat ani reedici slavných „**Rychlých šípů**“, které původně ilustroval Jan Fischer. V době mého dětství vycházely v souborných sešitech a na původní ilustrace navázal výtvarník Marko Čermák.

Začínají však 70. léta a s nimi přichází do Československa normalizace, tedy návrat k předreformním poměrům. Z redakcí muselo odejít mnoho progresivních osobností a pojetí časopisů se začalo měnit.



Časopis Větrník se tehdy opět stal **Pionýrem** a přestal vydávat dobrodružné komiksy. Pouze **Ohníček** si podržel svůj odvážný ležatý formát a v komiksu pokračoval. Zaměřil se na původní české dobrodružné příběhy ilustrované v černobílém provedení. Je zajímavé, že jedním z jejich kreslířů byl vynikající malíř Teodor Pištěk. Slavný českoamerický filmový režisér Miloš Forman si ho o několik let později – ovšem na základě jeho malířského díla – vybral jako autora kostýmů a dekorací pro film *Amadeus*. Za tyto návrhy získal Teodor Pištěk cenu Oscar.

V literárním časopisu *Mateřídouška* začal roku 1971 vycházet patrně nejslavnější komiks desetiletí. Vtipné převyprávění českých pověstí a pak i historických událostí. Původním autorem libret prvních dílů komiksu „**Obrázky z českých dějin a pověstí**“ byl nám už známý komunistický spisovatel Zdeněk Adla. Záhy ho vystřídali textaři Jiří Černý a Pavel Zátka. Půvabné ilustrace však po celou dobu vytvářel a celé generace čtenářů jimi ovlivnil Jiří Kalousek. Postavy komiksu byly téměř němé, veškerý text probíhal pod panely. Přesto se některé stylizované výroky historických postav zaryly čtenářům navždy do paměti. Tento komiks vycházel po několikaleté době, dočkal se i souborného knižního vydání. Volně na něj navázaly další podobné projekty jako třeba *Obrázky z dějin světových* a pak i českých objevů.

Po roce 1970 se výrazně změnila i podoba *Čtyřlístku*. Sešity se zmenšily, vycházely v plných barvách a dostaly pravidelnou strukturu – po úvodním příběhu slavné zvířecí čtveřice následovaly vždy tři další krátké komiksy. Někdy to byly epizody původních volných cyklů od ilustrátorů, jejichž jména už jsem zmínila: Karel Franta („Juklíček a Rambajs“), Adolf Born („Alenka a Vašek“), Radek Pilař („Kacafírek“).

Mně ale nejvíce zasáhly ilustrace Oldřicha Jelínka. Svým projevem si byli zpočátku dosti blízcí s Adolfem Bornem –

ještě na začátku 60. let, kdy svorně s dalším ilustrátorem Jiřím Malákem přispívali do sborníku „Zahraniční literatura“.

V 70. letech už se jejich cesty zřetelně rozdělily. Malák zůstal svým přehledným projevem věrný mladším čtenářům. Born oscilloval mezi komiksem pro děti, knižními ilustracemi, náročnějšími litografiemi a animovaným filmem. Oldřich Jelínek využíval svou kresbu k výrazně stylizované atmosféře, pracoval s černou plochou a s dynamickou kompozicí, kterou dokázal lehce vyjádřit pohyb a epiku příběhů, v nichž hlavní roli hrála především technika a dopravní prostředky.

Ovlivněna českým původním komiksem – ale pochopitelně především ilustrovanými knihami – nastoupila jsem na začátku 80. let studium ilustrace na Vysoké škole uměleckoprůmyslové. Po jeho absolutoriu jsem se v různých nakladatelských domech ucházela o práci a jedna z prvních zakázek byl i krátký komiks pro **Čtyřlístek**, tehdy ještě ilustrace k cizímu libretu.

Hned další komiks už jsem si napsala sama – byla to roku 1989 adaptace řecké báje o králi Midasovi. Tak začala moje několikaletá spolupráce se *Čtyřlístkem*, kdy jsem se pokoušela českým dětem představit různorodost tradičních vyprávění v autorských adaptacích: například litevskou či irskou pohádku, příběh indiánský, čínský či dokonce epizodu z *Canterburských povídek* či z *Dekameronu*. Charakteru příběhu i jeho místu původu jsem přizpůsobovala stylizaci ilustrací i letteringu. Pak jsem dostala nabídku vytvořit převyprávění *Faustova* příběhu či slavného příběhu o *Golemovi*. A pustila jsem se i do velkého komiksového zpracování jedné z nejpětičtějších českých pověstí – o knížeti *Bruncvíkovi*.

Později, když už jsem za sebou měla několik ilustrovaných knih, jsem dostala v časopisu *Mateřídouška* možnost na dnes už klasická Kalouskova komiksová převyprávění



slavných příběhů a začala jsem ilustrovat komiksově převyprávění slavné verneovky „Dva roky prázdnin“ – ještě na cizí libreto. Příběhy „Princ a chudás“ a „Oliver Twist“ už jsem zpracovala kompletně sama, bez shrnujících vysazených textů, byl to už ryzí komiks.

Zkušenosti s libretem mě průběžně povzbuzovaly i k další autorské tvorbě. Komiksově prvky jsem s chutí využila u populárně naučných knih jako třeba „T. G. Masaryk“, „J. A. Komenský“, „Historie Evropy“, „Praha v srdci“ a své zkušenos-

ti jsem zúročila v plnokrevném komiksu „Antonín Dvořák“.

Nepochybně nejsem jediný ilustrátor, jehož tvorbu zlatá éra původních českých komiksů silně ovlivnila a povzbudila: ze současných autorů musím jmenovat především Lucii Lomovou, renomovanou komiksovou autorku a ilustrátorku. Její komiksy v překladu vycházejí v mnoha zemích světa. Ale i tvorba mnoha dalších českých autorů se přímo či nepřímo odráží od základů, které načerpali v oné slavné době na přelomu 60. a 70. let dvacátého století.





Školem, pane!
Ať tě provází
štestí!



Tak! Polovina knížeti a
zbytek si nechám, jako vždy

Hej! Dobrý muži! Potřebuji
radu!

Snad neviděl
moje čachry

Vyhírám duče pro svého pána. Tady u vás mám taky
nejakou práci. Ale jsem zdaleka, váš kraj neznám

Tak to jsou kolegové.
Mohu ti pomoci

To by bylo, abych z jeho
kóristi něco neurvali pro
sebe. Musím být síkovný

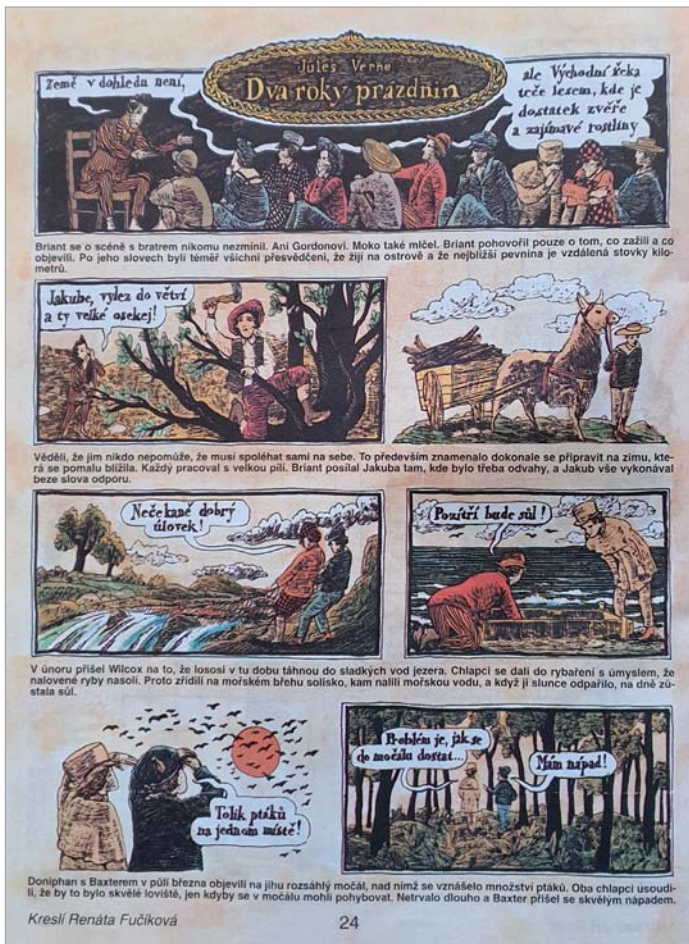
Budme tedy přátelé!

Odkud jsi
a jak se
jmenuješ?

Jsem čert a pán, ke kterému
sloužím, je kníže Lucifer







Anna Kérchy

Maďarsko

Kreatívne stratégie komiksu v súčasných maďarských obrázkových knihách



Je docentkou anglickej literatúry na univerzite v Szegede v Maďarsku. Zaujíma sa o feministickú literárnu teóriu, body studies, ženské umenie, somestetiku, posthumanizmus, viktoriánsku/postmodernú fantastickú imagináciu, ako aj o transmediálne, materiálne a telesné naratologické dimenzie detskej/YA literatúry. Medzi jej publikácie patria monografie *Alice in Transmedia Wonderland* (2016), *Body-Texts in the Novels of Angela Carter* (2008) a *Essays on Feminist Aesthetics, Narratology, and Body Studies* (v maďarčine, 2018). Tiež (spolu)editovala deväť zbierok esejí vrátane *Exploring the Cultural History of Continental European Freak Shows* (s Andreou Zittlau, Cambridge Scholars, 2012), *Feminist Interventions into Intermedial Studies* (špeciálne vydanie pre EJES s Catrionou McAra, 2017), *Posthumanizmus v Fantastická fikcia* (Americana, 2018) *The Fairy-Tale Vanguard* (Cambridge Scholars, so Stijnom Praetom, 2019),

Transmediácia a preklad detskej literatúry (Palgrave, s Björnorn Sundmarkom, 2020) a *Sounds Victorian* (pre CVE, s Béatrice Laurent, 2021).

V *Detských obrázkových knihách: Umenie vizuálneho rozprávania príbehu* definuje Martin Salisbury a Morag Style obrázkovú knihu ako médium, pre ktoré je charakteristické konkrétne postupné využívanie predstavivosti a to zvyčajne v tandeme s malým počtom slov potrebných na to, aby sprostredkovali význam, čo dobre rezonuje s popisom komiksu od Willa Eisnera, že komiks je postupná umelecká forma, ktorá využíva obrázky umiestnené v určitom poradí tak, aby graficky rozprávali príbeh a prenášali informáciu. Obrázkové knihy rovnako ako aj komiksy rozprávajú príbehy tak, že sa spoliehajú na interakciu slov a obrázkov: je to dopĺňajúci a protichodný vzťah medzi vizuálnymi a verbálnymi médiami – semiotička Liliane Louvelová to nazýva ikonotestová dynamika – ktorá k sebe priťahuje kreatívne čitateľské reakcie a umožňuje rozšírenie významov prostredníctvom obrovskej



rozmanitosti interpretácii týchto výnimočne hybridných a flexibilných foriem rozprávania. Obrázkové knihy ako aj komiksy sú ako významné nástroje kultúrneho a (vizuálneho) gramotného vzdelávania detí a mládeže – aj keď kedysi boli považované za pedagogicky výhodný začiatok smerom k serióznejmu čítaniu, neskôr boli kritizované ako konzumné a ako niečo, čo odvádza pozornosť mladých čitateľov od skutočných kníh. Okrem ich formálno-štruktúrálnej podobnosti podľa Salisburého, Stylesa a aj Eisnera mali obrázkové knihy a komiksy spoločného menovateľa, ktorým je ich pretínajúca sa charakteristika (podľa Sandry Beckettovej vo význame slova): obrázkové knihy ako aj komiksy interaktívne zamestnávajú rôzne generácie čitateľov, umožňujú kreatívne pokračovania príbehov prostredníctvom komunikácie medzi detským publikom a dospelým, ktorá je pre obe strany obohacujúca.

Súčasní maďarskí umelci vnášajú do obrázkových kníh s rôznorodým obsahom komiksovú formálne, štylistickú a naratívne pravidlá, aby zbúrali hranice knižných klasifikácií podľa cieľovej skupiny na základe veku, aby zrušili prísne rozlišovanie skúseností medzi detskou literatúrou a literatúrou pre dospelých, aby pokúšali hranice verbálneho a vi-

zuálneho zobrazenia, aby zrušili rodové a stredové hranice, aby sa hrali s paradoxmi prinášajúcimi traumatické, psychické obsahy, filozofické dilemy a existenčné hádanky vo viditeľne infantilnej forme, do ktorej však prenikajú metaobrázkové komentáre a žiadajú od čitateľov, ktorí sú divákmi, aby sa znova pozreli a prehodnotili to, ako vidia seba samých a iných.

Gábor Ivády a Zsombor Ivády vytvorili obrázkovú knižku *Gyerekszem (Pohľad dieťaťa)*, ktorú ilustrovala Mari Takácsová. Knižka je svojrázna: napísal ju otec a syn, mnohozvučný text sprostredkováva myšlienky dieťaťa a dospelého založené na tej istej skúsenosti z detstva: rastúce úsilie, súrodenecká rivalita, hádky s rodičmi, priateľstvo, prvá láska, zlomené srdce. Bifokálny pohľad ponúka čitateľom detský rebelujúci, spontánny, kritický pohľad na dospelého a nostalgický, retrospektívny a melancholický pohľad dospelého na dieťa, ktoré sa navzájom dopĺňajú a protirečia si a navzájom sa v nich odrážajú všeobecné ľudské túžby a starosti. Ilustrácie sa menia z pocitu *déja vu* na *jamais vu* prostredníctvom vizualizácií podobných komiksom: niekedy bubliny s myšlienkami formulujú prúdenie mysle (vyjadrujúce všedný incident na strane dieťaťa: Leonard sa so mnou v škole pobil. Ťahal ma za vlasy a chumáč z mojich vlasov zostal v jeho ruke. Povedal som mu, aby mi ho vrátil, ale on ho zbral preč a nechal si ho. Leonard je zlý! a celé sa to vystupňuje vhodnými otázkami smerom k dospelému: Ak niekomu niekto niečo vytrhne, prežije to u neho?). Niekde inde sekvenčné panely vyjadrujú, ako plynie čas (čudovanie sa: Prečo sú Vianoce len raz za rok?), alebo vidno známe postavy, akými sú Superman s iluzórnymi, funkciami, s ktorými sa má niekto identifikovať, normatívne ideály mužnosti a krehké osobnosti (pýtajúce sa: Keď vyrastiem, musím sa naučiť báť?). Na stranách sú zachytené letmé myšlienky, ktoré nie





sú chronologicky zoradené, sú ako časti sna, ktoré si čitateľ môže prezerat', keď chce a má na to chuť.



Vydavateľstvo Csimoto zožalo so svojou sériou dizajnových kníh, ktorá vyšla po roku 2010, veľký úspech: na tvorbe týchto obrázkových kníh v malom formáte (12cmx12cm) bez slov pracovalo niekoľko grafických umelcov, ktorí prekreslili vzhľad klasickej rozprávky svojim vlastným štýlom a podľa svojej kreatívnej vízie. Päť rôznych ilustrátorov sa venovalo jednému príbehu a používali rôznu vizuálnu rétoriku, aby vytvorili jedinečné svety príbehov, ktoré vstupovali do dialógu s ďalšími. Multiplikáciou reagovali na rôzne originálne verzie klasickej rozprávky. Návrat ústnej tradície rozprávania rozprávok spôsobil, že hlasy Perraulta (vylepšené dnešnými ilustráciami od Dorého, Cruikshanka či Disneyho) sú doplnené tými od rodičov, ktorí čítajú a hrajú rozprávky pre svoje deti. V niektorých zväzkoch sú prekreslené rozprávky ľahko dostupné pre čitateľov, pretože sú zredukované na tie najzákladnejšie vizuálne kódy či zápletkové komponenty. Podobne to je aj pri obrázkoch od Warjii Lavaterovej pre dospelých milovníkov umenia, ktoré sú zložené ako harmonika. Čitateľom ponúkajú strieborný bod ako Popolušku spolu s modrými oválmi ako jej papučami a čiernymi špliechancami, ktoré znázorňujú popol z ohniska. V obrázkovej knihe od Katy Papovej sú tri prasiatka znázornené ako želatínové fazuľky, veľký zlý vlk je čokoládový koláčik a ich dobrodružstvá sa odohrávajú na čínskom tanieri, ktorý predstavuje čarovný les a dráždi tak infantilnú predstavivosť o hodovaní. Tibor Kárpáti použil ešte minimalistickejšie vizuálne naratívne tvary, keď prerozprával príbeh o červenej čiapočke v pixelovej grafike pripomínajúcej vizuálny dizajn starých počítačových hier. Čaro rozprávky vychádza z radosti z geometrických tvarov (niekto by si to mohol spojiť s hlbokými základnými štruktúrnymi komponentami príbehu typickými pre ruského folkloristu Vladimira Proppa). Ako Emese Révészová hovorí, dramatické napätie zdroja textu



príbehu je uvoľnené iróniou, ktorú prináša abstraktná predstavivosť a prekvapivý kontrast archaického odkazu príbehu s novým formátom dizajnu počítačovej hry, ktorý ohraničuje je pixelové scény v komiksových paneloch tak, aby vytvoril virtuálny hrací priestor, v ktorom dochádza k interakcii medzi rozprávačmi príbehu a poslucháčmi pri (znovu)objavovaní starých a nových významov.

Intermediálne narážky a spojenia sú stratégie, ktoré sa často používajú aj inde.



Bodonyi Panni nezávisle vydala v časopisovom formáte tichú knihu *Csá, Nye!*, v ktorej spojila komiks, obrázkové knihy a fotografiu, ich konvencie, aby porozprávala zasnívaný príbeh o túžbe ujsť z bláznivého ruchu mestského života na vymyslený vidiek, kde by sme mohli nájsť náš vnútorný pokoj. Sekvencia obrázkov bez slov funguje ako obrázková správa vytvorená z fotografických záberov – napr. jazda na sánkach s koňmi v zasneženej krajine. Každý panel zachytáva moment, v ktorom sa zastaví čas a zamrzne naveky. Náš pohľad smeruje priamo k nepatrným spätným náhľadom, akými je meniace sa svetlo a tieň, pohyb koňa či ťukanie ka-

mery – čo nás núti spomaliť, zachovať si čiastočný pohľad alebo mikroskopické detaily a objať rytmus jazdy na sánkach. Názov je nezmyselná skladba slov, ktorú jazdci používajú, keď koňom treba určiť smer: môže sa to vzťahovať na vypúšťanie významov vytvorených človekom, môže to prevyšovať náš antropocentrický pohľad na svet prostredníctvom spoznávania potenciálu vzájomne sa obohacujúcich

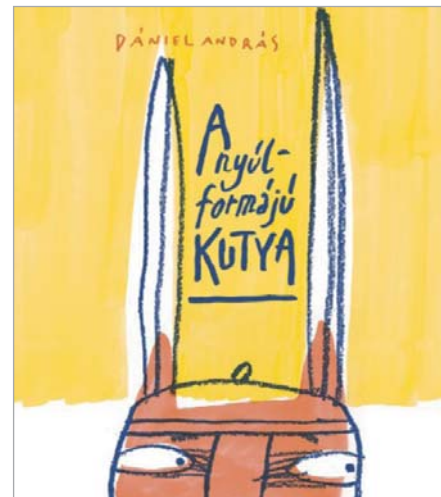




medzidruhových vecí, ktoré sú uhnieszené v našom prirodzenom chápaní sveta, ale môže to fungovať aj ako potmeľúdska narážka smerom k ľudskej tvrdohlavosti a zbytočnej naliehavosti, ktorá vedie cesty našich životov a kontroluje naše osudy.

Ilustrátorka Turi Lilla ilustrovala krátky príbeh *Jég (Ľad)*, ktorý napísal György Dragomán. Zachytáva traumatický význam nepredvídateľnosti existencie a spoločné ľudské bremeno zraniteľnosti prostredníctvom narážok na improvizáciu džezovej hudby a zániku figuratívneho vyjadrovania smerom k čmáraniciam, ktoré nám pripomínajú obrázky nakreslené agresívnou kriedou v ruke frustrovaného nahnevaného dieťaťa a evokujú aj tragickú intenzívnosť Picassovej *Guernicy*. Táto obrázková kniha pre dospelých sa zaoberá vážnymi politickými témami: vojna, migrácia, žiaľ a naliehavá potreba ľudskej solidarity. Krátky príbeh začína zvláštne na konci: odohráva sa na rozlúčkovej párty, ktorá je pre Khalida, sýrskeho džezového hudobníka, ktorý sa má vrátiť do svojej krajiny po tom, čo vystupoval v Budapešti. Keď sa ho ľudia zdvorilo pýtajú na politickú/vojenskú situáciu v jeho krajine, jeho odpovede poskytujú len čiastočné detaily o terore a sú to len obrázky, ktoré vyplňajú medzery verbálneho naratívu. To, čo je nevy povedané, je zobrazené prostredníctvom desivých vízií hroziacich katastrof, mrzutých myšlienok o prichádzajúcich nebezpečenstvách, ktoré sa zjavujú v bublinách okolo hláv neznámych postáv – naznačujúc dopady globálnej politickej krízy na životy náš všetkých. Očista v klasickom význame z gréckej tragédie – kombinácia ľútosťi, strachu a spirituálneho povznesenia spôsobeného svedectvom hrdinstva – pochádza z poznania neistoty všetkých žijúcich vecí. Príbeh má otvorený koniec, jediná odpoveď na položené otázky je tá, že sa nedá povedať, čo sa stane a Khalidova jediná zmysluplná odpoveď na nezmyselný ma-

saker je požiadať o možno čo najsilnejší gin s ľadom. Zdá sa, že titulárny ľad sa roztápa nad ilustráciami, akoby nad textom padali slzy, kým na posledných stranách vidno červené písmo, ktoré je v kontraste s vytlačeným textom a pokrýva niekoľko po sebe nasledujúcich strán a reprezentuje bolesť.





Nyúlformájú kutya (Zajac, čo vyzerá ako pes) napísal a ilustroval András Dániel. Je to hravý komentár o kríze identity, skúsenosti s odtelesnením, túžbe po tom, aby nás iní videli a ocenili takého, akým naozaj sme: témy, ktoré sa dosť týkajú adolescentných neistôt. Tento príbeh, ktorý rozpráva mierne neurotické, super citlivé stvorenie schopné sebareflexie, ktoré vyzerá ako zajac, ale sám seba identifikuje ako psa – zachádza ďalej než za jednoduchú metalepsiu. Metalepsia väčšinou znamená zbúranie štvrtého múru domu fikcie, prekračuje ontologické hranice medzi svetom, v ktorom chceme veriť a realitou a to prostredníctvom postáv, ktoré hovoria smerom k čitateľom. Hybridný hrdina váhavo adresuje čitateľom (Nevidím vás, ale stále tam musíte byť) a vytvára efekt odcudzenia tým, že upozorňuje na fiktívne zloženie sveta v príbehu, ale zároveň aj umožňuje intímne spojenie/identifikáciu so živým hlasom, ktorý rúca hranice medzi stranami. Existenčný strach zajaca, ktorý vyzerá ako pes, je komunikovaný prostredníctvom vzrušujúceho stretnutia verbálneho a vizuálneho zobrazenia: Význam toho, že stvorenie je uväznené v nesprávnom tele, je spojené s klaustrofobickou skúsenosťou byť zavretý v knihe, ktorú napísal nejaký záhadný neznámy tvor. Zajac, ktorý vyzerá ako pes, rovnako ako Tiger od Williama Blaka, sa pýta svojho stvoriteľa na jeho motiváciu, ktorá ho inšpirovala, aby ho takto stvoril, ale autorstvo je jasne prepojené s vizuálnou kreativitou. (Neexistuje únik z tvojej fyzickej formy, pretože všetko to tu bolo nakreslené.) Stvorenie stále hľadá smer, ktorým sa vybrať, pobehuje v knihe hore dole, číta a pre-

zerá si veľké množstvo obrázkov a textov, točí sa ako špirála. Čitateľovi to chvíľku trvá, kým si uvedomí, že v tejto premyslenej priestorovej hre, ktorá sa v knihe odohráva, sme vlastne v hlave tejto fiktívnej postavy a svedkami toho, ako fantazíruje o čitateľoch, ktorí sa stávajú fiktívnymi postavami a rozmyšľajú o postavách v a mimo hraníc knihy – zajac, ktorý vyzerá ako pes a jeho vymyslení priatelia, ktorých si napokon nájde, ťava, ktorá vyzerá ako kôň, prasiatko, ktoré vyzerá ako krokodíl, opica, ktorá vyzerá ako hroch a aj čitateľ – všetci sa môžu stretnúť v nekonečne.

Bibliografia

1. Beckett, Sandra. *Crossover Fiction. Global and Historical Perspectives*. Routledge, 2009.
2. Bodonyi, Panni. *Csá, nye!* Budapest: ISBNBooks, 2020.
3. Dániel, András. *A nyúlformájú kutya*. Budapest: Tilos az Á Könyvek, 2018.
4. Dragomán, György. *Jég*. Illustrated by Lilla Turi. Budapest: Magvető, 2019.
5. Eisner, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. WW Norton, 2008.
6. Ivády, Gávor and Zsombor. *Gyerekszem*. Budapest: Scolar, 2010.
7. Kárpáti, Tibor. *Piroska és a farkas*. Budapest: Csimota, 2006.
8. Louvel, Liliane. *Poetics of the Iconotext*. Routledge, 2011.
9. Révész, Emese. "A vizuális narráció eszköztára a Design-könyvek sorozatában." *Studia Litteraria*. 2019.1.2. 166-193.
10. Salisbury, Martin and Morag Styles. *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. Laurence King, 2012.

Chryssa Kouraki a Angela Yannicopoulou

Grécko

Grécke historické romány pre deti a mládež



Chryssa Kouraki sa narodila v Aténach a vyštudovala učiteľstvo na univerzite v Ioannine, kde sa venovala aj výskumu pre svoju doktorskú prácu s názvom *Postavy v rozprávani a v literatúre: Fiktívne postavy v románoch Zorzi Sariovej (1969-1995)*. Posledných 23 rokov sa venovala učiteľstvu a jej prioritou bolo propagovať u študentov čítanie literatúry. Zúčastnila sa na rôznych seminároch a konferenciách zameraných na detskú literatúru a kultúrne témy. Participovala na učebných materiáloch týkajúcich sa detských kníh. Od roku 2012 je koordinátorkou kultúrnych programov na Riaditeľstve východnej Attiky. V rámci svojho pôsobenia v tejto funkcii založila Učiteľský klub čítania, ktorý sa zameriava na detskú literatúru. Založila aj blog *Klub čítania (lexshanagnosis.blogspot.gr)* venovaný detskej literatúre, ktorý získal Cenu Kyriakosa Papadopoulousoa udeľovanú gréckou sekciou IBBY.



Angela Yannicopoulou je profesorka detskej literatúry na Katedre predškolského vzdelávania na Národnej univerzite v Aténach v Grécku. Zaujíma sa o obrázkové knihy, výučbu detskej literatúry, ideológiu v detských knihách a vizuálnu gramotnosť. Jej knihy: *Ezopove bájky a deti: Forma a funkcia* (Liverpool: Manutius Press, 1993, v angličtine), *Smerom k čítaniu* (Atény: Kastaniotis, 2005, v gréčtine), *Hra s fonémami* (Rodos: Egejská univerzita, 2006, v gréčtine), *Gramotnosť v predškolskom vzdelávaní* (Atény: Kastaniotis, 2005, v gréčtine), *Súčasná obrázková kniha* (Papadopoulos, 2008, v gréčtine), *Prístup k vedám cez detskú literatúru* (Patakis, 2016, v gréčtine) a *Obrázkové knihy v predškolskom vzdelávaní* (Patakis, 2016, v gréčtine).



Zhrnutie

Historický grafický román pre deti či dospelých v Grécku prekvitá, aj keď komiksy neboli zaradené do gréckej literatúry, a to aj napriek tomu, že sa zaoberajú vážnymi témami, akou je história (vid' *Ilustrované klasiky*). V tomto príspevku sa pokúsime predstaviť panorámu gréckych historických grafických románov pre deti a dospelých. Je očividné, že grécke grafické romány ako nová forma detskej literatúry v Grécku prosperuje. Väčšina z nich sú adaptácie veľmi známych príbehov a to predovšetkým románov, ktoré do slov a obrázkov prekladajú známe verbálne príbehy. Pri grafických románoch hrá vizuálna forma veľmi dôležitú úlohu pri skladaní príbehu a sprostredkovaní textových významov.

Napriek množstvu definícií grafického románu (napr. podľa Baetensa 2017, Cromera & Clarka 2007, Hatfielda, 2005, Groensteena, 2000), všetky sa zhodujú a podčiarkujú jedno a tým je spolupráca medzi slovami a obrázkami. Grafický román využíva sekvenčné umenie vo formáte komiksu, v porovnaní s komiksovými knihami ide o samostatne stojaci príbeh s (dost) komplexnou zápletkou a vyzerá ako kniha (Baetens & Frey, 2015). Po celom svete je rozšírené, že grafický román uprednostňuje hlavne historické témy (vid' napr. Denník Anny Frankovej alebo Basrov skutočný život knihovníka v irackej vojne v roku 2003). Vyzerá to tak, že formát komiksu "poskytuje alternatívnu formu prezentovania historického románu" (Lander, 2005: 113). Samozrejme, že evolúcia grafického románu bola veľmi poznačená publikáciou najznámejšieho grafického románu *Myš* (Maus) od Arta Spiegelmana (1991). V *Myši* Spiegelman vedie rozhovor so svojim otcom, poľským Židom, ktorý prežil holokaust a rozpráva o svojich bolestivých spomienkach z druhej svetovej vojny. Román *Myš* sa stal prvým a doteraz jediným grafickým románom, ktorý vyhral Pulitzerovu cenu udeľovanú za písmená (1992).

História tiež dokázala, že grécky grafický román je populárny bez ohľadu na to, či je adresovaný dospelým (napr. *Aivali: Príbeh Grékov a Turkov*) alebo deťom (napr. Trilógia Serviovej a Petroua, *Bitka o Maratón, Bitka o Termopyly, Salamina a Plataies*). V Grécku bolo spojenie medzi formátom komiksovej knihy a historického románu posilnené dlhou literárnou tradíciou *Ilustrovaných klasík* (*Classics Illustrated*), ktoré vychádzali od roku 1951 (Skarpelos, 2000). *Ilustrované klasiky* sa neobmedzujú len na preklady z amerických seriálov, ale obsahujú aj grécke historické príbehy, ktoré vytvorili známi grécki autori a umelci. Aj napriek tomu sa komiksy ešte stále nezaradili do gréckej literatúry a to ani v prípadoch, keď sa venujú vážnym témam, ako napr. dejinám. Vidno to pri rôznych literárnych oceneniach a to aj vrátane prestížneho štátneho ocenenia. Neexistuje kategória pre komiks a grafický román. Vyzerá to tak, že sekvenčné umenie sa nepovažuje za hodné ocenenia ani čo sa týka vizuálneho textu. Keď kniha *Bitka o Maratón* od Petroua (obrázky) a Serviovej (text) získala Štátne ocenenie za náučnú knihu pre deti (2016), ocenili len autora. Doteraz cenu nedostávajú ilustrátori.

A predsa grafický román v detskej literatúre prekvitá. Zdá sa, že formát grafického románu je vhodný pre mladé publikum: a. Prevaha obrázkov nad slovami prináša dejiny bližšie k deťom. b. Obrázky majú v sebe silu, ktorou spájajú dôležité informácie do jedného stlačeného priestoru a sú ľahko pochopiteľné (Tarbox 2017). c. Grafické romány sú čitateľné aj pre lenivejších čitateľov. d. Množstvo obrázkov uspokojuje novú generáciu, ktorá žije v obrázkovej kultúre (Bucher et al, 2004). e. Grafické romány pripomínajú deťom komiksy a kinofilm. Aj tie využívajú filmové rozprávanie a zameriavajú sa na akciu a to mladí čitatelia oceňujú. f. Bohaté ilustrácie dodávajú drsným témam ako vojna ve-



selú podobu a sprostredkovávajú skúsenosti. g. Sekvenčné umenie napomáha čitateľom-divákovi ponoriť sa do textového vesmíru a to je niečo, o čo sa tvorcovia snažia. Komiksoví umelci používajú množstvo techník, aby "vytvorili príbeh a zamestnali čitateľa" (Lander 2005: 114). Napríklad na obale *Bitky o Maratón*, očakávanie, ktoré tvorcovia majú od čitateľov, sa stáva viditeľným výlučne prostredníctvom podtitulu "Zaži epický moment z dejín spolu s postavami".

Grécke historické grafické romány pre deti sú obširnejšie príbehy adresované starším deťom. Môžeme ich rozdeliť do dvoch širších kategórií: 1. Nové príbehy o historických témach, napr. *Demokracia*, ktorá objasňuje ako vznikol koncept – a názov – demokracia, ako režim, v starodávnych Aténach približne v 508 roku pred Kristom. 2. Druhá neustále rastúca kategória (Soloup, 2017) sú adaptácie detských románov, hlavne tých najznámejších, akými sú napr. *Petrosova vojna*, monumentálny román Iki Zeiovej, ktorý bol preložený do jedenástich jazykov. V *Petrosovej vojne*, v románe ako aj v adaptácii vo forme grafického románu sledujeme deväťročného Petrosa, ktorý žije v Aténach počas druhej svetovej vojny. Zažíva obdobie medzi októbrom 1940 a októbrom 1944, okupáciu Atén, grécky odpor proti nacistom a oslobodenie Grécka.

Je zjavné, že niektoré historické obdobia sú populárnejšie ako iné. Antika je určite jednou z nich. Vidno to napríklad aj na troch grafických románoch od Serviovej a Petroua, ktoré sme už spomínali. Tie sa zameriavajú na grécko-perzské vojny v piatom storočí pred našim letopočtom. Hlavne v roku 2021, keď Grécko oslavovalo 200. výročie víťazstva vo vojne nad Osmanskou ríšou, vznikla nová populárna téma.

V historických grafických románoch tvorcovia vždy hľadajú pravdu (Papadatos, 2017). Odkedy historické grafické

romány predstavujú naratívnu formu historických udalostí, reprezentujú gnozeologické a ideologické voľby tvorcov. (White, 1987). Vidno to napríklad na prílohe v knihe od Petroua a Seviovej, jej autorka je archeologičkou a stáva sa súčasťou grafického príbehu, v ktorom mladým čitateľom vysvetľuje, ako sa pozerá na historickú pravdu. Aj čas a miesto zohrávajú v historických grafických románoch dôležitú úlohu v tom, že sa čitateľov snažia presvedčiť o tom, že príbeh je o skutočných udalostiach. Mapy sú často ich súčasťou a konkrétne symbolické miesta sú ľahko rozpoznateľné. A tak sú body konkrétnych miest pozorne zapracované (napr. Biela veža v Thessalonikách v *Tajomstvách močiarov* či Parthenón v *Demokracii*).

Vedie to k tomu, že tvorcovia sa venujú dôkladnému prieskumu nie len historických udalostí, ale aj krajiny. Detailné zobrazenie krajiny robí príbeh hodnoverným a presvedčivým. Budovy, domy, krajina by mali byť nakreslené s veľkou presnosťou. Adaptácia románu od Dety *Tajomstvá močiarov* na grafický román nebola ľahká úloha, pretože príbeh je umiestnený v močaristom jazere Giannitsa počas grécko-bulharského konfliktu (1904-1908) v Macedónsku, ktoré ešte stále bolo súčasťou Osmanskej ríše. Príbeh sa točí okolo činov dvoch detí, Apostolisa a Yovana, ktorí pomáhajú gréckym partizánom pri operáciách namierených proti bulharským družinám.

Keď je historický grafický román adresovaný mladým čitateľom, je konfrontovaný s veľkou výzvou; ako podať kruté aspekty ako vojnu mladému a nevinnému publiku. Grécke historické grafické romány používajú rôzne stratégie, aby odľahčili vážny obsah a spravili ho vhodným pre deti. Príšerné epizódy sú podávané len prostredníctvom slov a nie obrázkov. Napríklad namiesto ilustrácie znesvätenia chrámov, deštrukcie mesta a zajatia obyvateľstva vidíme nakreslené



ho chlapca, ktorý tieto udalosti opisuje. Dramatický tón sa dosiahne najmä postupne prostredníctvom pohľadov na jeho tvár, až kým sa nedostaneme k poslednému extrémnemu pohľadu zblízka na jeho vystrašené oko (*Bitka o Maratón*) s. 28).

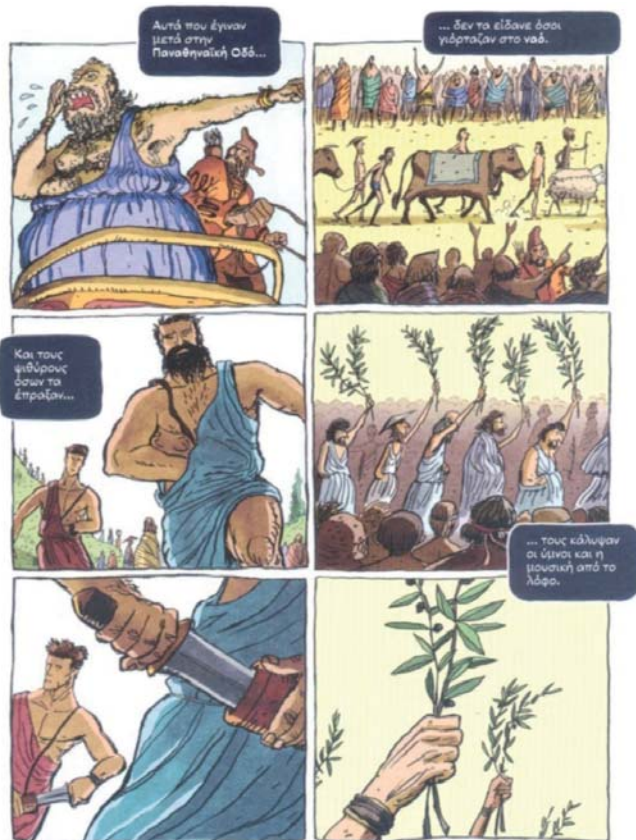
Humor je tiež efektívnym nástrojom, ktorý slúži na zobrazenie smutných faktov. Vidno to, keď Gréci naháňajú Osmánov a hádžu po nich topánky (*Peter a Revolúcia z roku 1821*, s. 15).



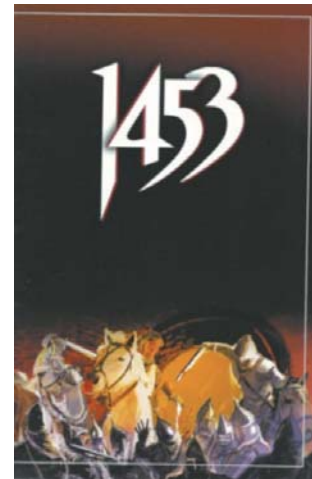
Napriek tomu, že historické grafické romány pre deti nepodporujú horor a vyhýbajú sa krvi, dokážu vytvoriť dramatické vizuálne historické príbehy. Dokonca aj obrázky bez slov môžu posilniť intenzitu momentu prostredníctvom priblíženia a vzdialenia tej istej scény (napr. grafický román *Petrova vojna*). V *Demokracii* sú dramatické konflikty zobrazené tak, že za sebou nasledujú čierne strany, všetky sú preplnené a bez kanonických panelových rámov. Dramatický dojem je vystupňovaný prostredníctvom opakovania sa tej istej scény v postupných náhľadoch. Iný spôsob, akým sa dá uspieť pri tvorbe dramatického napätia je narušenie linearity čítania, ktorá sa väčšinou pohybuje zľava doprava a zhora nadol. Takto sa dá čítať dvoma spôsobmi: horizontálne a vertikálne. Ak čítate horizontálne, zistíte, čo sa simultánne deje na dvoch rozličných miestach v Aténach. Čítaním tej istej udalosti vertikálne sa vražda tyrana či posvätná procedúra vyvíja v čase. Aj bubliny s textom sú umiestnené v dvoch paneloch, aby prinútili čitateľov pokračovať v čítaní podľa želania v dvoch rôznych smeroch: horizontálne alebo vertikálne.

Aj keď objektivita sa považuje pri historických románoch za nevyhnutnosť, grafické romány nám umožňujú vidieť ich inak. Je to vidno v rôznych ohľadoch:

- vo výbere tém; Bitky sú väčšinou víťazné (Aténčania porazia Peržanov *Bitka o Maratón*).
- v prezentácii postáv: v porovnaní s nepriateľmi sú Gréci sú zobrazení ako veľmi odvážni, napr. Osmani sa s nami nemôžu rovnať.
- vo vonkajšom vzhľade nepriateľov, ktorí sú vždy zlí a škaredí. Aj množstvo charakteristických čŕt osobnosti je odhalených prostredníctvom obrázkov. Sila je jednou z nich. Napríklad v *Demokracii* Kleomenis, kráľ Sparty je zjavne veľmi silný muž.



d) dokonca aj farby sa používajú symbolicky a vyjadrujú naše emócie smerom k historickým udalostiam. V roku 1453, keď bol dobytý Konštantínopol (dnešný Istanbul), sú farby tmavé. Silná čierna vytvára negatívny priestor na obrázkoch a okraje strán fungujú ako synonymum hrozného osudu a doby. Niektoré scény nakreslené



čiernou môžu znamenať smutné udalosti z budúcnosti. V *Petrosovej vojne* je čierna zamračená obloha predzvesťou toho, čo sa udeje.

V iných prípadoch sa farby jednoducho snažia znovu vytvoriť scény. V *Tajomstvách močariny* prevláda zelená farba, farba močariny plnej rastlín. Zelená je aj farba nádeje, že príde k víťazstvu nad Bulharmi, ktorí sú nepriateľmi. Nakoniec sa zelená krajina premení na červenú. Červená znamená krv (Kanatsouli, 2019). Takto sa násilné opisy z románu od Dely premenili v grafickom románe na obrázky a farby.

Farby sú dôležité pri vysvetľovaní významu minulosti. Čierne a biele obrázky v *Petrosovej vojne* vyjadrujú atmosféru druhej svetovej vojny a veľmi sa inšpirovali známymi fotografiami z toho obdobia od Vouly Papaioannousovej.

Farba tiež naznačuje podriadený príbeh uložený v hlavnom príbehu. Modré panely sa venujú príbehu *Cupid a Psy*



= My master

= I came to ask you a favour

= Do this favour to me and I'll become your slave

che, ktorý rozpráva chlapec z Atén, ktorý je hlavným hrdinom grafického románu *Demokracia*.

Nápadité je aj používanie bublín s textom. Ich rôzne farby naznačujú, kto práve hovorí; postavy v bielych bublinách a rozprávač v žltých. Tak ako to je v *Tajomstvách močariny*. V tom istom románe, tá istá farba pre konkrétny jazyk v bublinách, rôzne jazyky sú definované pridaním vlnky.

Na záver sa budeme venovať miniatúrnemu grafickému románu Alexie Othoneouovej a pokúsime sa ukázať, ako dokáže adaptácia verbálneho príbehu na nové médium ponúknuť iný pohľad na históriu a poukázať na veľmi rozdielne ideologické hľadisko. Otrokyňa z knihy *21+1 Autori*



= My slave?
What are you talking about, woman?

= We fight for liberty

= And you want to be my slave?



píšu a umelci ilustrujú je o jednej veľmi známej historickej anekdote: V gréckej vojne o nezávislosť proti Osmanskej ríši (1821) prišla za veliteľom Kolokotronisom jedna žena a požiadala ho o láskavosť “Urobte mi láskavosť a ja sa stanem vašou otrokyňou”. Veliteľ namietal a vysvetľoval, že vojna o nezávislosť nie je o tom, že sa niekto stane otrokom.

Othoneousovej miniatúrny grafický román opäť prináša tento známy dialóg. Ale postupnosť troch posledných panelov kladie dôraz na múdru poznámku gréckeho generála smerom k žene, ktorá stojí vzpriamene a slobodne dýcha. Nie je nijako obmedzená ani ohraničením panelu. Vizualný príbeh je viac obohatený o významy než ten hovorený.

Na záver by sme, čo sa týka gréckych historických grafických románov pre deti a mládež, poukázali na to, že:

- Historický grafický román je nový žáner v Grécku, ktorý prekvitá a je adresovaný predovšetkým starším deťom.
- Obrovské množstvo týchto románov sú adaptácie veľmi známych románov a príbehov.
- Vizualná forma je kľúčová pre skladbu príbehu a pre sprostredkovanie významov textu.

Vizuálne romány ponúkajú príležitosť prerozprávať staré príbehy novému obecenstvu a urobiť to v novom podnetnom formáte. A navyše, tieto adaptácie, aj keď rešpektujú známu zápletku, prikrášlia ju o nové významy.

Odkazy

1. Baetens, J. (2017). *Graphic novels: Literature without text?*. Keimena, (Goundouma M. Trans.), 26, 1-13. Retrieved from http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=408:jan-baetens&catid=70:-26&Itemid=106.

2. Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The Graphic Novel: An Introduction*. New York: Cambridge University Press.
3. Bucher K.T. & Manning M.L. (2004). *Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum*. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, (78.2), 67-72.
4. Cromer, M., & Clark, P. (2007). *Getting Graphic with the Past: Graphic Novels and the Teaching of History*. *Theory and Research in Social Education* (35.4), 574-591. Retrieved from <http://edci5264summer2010.pbworks.com/f/Getting+Graphic+with+the+Past.pdf>
5. Groensteen T. (2000). *Why are comics still in search of cultural legitimization?*. In A. Magnussen & H-C Christiansen (Eds.), *Comics and Culture Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (pp. 29-41). Copenhagen: Museum Tusulanum.
6. Hatfield C. (2005). *Alternative Comics – An Emerging Literature*. Jackson: University of Mississippi.
7. Kanatsouli M. (2019). *Teaching History through the Graphic Novel: From Penelope's Delta The Secrets of the Swamp to Pantazi's and Rago's The secrets of Swamp*. Keimena, (30), 1-9. Retrieved from <http://keimena.ece.uth.gr/main/t30/01-kanatsouli.pdf> (in Greek)
8. Lander B. (2005). *Graphic Novels as History: Representing and Reliving the Past*. *Left History: An Interdisciplinary Journal of Historical Inquiry and Debate*. (10.2.), 113-126.
9. Papadatos A. (2017). *Internal Processes in creating a “graphic novel”*. Keimena, (26), 1-6. Retrieved from <http://keimena.ece.uth.gr/main/t26/4-papadatos.pdf> (in Greek)
10. Skarpelos J. (2000). *Historical Memory and Greekness in Comics*. Athens: Kritiki. (in Greek)
11. Soloup/Nikolopoulos A. (2017). *Graphic Novels: A late form of Comics – Literature or Self-existent art? Use and Abuse of the term*. Keimena, (26), 1-17. Retrieved from <http://keimena.ece.uth.gr/main/t26/1-soloup.pdf> (in Greek)
12. Tarbox G. A. (2017). *Young Adult Comics and the Critics: A Call for New Modes of Interdisciplinary Close Reading*. *Children's Literature Association Quarterly*, (42.2.), 231-243.



13. White H. (1987). *The content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Detské knihy

1. DeCastro M. (Ed). (2020). *21+1 authors write and artists illustrate for 1821*. Atény: Papadopoulos. (v gréčtine)
2. Zei A. (1973). *Petro's War*, (Fenton E. Trans.). New York: E.P. Dutton & Co.
3. Zei A. (2020). *Petro's War* (grafický román, Darlasi A. a Mastoros D.). Atény: Metaixmio. (v gréčtine)
4. Manousos O., Pagonis N. (2008). *1453. Anubis*. (v gréčtine)

5. Pantazis P., Ragos J. (2018). *The Secrets of the Swamp*. Athens: Polaris. (v gréčtine)
6. Papadatos A., Kaoua A., Donna A.D. (2015). *Democracy*. Athens: Ikaros. (v gréčtine)
7. Servi K., Petrou Th. (2017). *At Salamina and Plataies*. Athens: Patakis. (v gréčtine)
8. Servi K., Petrou Th. (2016). *At the Battle of Thermopyles*. Athens: Patakis. (v gréčtine)
9. Servi K., Petrou Th. (2015). *At the Battle of Marathon*. Athens: Patakis. (v gréčtine)
10. Solup (2019). *Aivali : A Story of Greeks and Turks in 1922*, (Papademetriou T. Trans). Somerset Hall Press. (v gréčtine)
11. Stamaty, M.A. (2004). *Alia's Mission. Saving the Books of Iraq*. Random House Children's Books.

Steffen Larsen

Dánsko

Rámovať alebo nerámovať? (Je to otázka?)



Niekoľko rokov študoval históriu a od začiatku roku 1972 pracoval ako kritik detskej literatúry pre popredné dánske noviny. V súčasnosti pracuje pre Politiken, významné kultúrne periodikum v Dánsku, a píše aj do odborných časopisov ako Børn & Bøger (deti & knihy). Mal veľa prezentácií na tému detskej literatúry pre knihovníkov, učiteľov a iných odborníkov a popri množstve článkov pre časopisy napísal dve knihy. Je členom Dánskej sekcie IBBY a je pravidelným účastníkom BIB. Bol členom poroty BIB 2005 a členom poroty TI v Tallinne a v Dánsku zorganizoval výstavu iránskych ilustrácií. Viackrát sa zúčastnil na sympóziu BIB.

Toto je tá najinšpiratívnejšia téma, akú ste len mohli pre toto sympóziu vybrať. A ja som šťastný, že môžem prispieť do tejto diskusie.

Ale najprv sa musíme pozrieť na niektoré definície. Čo robí knihu komiksovou? A kedy ide o 'normálnu' obrázkovú knihu? Je to rámom? Rýchlosťou? Rytmom? Je to spôsobom, ako povedať veci v inom jazyku? Porozprávať veci dovtedy nepovedané? Je to absenciou slov? Možnosťou snívať vlastný príbeh? Je rozdiel v jej podstate otázkou "jazyka"?

Rám je tým rozdielom medzi bežnými knihami so slovami a neorámovanými ilustráciami. Rám je pohyb pod kontrolou. To, čo je vo vnútri rámu, sa vždy snaží uniknúť zo svojho väzenia. Obmedzenie je inšpirujúce.

Ale najprv sa musíme pozrieť na konsekvencie rámovania. Redukciu a možnosti. Tu je pár príkladov:

Tento známy obrázok na spodnej časti strany napravo v Hergéovom známom albume *Tintin v Tibete* ma v detstve prinútil vyskočiť zo stoličky. A je to jeden z najelegantnejších drastických seriálov, aký poznám. Dotkne sa priamo vašich nervov a priviaže vás k príbehu. S trasúcimi rukami obrátiť stranu a uvidíte toto. Táto malá ale dôležitá epizóda prebieha pod hlavným príbehom. Nedá sa to opísať slovami.



Ďalší príklad je nedávna spolupráca medzi dvoma dánskymi umelcami. Titul *Zenobia*. Morten Dürr je jej autorom a Lars Horneman ilustrátorom. Morten Dürr predstavil Larsovi Hornemanovi rukopis príbehu o dievčati, ktoré sa snažilo uniknúť zo Sýrie. Ilustrátor vynechal približne 80% slov a porozprával príbeh po svojom. Až na strane 21 objavíme slová. Lars Horneman získal vďaka týmto obrázkom prezývku Púštna násypka. Jeho ilustrovanie pripomínajúce komiks nám ukazuje, čo sa dá povedať bez slov. Ťažko uväznené ticho. Toto dielo bolo prijaté s nadšením a vydané v mnohých krajinách. Možno aj na Slovensku?

Pri ich ďalšej a neskoršej spolupráci sa premiestnili do Grónska. *Ivalu* je príbeh o zneužívaní detí, čo je bohužiaľ problém na vzdialených miestach tohto obrovského ostrova. Lars Horneman by si tentokrát zaslúžil ďalšiu prezývku – Arktická násypka. Tento obrázok ukazuje jeho veľkosť. Príbeh sa začína tak, že dievča si ide obliecť národný kostým pri príležitosti návštevy dánskej kráľovny v malej dedine. Každý Dán pozná tú elegantnú loď, ktorú môžeme vidieť v dialke. Nikdy nepríde (v knihe), ale tu je začiatok hlavného príbehu o zneužívanom dievčati, ktoré spácha samovraždu. Tu vidíme slová až na strane 22.

A tak ihlička na kreslenie ako aj silueta kráľovskej lode dokážu mať dramatický dopad a začať príbeh, čo sa so slovami nedá. Útočí to na vašu predstavivosť iným spôsobom.

Teraz Vám predstavím môj najlepší príklad. A zopakujem moju myšlienku, že skutočne moderný komiksový príbeh alebo grafický román budú viacmennej vždy zápasit s tým, aby sa vyhli svojmu orámovaniu a budú sa snažiť uniknúť von. Vidíme tu dramatický – často chaotický – jazyk. To je im určené.

Ale aby ste zniesli chaos, potrebujete rámy. Tento príbeh by sa nikdy nedal porozprávať len slovami. *Vtáčkar* sle-

duje vývoj mentálnej choroby mladého dievčaťa. Autorka je Sarah Engellová, ktorá je vyzdvihoaná za svoje knihy pre mládež (hlavne tie). Lilian Brøggerová je známa aj tu v Bratislave. V roku 2005 vyhrala Zlaté jablko a väčšinou je prítomná v dánskom výstavnom stánku. *Vtáčkar* je jasným príkladom sily orámovaných obrázkov, ktoré sú v neustálom boji samých so sebou. Začiatok je tam, kde hovorené/písané slovo končí. Tak ako dievča z príbehu Liliany Brøggerovej, ktoré bojuje a kričí, kým sa snaží uniknúť bolesti z toho, že stráca kontrolu. Je zarámovaná. Postupuje ako žiletka. Od prvých symptómov, keď je zmätená a počuje vtákov a hlasy. V tejto knihe je veľa slov. Ale sú použité alternatívnym spôsobom, napísané rukou rôznymi veľkosťami a tancujú hore dole. *Vtáčkar* je vizuálny zázrak. Nemilosrdne predstavuje danú problematiku, ale snaží sa pri tom vyhnúť prílišnému smútku a na konci je záblesk nádeje. A aby som sa zopakoval: príbeh ako tento by sa nikdy nedal porozprávať slovami v klasickej knihe – dokonca s ilustráciami. Čaro je v tom, že boj je už hneď na začiatku procesu tvorenia.

Čo potom, keď sa ilustrovaná kniha zmení na komiks? Toto sa stalo *Šepkanej hre*. Pôvodne bola vydaná v roku 2008 ako klasická obrázková kniha pre deti, ktoré chodia do školy. Tento rok sa zmenila na komiks a je určená tej istej cieľovej skupine. Ilustrovaná kniha podáva trpkosladký, nie príliš depresívny príbeh dievčaťa, ktoré sa zúčastní šepkanej hry – poznáte ju: sedíte v kruhu a zašepkáte: BIB je tá najlepšia výstava na svete a kým tá veta prejde 4-5 ušami, napokon sa dozviete, že: BIB je tá najsladšia predstava na tete – alebo niečo podobné. V príbehu dievča zašepká: Môj otec ma bije. Táto informácia spustí proces medzi dievčatami, ktoré tú hru hrajú. Ako bolo spomenuté predtým, ilustrovaná kniha nejde príliš hlboko do bolestivých tém. Na rozdiel od umenia komiksu, ktoré prostredníctvom rámov



a pravidiel podporuje násilie. Tu sa znova stretávame s Mortenom Dürrom z *Ivala* a *Zenobie* – je vynikajúcim rozprávačom príbehov a tentokrát si vybral iný vstup do príbehu. Nie je to otec, ale matka, kto bije to dievča. Ale tam, kde sa Peter Bay Alexandersen dotkol srd v ilustrovanej knihe, Sofie Louise Damová zlyháva v tom, ako dá život tomu, čo sa stalo. Jej obrázky sú nepohyblivé ako rozvrh hodín, nudné a na rozdiel od *Vtáčkara* sa nikdy nepokúsila prelomiť rámy.

Posledný príklad je veľmi zábavná (a vážna) kniha od Hanny Kvistovej, ktorá začala ilustrovať (veľmi dobre) a stala sa z nej autorka. Jej kniha *Zvieratá s kožušom a bez neho* jej priniesla Veľkú cenu Ministerstva kultúry. Hlavná časť knihy je klasické čítanie, ale keď sa veci dostávajú na povrch, začne používať reč komiksu. Nie preto, že veci sa menia či zhoršujú (óh, trochu áno!), ale preto, že čitateľovi ponúka voľbu: ver tomu, alebo nie. Je to sen či realita? Je to urobené veľmi elegantne a nálada z jej komiksových obrázkov a farby existujú v harmónii s tónom slov.

Nie je to prvý raz, čo Hanne Kvistová v projekte zmiešala slová s obrázkami. Klasická kniha *Chlapec so striebornou helmou* vyhrala niekoľko cien, keď bola v roku 1999 vydaná. Nedávno bola spracovaná ako ilustrovaná kniha. Umelec Rasmus Meisler si to zobral na starosť. Premeniť existujúcu knihu na takú, čo vyzerá ako komiks. Hovorí jazykom realistickej komiksovej knihy tak, že formát papiera použiva ako rámy. Ale jeho prínos do našej témy je, že zámerne mení niektoré scény a predlžuje iné. Jeho obrázky sú aktu-

alizovanou verziou a vnášajú nový život do prebiehajúceho príbehu chlapca, ktorého nikto nechce – okrem jeho sestry.

Mohol by som spomenúť knihy s názvom *Psí muž*. Milujem ich v celej ich jednotvárnosti, ale chápem, že tu nie je čas a miesto pre pána Dava Pilkeyho. Ak by som hrabal hlbšie do skutočných komiksov, veľmi sa mi páčia knihy *Petit Poilu (Malý chlpáč)*. Predstavujú šarmantný spôsob, ako podať obrázky bez slov najmladšej generácii. V mojej krajine sa tento rok stala neobvyklá vec – a mám na mysli to, že SKUTOČNÁ – komiksová kniha o kráľovských aférach v 17-tom storočí vyhrala veľkú cenu za ilustráciu, ktorú udeľuje Ministerstvo kultúry. Nemyslím, že by sme to mali akceptovať. Komiksové knihy patria ku komiksovým knihám – majú svoje vlastné ceny – a k ilustrovaným knihám patria ceny za ilustráciu. Ale keď sa tieto dve formy umenia zmiešajú, vznikne niečo nové. A to je to, o čom tu dnes diskutujeme.

Budete so mnou súhlasiť – myslím si – že toto je niečo ako svätý grál v miešaní umeleckých foriem. V roku 1978 Will Eisner vydal súbor nových pravidiel rámovania a nerámovania vo svojej knihe *Zmluva s Bohom*. Jeho dielo sa považuje za zrod grafického románu – aj keď nejde len o jeden román, ale o štyri krátke príbehy. Bol to úžasný umelec.

Takže sa tu zaoberáme témou, ktorá sa skladá z veľkého množstva otázok a úvah. Výzva znie: Komiks v súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež. A ja rád na ňu zareagujem: Áno!

Ďakujem

Isabella Mauro

Chorvátsko

Dve hrdinky v chorvátskych komiksových knihách pre deti



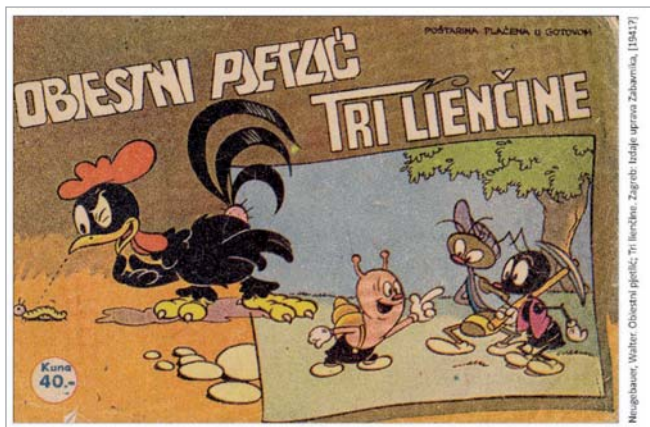
Narodila sa v roku 1974, v roku 2000 vyštudovala chorvátsky jazyk a literatúru a v roku 2002 ukončila štúdium knihovníctva na Fakulte filozofie v Záhrebe. Od roku 2003 pracuje ako knihovníčka na oddelení pre deti a dospelých v Záhrebskej mestskej knižnici. Počas rokov svojej práce v knižnici sa zúčastnila na rôznych projektoch: na rôznych workshopoch pre deti a dospelých, na redakčnom kruhu literárneho panelu, v programovej a organizačnej rade Chorvátskej noci kníh, je koordinátorkou národného projektu výstavy fotografie Zachyť čítanie, v porotách odovzdávajúcich rôzne umelecké ceny... Od roku 2016 vedie Program prezentácie chorvátskych ilustrátorov v Galérii Kupola v mestskej knižnici v Záhrebe. Od roku 2016 je riaditeľkou Chorvátskeho centra detskej knihy a Chorvátskej sekcie IBBY v knižniciach v Záhrebe.

Komiksová kniha v Špeciálnej zbierke detských kníh

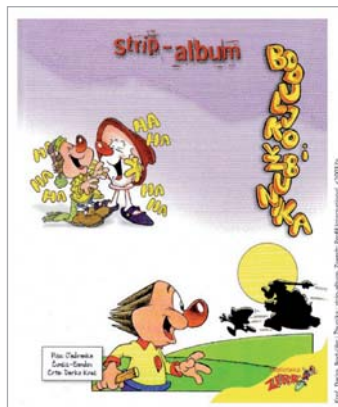
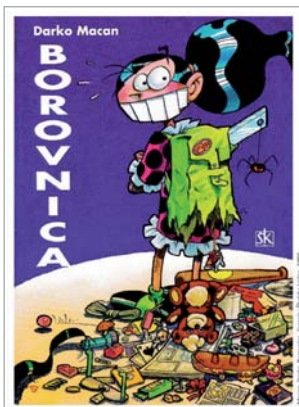
Chorvátske centrum detskej knihy (Chorvátska sekcia IBBY) sa nachádza na Oddelení detí a mládeže v mestskej knižnici v Záhrebe a materiály, ktoré sa tam zhromažďujú, sú známe ako Špeciálna zbierka detských kníh, ktorú možno používať len v priestoroch knižnice. Je určená širokej verejnosti, študentom, učiteľom, vychovávateľom, vydavateľom knižníkom, pedagógom, rôznym expertom, vedcom a komukoľvek, ktorý ju potrebuje pre svoju prácu.

Špeciálna zbierka detských kníh neustále zbiera, spracúva a uskladňuje knihy pre deti a mládež od chorvátskych autorov: spisovateľov, ilustrátorov a prekladateľov ako aj cenné chorvátske vydania medzinárodných klasík detskej literatúry. Takisto zbiera preklady chorvátskych autorov do iných jazykov a literatúru týkajúcu sa vzniku a histórie kníh pre deti a mládež. Zbierka sa neustále rozrastá, dôkladne sa do nej vyberá z aktuálnej vydávanej tvorby a pozorne sa vyberá zo starých kníh. Na začiatku roka 2021 obsahovala Špeciálna zbierka dohromady viac ako 7300 titulov.

Špeciálna zbierka obsahuje najstaršie chorvátske ilustrované knihy a obrázkové knihy, ktoré vytvorili prví chorvátski spisovatelia a ilustrátori, tie najstaršie noviny a časopisy



pre deti a mládež ako aj ďalšie materiály: výstavné katalógy a knižné katalógy, ktoré prinášajú cenné informácie o umelcoch, spisovateľoch, vydavateľoch a o vydávaných tituloch. Samozrejme, že Špeciálna zbierka systematicky zbiera



ra a uskladňuje aj najstaršie komiksovú knihy pre deti ako aj moderné chorvátske komiksy pre deti: od Waltera Neugebauer (1941) a Andrijiho Maurovića (1962) až po to Darka Kreča, Darka Macana, Ivicu Bednjaneca či Krešimira Zimonića. Na začiatku roku 2021 obsahovala Špeciálna zbierka 115 komiksových kní vrátane množstva monografií od autorov komiksových kní, katalógov z ich výstav a kní o teórii a histórii komiksu.

Špeciálna zbierka detských kní tiež umožňuje skúmať vývoj vydávania chorvátskej knihy prostredníctvom mnohých bohato ilustrovaných vydaní od najznámejších vydavateľov chorvátskych kní pre deti a mládež. Navyše táto zbierka poskytuje aj detailný pohľad na moderné chorvátske vydávanie kní pre deti a mládež od roku 1993 až po súčasnosť.

Dve hrdinky v chorvátskych komiksových knihách pre deti

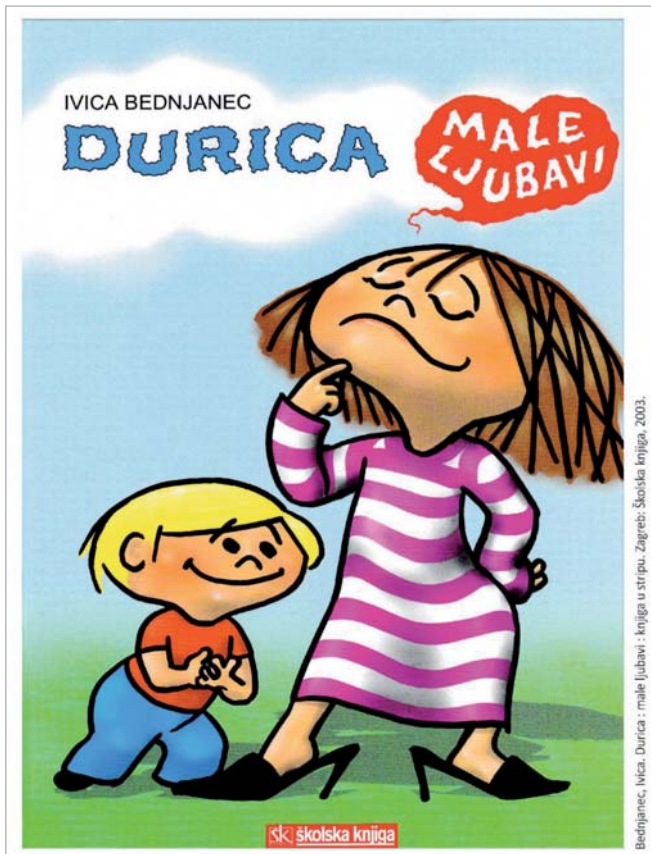
Mnohé zo súčasných chorvátskych komiksov pre deti vychádzali v detských časopisoch *Smib*, *Modra lasta* a *Radost* ako aj v denníku *Večernji list* a stali sa uznávanými a populárnymi vďaka svojim postavám, humoru, téme, štýlu autora a majú ich radi aj dospelí. Je dôležité spomenúť pár príkladov – Darko Macan: *Borovnica*, Branka Hollisworth-Nara: *Dado i Čmičko*, Ivana Guljašević Kuman: *Luka*, Dubravko Mataković: *Super Di*. Mnohé z nich vyšli v nezávislých vydaniach.

Samozrejme, že nesmieme zabudnúť na dvojicu z najpopulárnejších chorvátskych komiksov pre deti a ich neskutočne obľúbené postavy – *Duricu* od Ivicu Bednjaneca a *Zlatku* od Krešimira Zimonića, ktoré sú posledných tridsať rokov stálou súčasťou chorvátskeho komiksu pre deti a chorvátskej populárnej kultúry.



Ivica Bednjanec: *Durica*

Durica je komiksový knižný seriál pre malé deti, ktorý v roku 1986 začal vydávať časopis *Smib* a vychádza v ňom dodnes – jedna krátka epizóda na jednu stranu každý mesiac. Od smrti autora v roku 2011 pokračuje v tvorbe komiksu jeho syn Darko Bednjanec.



Bednjanec, Ivica. *Durica : male ljubavi* : knjiga u stripu. Zagreb: Školska knjiga, 2003.

Okrem hlavnej postavy Durice sa v ňom objavujú aj jej priatelia Bibi a Dodo ako aj jej rivalka Lela. Okrem nich sa stretávame s množstvom vtipných situácií, s jednoduchými alebo zložitými vzťahmi, ktoré sú typické nielen pre deti, pre ktoré je komiks určený, ale aj pre dospelých: láska, žiarlivosť, hádky, klamstvo, prehra, pokušenie, zmierenie... A v každej epizóde je Durica skutočnou hrdinkou – hviezdou, je iná, tvrdohlavá, nezvyčajná, netvári sa, že je lepšia



Bednjanec, Ivica. *Durica : male ljubavi* : knjiga u stripu. Zagreb: Školska knjiga, 2003.



ako ostatní, prirodzená, s chybami – ako ktorékoľvek iné dieťa, iný človek. Jej pásikavé šaty a príliš veľké topánky ako aj jej vzhľad zvyrazňujú jej autenticitu. Samozrejme, keďže jej meno v chorvátskom jazyku znamená „tá, čo špúli perami“, Duricinou hlavnou črtou, ktorá často určuje priebeh aj záver deja, je špúlenie. Táto charakteristika je možno podobná karikatúre, ak sa na ňu pozrieme z detského uhľa pohľadu a možno nie je, ak sa na ňu pozrieme z pohľadu do-



spelého, keďže táto črta často prekonáva spoločenské normy a komunikácia sa stáva zložitejšou a nemožnou. Ale Durica so svojim priateľmi poznajú spôsob, ako vyriešiť všetky komunikačné problémy, aj keď na prvý pohľad sa zdá, že ich riešenia majú nedostatky, alebo sú minimálne príliš jednoduché.

Umeleckú a výchovnú kvalitu tohto komiksu potvrdzuje aj fakt, že *Durica* je súčasťou zoznamu povinného čítania pre žiakov druhého ročníka základnej školy.

V roku 2016 mestské divadlo Žar Ptica hralo detskú hru *Mrzuté: krátke milostné príbehy* (*Grumpy: Little Love Stories*) v rámci multimediálneho projektu *Durica* – z komiksovej knihy až na javisko a do tvojho smartfónu. Vyššie spomínaný projekt zahŕňa aj hru z mobilného telefónu pre deti vo veku 8 rokov a viac, v ktorej sa objavujú herci a scény z predstavenia.



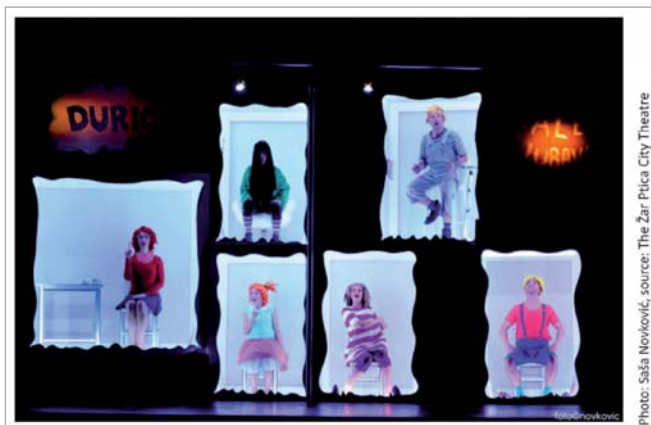


Photo: Sáša Novkovič, source: The Žar Pica City Theatre

Hra má v sebe aj interaktívny prvok, pretože deti sa jej aktívne zúčastňujú: vyberajú si situácie z hry, reakcie a mimi-ku hercov a tak menia jej priebeh.



Durica, video game

Krešimir Zimonić: Zlatka

Zlatka sa prvýkrát anonymne objavila v komikse *Svašta!* v roku 1981, keďže jej meno sa v komikse prvý raz spomenulo v roku 1985 v časti s názvom *Zlatka a Peter Pan*.

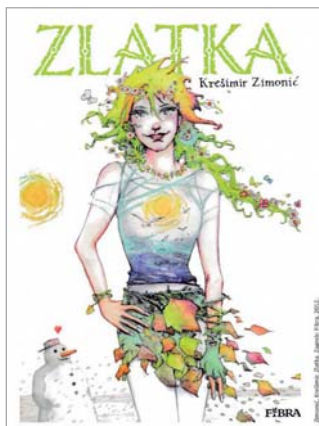


Zimonić, Krešimir. Zlatka. Zagreb: Filra, 2012.

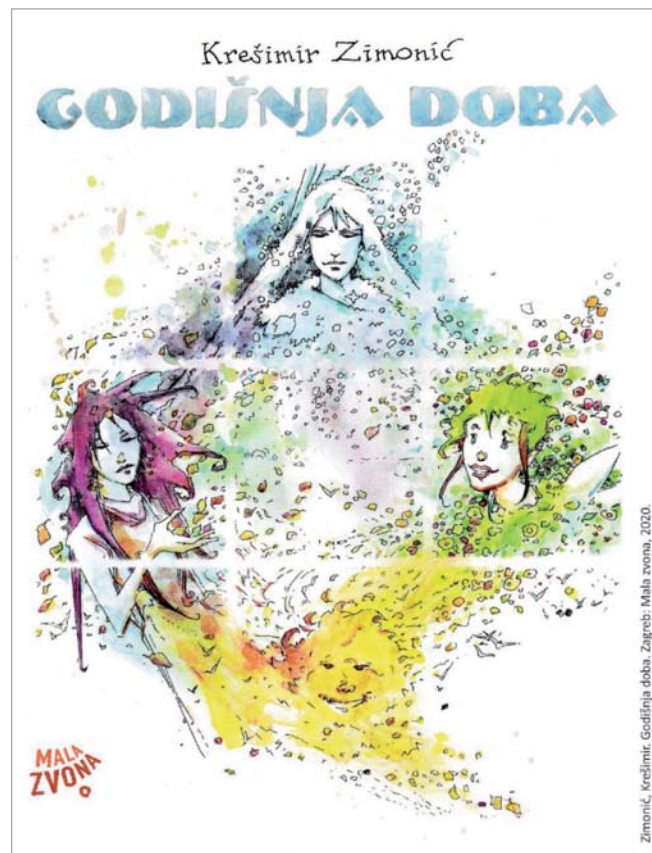


Do roku 1991 bol komiks Zlatka čiernobiely a po roku 1991 sa začal vydávať vo farbe. Odvtedy Zlatka trvala devätnásť rokov a vychádzala v najdlhšom časopise *Modra lasta*. Okrem jednotlivých epizód komiksu v časopise vyšla Zlatka aj v troch knihách, z ktorých jedna predstavuje kompletne vydanie všetkých komiksov o Zlatke.

Zlatka je o dvanásťročnom dievčati, z ktorého sa stáva mladá žena, žije vo svojom svete fantázie, snov a umenia. Je osamelá, veľa premýšľa, skrýva sa, je éterická, plná symboliky a jednoduchých hlbokých myšlienok. Je to hrdinka, ktorá sama formuje príbeh; stretáva postavy z populárnych komiksov, románov a filmov; snívá o literatúre, hudbe, počasí, jari; venuje sa populárnym filmom a pop kultúre ako takej a vždy zažíva nové začiatky, cesty, odchody... Aby som citovala Darka Macana: Zlatka je to, čo by sme v malej krajine nikdy nečakali – absolútne originálne dielo. Inšpirované všetkým, od vojny až po umenie, ale s kvalitou sebe vlastnou a vďaka tomu precízne.



V komikse Zlatka sa opakovane objavovali ročné obdobia – ich zmeny, ich črty, každé jedno obdobie ako aj ich vzájomné nadväzovanie – v roku 2020 Krešimir Zimonić vydal komiksovú obrázkovú knihu s názvom *Štyri ročné obdobia (Godišnja doba /The Four Seasons)*, ktorej hlavnou postavou bola Zlatka.





Zimonic, Enklimic, Godrišic Adis. Zagreb, Mlada scena, 2020.



Zimonic, Enklimic, Godrišic Adis. Zagreb, Mlada scena, 2020.

Táto kniha je logickým návratom k životu Zlatky a jej prejavu. V knihe sa striedajú motívy, témy a postavy, s ktorými sa čitateľ stretol predtým v komiksoch o Zlatke: Peter Pan, Záhreb, ročné obdobia, ich odchod a návrat, túžba po niečom nedosiahnuteľnom, láska, hudba, Kapitán Kľúč, farby, čaj-

ky, vesmír. K tomu sa menia aj žánre v knihe: básne, dráma, eseje a predovšetkým komiks.

Na knihu Štyri ročné obdobia sa môžeme pozerať aj ako na poctu *Zlatke*, niečo ako pokračovanie komiksovej knihy, lyricky rozvetvené literárno-umelecké dielo s filozofickým prepojením s večnou hrdinkou. Na druhej strane sa dá kniha Štyri ročné obdobia čítať a vnímať ako nezávislé dielo, ktoré existuje súčasne so štylistickým, vizuálnym a fantazijným bohatstvom jej autora.

V roku 2013 bol podľa Zlatky vytvorený krátky animovaný film *Minúty* (*Zlatkine žute minute/Minutes*), v ktorom Zlatka rastie a skúma život, spomína na svoju mladosť a nastupuje na svoju cestu životom – absolútne ikonické a rozprávkové dobrodružstvo predstavivosti.

Záver

Durica a *Zlatka* sú komiksy s hrdinkami, ktoré presahujú čas, v ktorom boli vytvorené, vek detí, pre ktorý boli napísané a priestor, pre ktorý boli vymyslené. Od prvej komiksovej epizódy vydané v časopise alebo novinách až po samostatné knihy a potom vďaka vývoju postáv a komiksovej knihy ako takej až po ďalšie médiá, knihy, filmy a divadlo *Durica* a *Zlatka* stále prežívajú ako súčasť pop kultúry, ktorá preniká do našich životov, našich médií, nášho kolektívneho vedomia a našich spomienok na mladosť.

Možno budúcnosť komiksových kníh pre deti tkvie práve v sile vždy a znova objavovať komiksy – ako umenie a tvorbu alebo ako začiatok pre nové médiá – a v možnostiach splyvať s inými žánrami, ich hrdinami (hrdinkami), s úplne novými zákonmi – a v tom, že žijú svoj umelecký (literárny, divadelný, filmový) život.

Durica a *Zlatka* sú hrdinky, ktoré toho zažili dosť, prežili rôzne spoločenské, politické a kultúrne obdobia a sprevá-



dzali množstvo generácií detí, ktoré sa k nim dnes ako dospelí vracajú. Ale vracajú sa, alebo je to len ich pohľad, ktorý sa zmenil? Menia svoj pohľad na hrdinky alebo na svoje vlastné životy? Každopádne, Durica a Zlatka sú silnejšie ako realita a žijú ďalej...

Odkazy

1. Bednjanec, Ivica: *Durica: male ljubavi: knjiga u stripu*. Zagreb: Školska knjiga, 2003.
2. Gradsko kazalište Žar ptica. *Durica – male ljubavi*. Accessible at: <https://zar-ptica.hr/repertoar/durica-male-ljubavi/> [cited: 2020-04-23].
3. Ivica Bednjanec: *retrospektiva = retrospective* : [Galerija Klovičevi dvori, Zagreb, 17. prosinac 2009. – 28. veljače 2010.] / [tekstovi Branka Hlevnjak, Koraljka Jurčec]. Zagreb: Galerija Klovičevi dvori, [2009?].
4. Jukić Pranjić, Irena. *Strip u Hrvatskoj: strip sa djecu*. Accessible at: <http://irenajukicpranjic.blogspot.com/p/blog-page.html> [cited: 2020-04-23].
5. Zimonić, Krešimir. *Godišnja doba*. Zagreb: Mala zvona, 2020.
6. Zimonić, Krešimir. *Minutes: Zlatkine žute minute*. Published: September 19, 2018. YouTube, 15 min. Accessible at: <https://www.youtube.com/watch?v=z1lel9J9pck> [cited: 2020-04-23].
7. Zimonić, Krešimir. *Zlatka*. Zagreb: Fibra, 2012.

Rutu Modan a Yirmi Pinkus

Izrael

Projekt knihy O Noemovi Súčasný komiks pre malých čitateľov v Izraeli



Rutu Modan je ilustrátorka, komiksová umelkyňa a profesorka na Akadémii umenia a dizajnu Bezalel v Jeruzaleme. Je spoluzakladateľkou izraelského komiksového združenia Actus, ktoré si získalo celosvetové uznanie a časopis ID Magazine ho v roku 2007 označil ako najvplyvnejšie dizajnové združenie. Rutu Modan niekoľkokrát získala ocenenie Izraelského múzea Cenu Bena Yitzhaka za detské ilustrácie. V roku 2008 vyhrala jej kniha *Exit Wound* Eisnerovu cenu za najlepšiu komiksovú knihu. Jej grafický román *The Property* vyšiel v roku 2013. Táto kniha vyhrala Eisnerovu cenu za najlepší grafický román v roku 2014, Špeciálne ocenenie poroty na Medzinárodnom komiksovom festivale v Angouleme vo Francúzsku a prvú cenu za najlepšiu knihu roka na *Festivale komiksu a hier Lucca* v Taliansku. Komiksové knihy a knihy pre deti od Rutu Modanovej boli preložené do 15 jazykov. Jej posledný grafický román *Tunely* vyšiel tento rok v Izraeli. Autorka žije so svojou rodinou v Tel Avive.

Yirmi Pinkus je izraelský ilustrátor, autor a profesor na Vysokej škole umenia a dizajnu v Izraeli. Je spoluzakladateľom nezávislého komiksového združenia Actus. V roku 2000 založil program štúdia ilustrácie na Vysokej škole Shenkar v Izraeli a 11 rokov bol jeho riaditeľom. Od roku 1997 pracuje ako aktívny politický karikaturista. V roku 2008 vyšiel Pinkusov ilustrovaný román *Historický kabaret profesora Fabrikanta*. Táto kniha získala Cenu Sapir za debut v literatúre a vyšla v Taliansku a vo Francúzsku. Jeho druhý román *Malý obchod* bol spracovaný na divadelnú hru a vyšiel v USA. Jeho komiksová kniha inšpirovaná príbehmi od Lei Goldbergovej *Pán Klamár* vyhrala v roku 2014 Cenu izraelského múzea za obrázkovú knihu. Pinkus sa venuje výučbe ilustrácie na školách, prednášal okrem iných aj na *Accademia di Belle Arti*, v Bologni, UDK v Berlíne, *The HAW university* v Hamburgu a na *Cambridge School of Art* vo Veľkej Británii. 1800 jeho prác je uložených a sprístupnených ako súčasť katalógu *Hollis Images Catalog* v knižnici Harvardskej university (USA).



Knihy o Noemovi sú umeleckým projektom, ktorý sa sústreďí na úpravu detskej klasickej prózy v Izraeli, ktorá dostáva aktuálnu formu komiksu a grafickej literatúry. *Knihy o Noemovi* dodávajú starým textom novú víziu: ilustrácie dopĺňajú vizuálny príbeh, ktorý obohacuje hlavný dej a vytvárajú komunikačný kanál medzi textom a obrázkom a to odráža umelecké koncepty a vnímanie našej generácie.

Ďalším cieľom tohto projektu je sprevádzať a podporovať rodiacich sa mladých ilustrátorov, absolventov umeleckých škôl, ktorí dostávajú šancu vytvoriť obrázkové knihy spĺňajúce tie najvyššie kritériá.

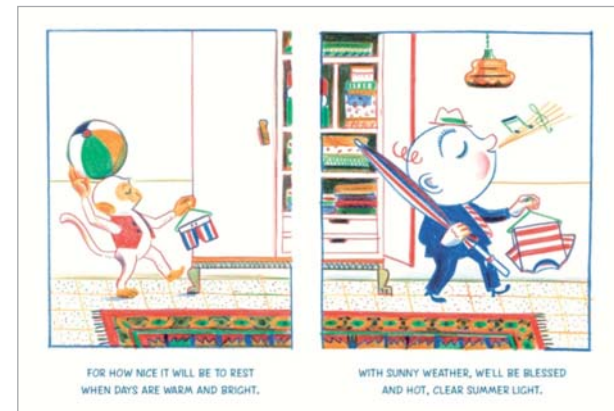
Tento projekt vznikol v roku 2013 ako jedinečný model a to vďaka dvom uznávaným komiksovým umelcom a ilustrátorom z Tel Avivu, ktorí sa volajú *Rutu Modan* a *Yirmi Pinkus*: títo dvaja umelci sú profesormi ilustrácie na dvoch najdôležitejších školách dizajnu v Izraeli a pracujú nezávisle. Texty sú vyberané dôkladne podľa toho, na čo sú vhodné pri adaptácii sekvenčného rozprávania príbehu. Títo umelci sprevádzajú vybraných ilustrátorov, začiatočníkov ako aj profesionálov a proces tvorby komiksu premieňajú na kreatívny dialóg. Komerčná tvorba kníh je založená na spolupráci s rôznymi vydavateľmi a zároveň na ponechaní si umeleckej slobody.

Knihy o Noemovi majú pozoruhodný vplyv na trh s obrázkovými knihami v Izraeli. Noví umelci sa vďaka projektu dostali do povedomia. Hodnoty zdôrazňujúce vysokú kvalitu dizajnu podporujú hlavných vydavateľov. Väčšina titulov vyhrala prestížne ocenenia [vrátane *Anata Warshavského*, ktorý vyhral na BIBe-2019 cenu za svoju knihu *The Cooking Penguins*].

Séria kníh o Noemovi je určená malým čitateľom a vydáva sa od roku 2017, v anglickom jazyku prostredníctvom *Fantagraphics Comics, USA*.

Modan a Pinkus sú dvaja tvorcovia kníh o Noemovi, boli členmi Združenia nezávislého komiksu Actus [1995-2010]. V dnešnej prezentácii predstavujú koncept projektu kníh o Noemovi a dielo, ktoré vytvorili. Zahŕňa ich vlastný príspevok, ktorý vytvorili ako komiksoví umelci.

Nasledujúce obrázky: kresby z prvých dvoch titulov série Špagetový Eddie a Pán Klamár, podľa príbehov, ktoré napísala Lea Goldberg



Pán Klamár od Yirmi Pinkusa



Špagetový Eddie od Rutu Modana

Tuula Pere

Fínsko

Kresba slovami – rozprávanie obrázkami Vizualizácia príbehov – interakcia autor-ilustrátor



Napísala a vydala viac ako 50 kníh pre deti, ktoré boli preložené do niekoľkých jazykov. Spolupracovala s približne 15 ilustrátormi, domácimi aj medzinárodnými, a skupinou prekladateľov a editorov kníh Wickwick. Okrem kníh napísala seriály a rozprávky do detských časopisov. Jej kniha *Vitaj doma, Pearl*, bola vybraná do IBBY Výberu 2021 výnimočných kníh pre mladých ľudí so zdravotným postihnutím. Ďalšie dve knihy zo série *Pearl* sú tiež súčasťou putovných výstav organizácie IBBY vystavených po celom svete. Autorka spolupracovala s dvoma detskými umeleckými školami (*Espoo School of Art* a *Kirkko-nummi School of Art*). Usporiadala výstavy kníh a ilustrácií Wickwick – napr. v kultúrnych centrách *Annan-talo* a *Malmitalo*, v *Helsinkách* a *Old Wasa Bank* v *Kaskinene*. Napísala aj texty piesní pre deti a zúčastnila sa na finále výročnej detskej piesňovej súťaže v *Salu*. Dr. Pere bola aktívna na niekoľkých knižných

veľtrhoch; napr. *Frankfurt Bookfair*, *Bologna Bookfair*, veľtrhoch vo *Fínsku*, *Švédsku* a ďalších krajinách. Tuula Pere vystupovala a prednášala na školách, seminároch, knižných veľtrhoch, v knižniciach a na výstavách ilustrácií vo *Fínsku* a *Švédsku*. Ako doktorka práv a autorka pre deti sa často zameriavala na úlohu detskej literatúry v spoločnosti. Niektoré predstavenia sa zaoberali mocou, životným prostredím, generáciami, chudobou a inými sociálnymi problémami.

Ponúknuť diplomáciu srdca v multikulturálnej oblasti a dotknúť sa sveta detí je obrovská úloha, ale vždy sa oplatí pokúsiť sa o to! Pri spolupráci na projektoch s nadanými ilustrátormi a rovnako zmyšľajúcimi ľuďmi vznikajú výnimočne vizualizované príbehy prostredníctvom interakcie autor-ilustrátor. Hodnotné odkazy a pocity sa nachádzajú medzi riadkami ako aj v detailoch ilustrácií.

Byť autorom a vydavateľom s celosvetovým zameraním

Detská literatúra disponuje účinnými nástrojmi na zdieľanie národných a celosvetových zážitkov skupín a jednotlivcov



pochádzajúcich z rôznych prostredí. Budem sa venovať vizualizácii príbehov prostredníctvom medzinárodnej a multikulturálnej spolupráce medzi autorom/vydavateľom a výtvarným umelcom, ktorí pochádzajú z rôznych prostredí.

Stavať mosty medzi hranicami – fyzickými aj kultúrnymi – bolo pre mňa ako spisovateľku a vydavateľku hlavným cieľom. Pohľad vydavateľa je tu špecifický a odráža môj prístup k práci, ktorý je viac globálny než len domáci. Ide o to, aby bol vplyv kníh na životy čitateľov čo najväčší, nejde o zisky, ktoré prinášajú.

Ako doktorka práv, autorka, vydavateľka a matka troch detí z Fínska mám veľký rešpekt ku kultúre a vzdelávaniu, ktoré tvoria lepšiu a humánnejšiu spoločnosť. Počas posledných 10 rokov som napísala a vydala 50 detských kníh a predala práva na ich preklad v rámci medzinárodných knižných veľtrhov.

Práca s medzinárodnými umelcami, ktorí sú predstaviteľmi rôznych kultúrnych a lingvistických prostredí pridalo ilustráciám zvláštne čaro spájania kultúr. Bolo úžasné vidieť, ako tieto knihy prekonávali hranice medzi národmi, kultúrami a historickými obdobiami.

Opíšem niektoré konkrétne skúsenosti s prekonávaním hraníc a zaujímavé detaily z práce na medzinárodných knižných projektoch.

Vojna a mier – večná celosvetová téma

Jedným vzrušujúcim príkladom projektu medzinárodnej ilustrácie, prekladu a vydavateľskej aktivity je moja trojdielna zbierka kníh *Vojna a mier*. Knihy napísala fínska autorka, do angličtiny ich preložila skupina troch odborníkov žijúcich vo Fínsku a v USA, ilustrovali ich umelci z Talianska a Grécka a práva kúpil vydavateľ zo Spojených arabských emirátov. Témy príbehov o vojne a miere teraz v arabčine po celom

svete distribuuje nevládna organizácia Moslimská rada starších. Začalo to uvedením týchto kníh v utečeneckom tábore v Jordánsku, ale už predtým mali za sebou dlhú cestu.

Môj nápad vytvoriť tieto príbehy vznikol sledovaním nedávných správ zo Stredného východu, svetovej politiky a aj fínskej histórie. Prostredníctvom rúk a myšlienok medzinárodných ilustrátorov, prekladateľov a vydavateľov začali tieto príbehy letieť až za hranice. Múry deliace krajiny, odvážne babičky, ktoré spievajú v tme vo vojnovnej zóne, alebo deti a a rodiny, ktoré opúšťajú svoje domovy, zrazu vytvorili niečo, čo by sme mohli zdieľať. Mohli by sme to robiť aj napriek všetkým rozdielom, ktoré medzi nami sú a dostať sa tak k tomu najzakladanejšiemu spájajúcemu prvku – k našej potrebe žiť v mieri a k túžbe urobiť zo sveta lepšie miesto pre deti.

Tieto tri knihy o vojne a miere v sebe nesú silný odkaz, ktorý vedie k diskusii, vytvára myšlienky a dúfajme, že aj nejaké odpovede, alebo nápady, ako sa vyrovnáť s týmito situáciami a dokonca ich riešiť. Knihy *Uspávanky z údolia* a *Medzi múrmi* ilustrovala talianska umelkyňa *Andrea Alemanová* a knihu *Malinová červená* *Georgia Stylouová* z Grécka. Obe umelkyne diskutovali o vhodnom spôsobe, ako ilustrovať tieto náročné témy. V dvoch knihách sa dokonca nachádzajú zbrane, takže bolo dôležité nájsť ten správny spôsob.

Ako autorka si veľmi cením spomienky na stretnutia s čitateľmi. Vďaka jednému konkrétnemu obrázku z príbehu *Malinová červená* si spomínam na rôzne diskusie. Deti, ktoré kreslili srdiečko na zamrznuté okno, keď nerozumejú tomu, kam a prečo odišiel ich otec, to sa dotkne každého. Veľkí a silní muži mali slzy v očiach, keď sa na to pozerali. Tento príbeh o vypuknutí vojny a o rodinách, ktoré boli evakuované, núti ľudí prehodnotiť svoje spomienky, obavy a nádeje. Ilustrátorka *Georgia Stylouová* dokázala zachytiť



príbeh, na ktorý sa pozeráme, očami malého dievčaťa a zvýrnala hlavné aspekty, ktoré máme spoločné.



Ilustrácia od Georgii StyLouvej, kniha Malinová červená od Tuuly Pereovej



Ilustrácia od Andrey Alemannovej, kniha Uspávanka z údolia od Tuuly Pereovej

Ilustrácie od *Andrey Alemannovej* z *Uspávanky z údolia* sú asi tie najodvážnejšie v mojej zbierke kníh. Zobrazujú tvár vojny – vojakov, zbrane a ostnatý drôt. Ale zároveň vidíme krásu lásky a odvahy, ktorú stvárnajú babičky v príbehu.

Prekvapilo ma, že aj skupina talianskych učiteľov detí v predškolskom veku mi vyjadrila silnú podporu, keď videli *Uspávanku z údolia* na knižnom veľtrhu v Bologni. Ich odkaz hovoril, že deťom treba dať na ťažké otázky odpovede; pri chápaní nepríjemných vecí reality je potrebná podpora od dospelých. Potrebujeme každého jedného múdreho a chápujúceho dospelého – či to už sú rodičia, učitelia, autori, alebo ilustrátori.

V tých najnáročnejších detských knihách má ilustrátor dôležitú úlohu a aj obrovskú zodpovednosť. Po prečítaní a vzhliadnutí vizuálnych obrázkov, akými sú napr. tie z vojny, sa dieťa musí stále cítiť bezpečne a vyrovnané a musí dôverovať podpore dospelých. *Andrea Alemannová* tu vytvorila krásnu harmóniu. Na poslednom obrázku v *Uspávanke z údolia* je vidno malého modrého motýľa na vojakovej prilbe, ktorú už nikdy v budúcnosti nebude potrebovať – silný symbol nádeje.

Rozdielnosť a inklúzia – špeciálny prvok potrebný všade

Ďalším príkladom kníh, ktoré prekonávajú fyzické a mentálne hranice, je moja kniha *Perlina kniha* o postihnutom dieťati a jeho rodine. Uvedenie tejto knihy bolo aj vo Fínsku výnimočné a vyžadovalo si veľa síl od všetkých zúčastnených – vrátane spisovateľky.

Španielska umelkyňa *Catty Floresová* – žila počas procesu tvorby na Novom Zélande – vytvorila výnimočné ilustrácie. Úzka spolupráca s ilustrátorkou počas procesu tvorby knihy cez internet umožnila, že presun pocitov a faktov z príbehu do ich vizuálneho zobrazenia prebiehal hladko.



Ilustrácia od Catty Floresovej, kniha Vitaj doma, Perla od Tuuly Pereovej

Venovať sa rodinnej skúsenosti s postihnutím od narodenia až po smrť je tá najcitlivejšia téma a musí sa s ňou zaobchádzať opatrne a s rešpektom.

Venovali sme sa jej v troch knihách, v ktorých sme prišli rôzne témy týkajúce sa tejto skúsenosti. Jej spracovanie v texte a v ilustráciách muselo byť dosť otvorené, aby čitateľom umožnilo spomenúť si na vlastné skúsenosti. Predtým, ako sa dokončila posledná kniha, tím potreboval krátku prestávku, aby sa nadýchol, pretože *Perla, náš motýľ*, si vyžadovala mimoriadnu energiu.

Kniha *Vitaj doma, Perla*, ktorá bola prvá zo série, sa dostala do výberu "IBBY 2021 Výber výnimočných kníh pre mládež s postihnutím".

Cesta kníh o Perle pokračovala medzinárodne ďalej, jej práva na preklad kúpil ukrajinský vydavateľ, ktorý sa zameriava na témy diverzity a inklúzie. Knihu uviedli na Ukrajinu

ľudia z oblasti univerzít a knižníc ako aj členovia a predstavitelia rodín s postihnutými deťmi – a aj fínska spisovateľka.

Ďalšie kroky v krajinách s rôznym kultúrnym prostredím vyústili do diskusie upraviť ilustráciu tak, aby spĺňala ich potreby. Aj keď skúsenosti s príbehmi o rozdielnosti a inklúzii sú známe v mnohých krajinách, stupeň reality na obrázkoch má rozdielny kultúrny význam.

Práca s multikulturálnymi tímami pri tvorbe kníh

Moje príbehy ilustrovali umelci, ktorí žijú vo viac ako desiatich krajinách – v Taliansku, Grécku, Fínsku, Rumunsku, Bulharsku, na Ukrajine, v USA, Mexiku, Španielsku, na Novom Zélande a v Mongolsku. Prekladateľov a vydavateľov je tiež mnoho.

Rôzni profesionáli, ktorí pracujú v tíme na tvorbe detskej knihy, majú obrovskú zodpovednosť, pretože ovplyvňujú mladé mysle tak, aby chápali kultúrne rozdiely. Toto sa samozrejme vo veľkom aplikuje pri ilustráciách. Pomáhajú autorovi predstaviť deťom vhodným spôsobom dokonca aj tie najháklivejšie témy – bez ohľadu na rozdielne kultúry a spoločnosti.

Ako autorka pre deti mám veľký rešpekt pred tým, že mám možnosť osobne sa zapojiť do výberu umelcov a neskôr s nimi v neustálom kontakte pracovať počas ilustračného procesu. Táto spolupráca umožnila pustiť sa aj do tých najnáročnejších a najháklivejších tém, akými sú postihnutie, chudoba, vojna a mier. Pomohlo aj to, že témy obsahujúce nejaké historické, alebo národné pozadie sa prispôbili obecnstvu po celom svete prostredníctvom práv na preklad.

Niektoré prvky, ktoré zaujmú pozornosť myslí čitateľov – alebo partnerov v oblasti vydávania – vedia prekvapiť. Koľko nahoty môžeme ukázať v detskej knihe o plávaní? Je



Ilustrácia od Catty Floresovej, kniha Bojím sa plávať od Tuuly Pereovej

Tvorba domáceho a celosvetového prostredia prostredníctvom detských kníh

Vydávať knihy pre deti žijúce po celom svete – nie je to príliš veľká cieľová skupina a pekne naivný sen? Pre mňa, tak ako píšem, to nie je kvantitatívny cieľ, dokonca ani nie geografický.

Ja rozmýšľam o možnosti celosvetového prostredia, ktoré príbehy a ilustrácie vytvárajú, viac filozoficky. Je to pokus tvoriť literatúru, ktorá nás ako ľudské bytosti spája a to aj napriek našim hraniciam a obmedzeniam. Môžeme hovoriť stovkami iných jazykov, ale zároveň existuje jeden, ktorému rozumieme všetci bez ohľadu na vonkajšie podmienky, náboženstvo, pohlavie, alebo akékoľvek iné osobnostné črty. Je to jazyk srdca, ktorý má svoje vlastné slová a gramatiku a svoju vlastnú vizuálne interpretácie.

Ak takto pracujeme, pomáha nám to osloviť ľudí, ich mysle a srdcia, potlačiť predsudky a zachovávať si rešpekt pred inými ľudskými bytosťami. Tento prístup v sebe zahŕňa jemné postupovanie, sústredenie sa na spoluprácu a pomáhajú. Nekladie dôraz na hnev, nesústredí sa na nároky a boje. Namiesto toho odporúča prejavovať empatiu a rešpekt. Tento postoj by mal byť prenesený do oboch, do slov a ilustrácii.

Dnes sa zdá, že existuje všeobecná náchylnosť sústreďiť sa na rozdiely medzi ľuďmi. Je to už dávno známe, že sa vytvárajú nekonečné definície a špecifikácie ľudských charakterov a pôvodov. Ak sa budeme sústreďiť na nekonečné rozdiely, staneme sa neschopnými urobiť ďalšie správne kroky. Je treba urobiť viac než popierať, alebo bojovať. Existenciu rozdielov nemôžeme popierať, ale môžeme ukázať, že vždy existuje možnosť počúvať, diskutovať a navzájom sa rešpektovať.

vhodné, aby mala postava žiarivo červené vlasy, veľmi svetlé, alebo úplne čierne? Dá sa akceptovať, že učiteľ a žiak jedľa na obed počas školskej prestávky to isté a sedia pri tom istom stole?

Moja odpoveď na tieto otázky je veľmi tolerantná a umožňuje rôznym stranám nájsť si ich konkrétne odpovede. Môžeme viesť dialóg, pri ktorom rešpektujeme iné pohľady. Je dôležité nechať priestor na úpravy, ak sú pre druhú stranu dôležité, ale hlavný odkaz a dobrý zámer príbehu má zostať nedotknutý.

Ja podporujem tento flexibilný a medzinárodný prístup pri spájaní literatúry a vizuálneho umenia z rôznych krajín. Pomáha to búrať nepotrebné múry a naopak stavať nové mosty a cesty medzi ľuďmi. Aj diskusie s ľuďmi zainteresovanými do procesu sú fascinujúce, otvárajú oči a posúvajú diplomaciu srdca ďalej.



Ilustrácia od Andrey Alemannovej, kniha Uspávanka z údolia od Tuuly Pereovej

Použijeme všetky tie jemné zbrane, ktoré máme, pre dobro detí. Tými sú kresba slovami a rozprávanie obrázkami – a nechajme medzery medzi riadkami, aby tiež rozprávali!

Odkaz na knihy

1. *Malinová červená*, napísala Tuula Pereová, ilustrovala Georgia Styliouová
2. *Uspávanka z údolia*, napísala Tuula Pereová, ilustrovala Andrea Alemannová
3. *Medzi múrmi*, napísala Tuula Pereová, ilustrovala Andrea Alemannová
4. *Vítaj doma, Perla*, napísala Tuula Pereová, ilustrovala Catty Floresová
5. *Perlin život*, napísala Tuula Pereová, ilustrovala Catty Floresová
6. *Perla, náš motýľ*, napísala Tuula Pereová, ilustrovala Catty Floresová
7. *Bojím sa plávať*, napísala Tuula Pereová, ilustrovala Catty Floresová

Irena Jukić Pranjić

Chorvátsko

Vplyv detskej literatúry na tvorbu postáv v chorvátskych detských komiksoch



Vyštudovala Vysokú školu výtvarných umení v Záhrebe. Animovaniu kreatívnych komiksov a zábavných kníh pre deti sa profesionálne venuje od roku 2011. Venuje sa aj pedagogickej činnosti, ilustrácii, knižnej úprave a televíznym seriálom.

História komiksu nám ponúka úžasný pohľad do histórie všetkých druhov trendov a to aj tých, ktoré sa týkajú módy a hudby či politických tém. Nie je to nič prekvapujúce, ak sa zamyslíme nad tým, že komiks sa vždy vydával v písaných médiách, ktoré musia byť v súlade s tým, čo je v danej dobe akceptovateľné, nespôsobuje ťažkosti a v publiku nevyvoláva hnev. Ak sa tomu venuje pozornosť, tak je predovšetkým zaujímavé pozorovať spôsob komunikácie s detským publikom a to, ako sa časom mení metodický a vzdelávací proces, ktorý definuje štruktúru komiksovej zápletky a identitu komiksových postáv.

Detské komiksy často vznikajú na základe najznámejších detských príbehov a obrázkových kníh. Výhoda, ktorú komiksy majú oproti obrázkovým knihám je tá, že komiksový príbeh je rozdelený na menšie časti, čo umožňuje len prostredníctvom obrázkov pochopenie celej zápletky. To umožňuje dieťaťu parafrázovať a komentovať všetky časti príbehu, všetky emocionálne stavy a gestá postáv, objekty, ktoré sa v komikse nachádzajú a činy, ktoré kresby zobrazujú. Gestá a mimiku zobrazené v komikse môžu deti ľahko prečítať, a tak sa oboznamujú s neverbálnou komunikáciou alebo s inými manuálnymi zručnosťami, ktoré obrázok



dokáže sprostredkovať lepšie ako samotný text. Existujú aj komiksy bez textu, čo znamená, že dieťa spoznáva komiks ešte predtým, ako sa naučí čítať. Ale aj v týchto komiksoch môže byť zápleтка inšpirovaná literárnym dielom a to hlavne vtedy, ak sa v nich vyskytujú tie isté postavy ako v knihe, ktorá ich inšpirovala.

Prvý chorvátsky komiksový seriál z obdobia rokov 1925-1937 **Maks a Maksík (Maks i Maksić)** (príklad 1), ktorý nakreslil **Sergej Mironovič Golovčenko** pre záhrebský časopis **Koprive** bol vytvorený podľa **Maxa a Mórica od Wilhelma Buscha** z roku 1863. Busch v knihe opisuje príbehy dvoch chlapcov, ktorí hnevajú iných ľudí, spôsobujú výbuchy, zle zaobchádzajú so zvieratami, kradnú jablká a ich neposlušnosť vidíme prostredníctvom ilustrácií a rýmujúcich sa veršoch. Bol to ten istý koncept, ktorý Mironovič použil vo svojom vlastnom komikse. Každé vydanie malo svoj príbeh a znázorňovalo zlomyseľné šibalstvá Maksa a Maksíka, po ktorých zvyčajne nasledoval trest formou bitky. Spôsob, akým boli tieto postavy a ich dobrodružstvá vytvorené bol súčasťou trendu danej doby, ktorý neprežil do dnešných dní, pretože sa medzitým stalo nepredstaviteľným, aby komické postavy boli agresívne a podlé, ale aj z dôvodu, že výchovná metóda formou bitky od rodičov a učiteľov sa stala neakceptovateľnou.

Spôsob, akým autori prehovárajú k deťom, sa zmenil príchodom **Walta Disneyho** na medzinárodnú scénu. Disneyho postavy sú v prvom rade detsky roztomilé a nevinné bytosti. Postavy ako **Mickey Mouse** a **Donald Duck** sú nositeľmi týchto čŕt, ale to isté platí aj pre dlhý zoznam postáv, ktoré Walt Disney použil z literatúry pre deti. A preto sú Disneyho **Snehulienka**, **Šípková Ruženka** a **Alica v krajine zázrakov** predstaviteľkami toho, ako hlavné hrdinky víťazia s pomocou dobra, pôvabu a láskavých činov nad utrpením, kým povaha vedľaj-



šich postáv, napríklad 7 trpaslíkov, je sprevádzaná nedokonalosťami podobnými tým, ktoré nachádzame v detskom správaní – hanblivosť alebo hnev, ktoré ale nikdy neprekročia hranicu dobrého vkusu. Je zaujímavé, že v Disneyho interpretácii detskej literatúry majú protivníci za úlohu rozhýbať zápletku, ale ich chyby nie sú zobrazované spôsobom, ktorý by vyvolával ľútosť, alebo si vyžadoval veľa pozornosti. Deti sa takto identifikujú s postavami, ktoré predstavujú slušné správanie a sú



nositeľmi dobra ako ideálu. Tento vzťah medzi hlavnou postavou, druhou postavou a protivníkom sa v komikse vyskytuje neustále a priamo alebo nepriamo ovplyvnil aj vzhľad komiksu, ktorý môžeme vidieť v detských komiksoch od **Waltera Neugebauera** vytvorených v Chorvátsku koncom 30-tych a začiatkom 40-tych rokov. Patria k nim **Tarzanovim stopama, Cik i Cak, Veseli Vandrokaši, Bibmo Bambus i Hans Hanson, Mali Muk, Zvrk Zvrkić, Patuljak Nosko**, (príklad 2), **Mal Muk, Zvrkić Zbrkić, Florijan i Gladni kralj** a z povojnového obdobia to sú **Kraljeva miljenica, Čudotvorni mačak i Jelenko Kamenko i Začarana tapeta**.



Napriek tomu, že sú tieto komiksové postavy zobrazené milo, stále je v ich spracovaní vidno detail, ktorý by nedovoľoval ich publikovanie v dnešných médiách. V dnešnej dobe sa verejnosť neustále zaoberá tým, že Šípkovú Ruženku pobožkal princ bez jej súhlasu a ďalšou vecou, ktorá by bola považovaná za problém je to, že populárna postava z Neugebauerovho komiksu, africký obyvateľ Bimbo Bambus je zobrazený ako černochoch, inými slovami, je štylizovaný spôsobom, ktorý sa v dnešnej dobe považuje za urážlivú karikatúru ľudí tmavej pleti. Bimbo Bambus a jeho úprimné priateľstvo s bielym kolonialistom Hansom Hansonom je proti ideológii rasizmu a vzniklo v dobe, keď v Európe vládol nacizmus a holokaust, keď čierni ľudia v USA chodili inými električkami a nesmeli vojsť do hotelov a reštaurácií pre bielych a preto by sa malo na autorov odkaz, o ktorý sa snažil, pozerat' v rámci doby, v ktorej bol vytvorený.

Národná detská literatúra tiež ovplyvnila vznik komiksových postáv — **Veli Jože** od **Vladimira Nazora** boli dve komiksové knižné adaptácie a dielam od **Ivany Brlić Mažuraničovej** prináleží veľké množstvo komiksových adaptácií. **Priče iz davnina** (príklad 3), nakreslil najprv Walter Neugebauer a až neskôr boli tie isté príbehy upravené **Krešimírom Zimonićom** a **Mate Lovrićom**, pričom každý z nich do nich vniesol prostredníctvom zobrazenia postáv a ich okolia slovanskú mytológiu inšpirovanú príbehmi dobra a zla. Diela Ivany Brlić Mažuraničovej sú populárnymi aj dnes a predstavujú inšpiráciu pri tvorbe komiksov, dokonca aj animovaného filmu. Komiksovú formu príbehu Šegrt Hlapíć o dobrom a skromnom chlapcovi a dievčati **Gite** spracovali **Mate Lovrić** a **Igor Lepčín** každý svojim vlastným a rozpoznateľným štýlom. **Milan Blažeković** pri tvorbe animovaného seriálu s tým istým názvom pozmenil pomocou svojej fantázie postavy na antropomorfické myši a pri tvorbe



komiksu pracoval s myšlienkou, že deti majú radšej zvieratá ako ľudí.

V 50-tych rokoch vytvoril **Borivoj Dovniković** pre noviny **Plavi vjesnik** komiksový seriál **Emil a detektívi**, ktorý bol inšpirovaný románom **Ericha Kastnera** a aj dobrodružný komiks **The Lost World (Stratený svet)**, na ktorom spolupracoval so scenáristom **Marcelom Čuklijom** vznikol na motív románu **A.C. Doylea** s tým istým názvom. Adaptácie dobrodružných románov sa objavili s prvými komiksami v Chorvátsku a mali v sebe niečo ako utečeneckého ducha, ktorý umožnil

hlavným postavám ocitnúť sa na ďalekých a neprebádaných miestach zeme a vesmíru. V týchto komiksoch sa autori zameriavali na o niečo staršie publikum, väčšinou na chlapcov, ktorí ale ešte neboli v tínedžerskom veku. Snívanie o odvahe pomáhalo týmto deťom dospievať a prekonávať detský strach.

Komiksy pre mladšie deti sa zameriavali na prezentáciu detského sveta počas všetkých dekád ich existencie, často v krátkej forme, zábavným a vtipným spôsobom. Ten svet však vždy tvorili dospelí tak, že do obrázku pridávali dokonalé zobrazenie dokonalého detstva a detskú výchovu.

Nový trend priniesol koncom 60-tych rokov americký komiksový umelec **Charles Monroe Schulz**, ktorý vytvoril komiks **Peanuts**, v ktorom boli hlavnými postavami pes **Snoopy**, chlapec **Charlie Brown** a jeho priatelia. Schulzove postavy mali obrovský vplyv na vzhľad jedného z najdlhších chorvátskych komiksov **Durica od Ivicy Bednjancovej**. Dievča obuté v topánkach svojej mamy s vysokými opätkami sofistikovaným spôsobom odráža jej vplyv a malé múdre slová vychádzajúce z detských úst potešia aj dospelých. Tieto postavy dovoľujú svojim malým divákovi trochu neposlušného správania, ale ich pochybenia sú na míle vzdialené od tých, ktoré predstavovali Maks a Maksić v 30-tych rokoch. Komiksový seriál **Kljunko i Dugi** tiež nadväzuje na model nedokonalých a sympatických postáv a pre detský časopis **Smib** ho ako komiksovú knižnú adaptáciu populárneho kresleného seriálu **Profesor Baltazár** vytvorila **Ante Zaninovićová**.

Detský román **Lažeš** od **Ivana Kušana** vznikol v tom istom duchu a autor sa dožil jeho komiksového spracovania od **Nedeljka Dragića**. Neskôr a to v roku 1984 sa dostal do televízie vo forme televízneho seriálu vysielaného televíziou Televizija Zagreb. Dva romány od toho istého autora **Koko u Parizu** a **Ljubav ili smrt** spracoval ako komiks na začiatku 90-tych rokov kreslič **Edvin Biuković** so scenáristom



Darkom Macanom a o dvadsať rokov neskôr sa dočkali aj spracovania na filmovom plátne. Všetky diela od Ivana Kušana predstavujú moderné deti, ktoré sa ocitnú v skutočných situáciách, sú vtipné a chápu, čomu deti čelia.

Ďalší komiks inšpirovaný Schulzovým poetickým procesom je **Borovnica** od **Darka Macana** – nezbedné ale sympatické dievča s neuveriteľne dlhým copom, ktoré vďaka svojmu bystrému rozumu kreatívnym spôsobom manipuluje so svojimi rodičmi a učiteľmi, aby sa vyhlo skúškam, jedlu, ktoré nemá rado, alebo drobným prácam, ktoré sa mu nechce robiť. Darko Macan je uznávaný spisovateľ pre deti, okrem Borovnice vytvoril aj niekoľko rôznych komiksových seriálov ako napríklad **Vremeplovci**, **Sunčana i pjege i Miza Maza Pogađačica** a napísal aj scenáre pre iných tvorcov komiksových filmov – pre **Darka Kreča**, **Frane Petrušovu**, **Stjepana Bartolića** a **Roberta Solanovića**. Je ale zaujímavé poznamenať, že žiadna z jeho komiksových postáv nebola v románe pre deti či naopak.

Podobnou autorkou je aj neskutočne plodná ilustrátorka, animátorka a spisovateľka pre deti **Ivana Guljašević Kumanová**, ktorá vytvorila obrovské množstvo komiksov publikovaných v detských časopisoch.

Vydavatelia detských časopisov **Smib**, **Radost** a **Prvi izbor** publikovali pre svojich čitateľov obrovské množstvo detských komiksov, ktorých obsah bol v súlade s výchovnými trendami prevažujúcimi v školskom prostredí a v spoločnosti. Preto vždy pozorne vnímajú spätnú väzbu, ktorá k nim prichádza od učiteľov, rodičov a samotných detí. Samozrejme, že s tým, ako sa čas mení, stáva sa, že určité časti niektorých populárnych seriálov sa nikdy nemôžu zverejniť, ako to je v prípade Durice, kde sú zobrazené jej nohavičky.

Nech to už znie akokoľvek obmedzujúco, štruktúra dnešných trendov nezastaví autorov komiksov v tom, aby

vytvárali nápadité komiksovú postavy, akými sú aj tie od Dubravky Matakovičovej a jej **Super Di** (príklad 4), kde sa stretávajú rôzne druhy charakterov inšpirovaných detskou literatúrou už 30 rokov ako aj jej **Profesor Načevalo**, kúzelníci, mačky v teniskách, cudzinci a draci, postavy z video hier a babky na metlách.

Od roku 1925 vzniklo v Chorvátsku mnoho komiksov, ktoré by zodpovedali tomuto textu, komiksov, ktoré nie sú priamo prepojené s literárnou formou, ale reprezentujú trendy danej doby. Všetky tieto komiksy však spája to, že ich autori vytvorili zaujímavé postavy, s ktorými sa deti môžu zotožniť a ktorých činy a emócie sú pre deti zrozumiteľné.



Tomáš Prokůpek

Česko

Mezi obrázkovou knihou, leporelem a komiksem Počátky samostatně vydávaného obrázkového seriálu v českém prostředí



(*1975) Absolvoval Fakultu architektury VUT v Brně, v současnosti působí jako vedoucí Oddělení dějin literatury Moravského zemského muzea v Brně. Jako kurátor se podílel na výstavách *Generace nula: Nová vlna českého a slovenského komiksu* (Brno, Praha, Paříž, Stockholm, 2007–2008), *Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012* (Brno, Praha, Pardubice, 2012–2013) nebo *Mezitím na jiném místě: Století českého komiksu* (Moskva, Soul, Kyjev, Manila, Stockholm, Sofie, 2018). Autorsky se podílel na publikacích *Dějiny československého komiksu 20. století* (2014), *Před komiksem: Formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století* (2016) nebo *Ondřej Sekora: Mravenčí a jiné práce* (2019). Jako editor připravil výběry z komiksové tvorby Josefa Lady, Ondřeje Sekora nebo Karla Franty.

Tradice českého obrázkového seriálu sahají do poloviny XIX. století, kdy tzv. žertovné cykly začaly vycházet v humoristických a satirických periodikách a později se zabydly i v obrazových týdenících a časopisech pro děti. Největší inspirační vliv měly na české tvůrce práce z německojazyčného prostředí, podněty ale přicházely i z Francie, Velké Británie nebo Spojených států amerických. Díky tomu se obrázkové seriály českých kreslířů postupně vyvíjely směrem k modernímu komiksu, jak jej chápeme dnes. Až do počátku 20. století ovšem byly vnímány coby čistě časopisecký žánr.¹

První pokus vydat takováto díla souborně představovala dvoudílná antologie **Humoru kvítky pro hodné děti**, která vyšla v roce 1911.² Zahrnovala obrázkové seriály, jež se původně objevovaly na zadní straně dětského časopisu *Malý čtenář*. Ačkoli byly v obou svazcích všechny příspěvky připisány Karlu Václavu Thumovi (1853–1917), ve skutečnosti

¹ K tomu blíže viz Prokůpek, Tomáš – Foret, Martin: *Před komiksem. Formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Akropolis, Praha 2016.

² K vývoji českého a slovenského komiksu po roce 1900 viz Prokůpek, Tomáš – Kořínek, Pavel – Foret, Martin – Jareš, Michal: *Dějiny československého komiksu 20. století*. Akropolis, Praha 2014.



nakreslil pouze větší část z nich – další byly dílem českých, ale i zahraničních autorů. Zároveň je příznačné, že v podstatě všechny z přetištěných obrázkových seriálů původně v *Malém čtenáři* vyšly bez průvodních textů, pro souborné vydání byly ovšem rozšířeny o veršovaný doprovod Václava Kovaříka (1864–1919) pod jednotlivými panely, který byl zcela postradatelný a pouze popisoval to, co mohli čtenáři vidět na obrázcích. Příčinu lze zřejmě hledat v předpokladu nakladatelství, že na knižní vydání jsou kladeny větší nároky a že se doplněním básnického doprovodu zvýší umělecká hodnota publikace.

Vznik samostatného Československa, k němuž došlo 28. října 1918, na jednu stranu viditelně přispěl k rozvoji tištěné českojazyčné (a také slovenskojazyčné) produkce, země se však zároveň vzpamatovávala z hospodářského útlumu zapříčiněného první světovou válkou i naléhavou nutností vybudovat novou infrastrukturu čerstvě vzniklého státu. Na poli samostatně vydaných obrázkových seriálů se tak do poloviny dvacátých let objevily pouze dvě nové publikace. Kromě dvojsvazkové **Malé obrazárny** z roku 1921, jež tentokrát zahrnovala reedici Thumových obrázkových seriálů z časopisu *Dětský máj* (a která byla znovu doplněna zbytnými rýmy), to byly především **Šprýmovné kousky Frantíka Vovíška a kozla Bobeše**, které vyšly před Vánoci roku 1923. Také v tomto případě se jednalo o souborné vydání materiálu, jenž se původně objevoval v některém z periodik, konkrétně o obrázkový seriál Josefa Lady (1887–1957) otiskovaný v nedělní příloze deníku *České slovo*. Rovněž souborného vydání Šprýmovných kousků se navíc týkala úprava jejich textového doprovodu. Josef Lada v některých epizodách experimentoval s užitím promluvových bublin, které jsou dnes vnímány jako jeden z erbovních znaků komiksu, pod jednotlivé panely ovšem obvykle doplňoval i krátké textové přípi-

sy. V souborném vydání ovšem byly tyto nahrazeny veršovanými komentáři Jana Morávka (1888–1958), a navíc nakladatelství Melantrich nechalo publikaci proložit krátkými povídkami dalších, v oblasti literatury pro děti zavedených spisovatelů. I zde tedy nakladatel usiloval o vytvoření dojmu, že souborné vydání žertovných příhod rozjiveného kluka a jeho rohatého kamaráda získalo díky provedeným úpravám a doplněním na kvalitě.³

Čas komiksového oživení

K zásadní proměně množství a podoby samostatných obrázkovoseriálových publikací došlo mezi lety 1926 až 1932. Příčinu lze hledat jednak v ekonomické konjunktuře, kterou Československo ve druhé půli dvacátých let prožívalo, a také v narůstajícím vlivu především zámožské popkultury. I nižší vrstvy si mohly dovolit utratit více peněz za zábavu a díky vstupu amerických animovaných grotesek do československých kin prokazatelně stoupala popularita veselých kreslených hrdinů.

Obrázkový seriál náhle získal řadu nových časopiseckých platforem – kromě několika nově vzniklých humoristických časopisů, které vedle domácích prací otiskovaly (často načerno) také převzaté stripové série ze západní Evropy i USA, dokonce došlo na první československý pokus o vydání periodika pro mládež, jehož obsahu by obrázkové seriály dominovaly. Tento měsíčník byl pojmenován *Koule*, byl pravděpodobně inspirován italským dětským týdeníkem *Corriere dei piccoli* a začal vycházet na podzim 1926. Hlavní lákadlo *Koule* představovaly přebírané kreslené příběhy Sulliva-

³ K tomu blíže viz Kořínek, Pavel: „Cykly šprýmovných obrázků“. In: *Literární archiv. Sborník Památníku národního písemnictví* 52, 2020 [v tisku].



nova kocoura **Felixe**, kterého už české publikum dobře znalo z biografu. Slavnému americkému rekovi pak sekundovali noví hrdinové, jejichž příhody vymýšleli a kreslili čeští tvůrci.⁴ Bohužel se ale ukázalo, že *Koule* není schopna oslovit dostatečné množství čtenářů, a tak už v roce 1927 změnila vydavatele i koncepci.

Samostatné obrázkovoseriálové publikace, jež vyšly mezi lety 1926 až 1932, se alespoň nějaký čas jevily jako životaschopnější. Všechny spojoval důraz na čistě zábavný obsah, moderně pojatá kresba více či méně inspirovaná západními vzory, rozčlenění stránek na několik (obvykle čtyři až šest) panelů a (s drobnými výjimkami) rezignace na promluvové bubliny – tak jako ve většině kontinentální Evropy je i v Československu této doby obvykle nahrazovaly prozaické nebo veršované komentáře pod jednotlivými výjevy.

Zároveň se od sebe obrázkovoseriálové publikace z přelomu dvacátých a třicátých let v některých ohledech navzájem lišily. Část z nich pokračovala v tradici přetiskování prací českých autorů, které původně vyšly v periodickém tisku. V případě Josefa Lady se tento už vyzkoušený model týkal sešitu **Dobrodružství Tondy Čutala** z roku 1929, jenž líčil výpravu malého fotbalisty a jeho psiho kamaráda do Afriky. Tentokrát v něm už ovšem zůstaly zachovány Ladovy prozaické přípisy k jednotlivým panelům v podobě, jakou původně měly v *Českém slovu*. Kromě toho došlo v roce 1932 i na druhé, pozměněné vydání Šprýmovných kousků, které mělo nově šířkový místo výškového formátu, bylo rozšířeno o dvě dosud nepublikované příhody svých hrdinů

a naopak už neobsahovalo doplňkové povídky z prvního vydání.

Podobně výtvarník a novinář Ondřej Sekora (1899–1967) vybral do dvou knížek své kreslené práce, které původně publikoval v deníku *Lidové noviny*. Zatímco ve **Voříškových dobrodružstvích** z roku 1928 vyslal do Afriky pouze malého pejska, v publikaci **Jak Cvoček honil pytláka** z roku 1932 nechal obživlou loutku prožívat dramatické příhody v českém lese. I na Sekorových pracích přitom bylo patrné, že se poněkud zmírnila touha nakladatelů původní materiál vylepšovat, a tak v textové části obou knížek došlo jen ke zcela zanedbatelným úpravám.

Publikace Karla Tomyho Neumanna (1888–1966) **Dobrodružství opičáka Čika**, již v roce 1931 vydalo nakladatelství Šolc a Šimáček, pak sice zřejmě nevznikla shrnutím staršího časopiseckého materiálu, měla ovšem skladbu, která danou koncepci kopírovala – sestávala z cyklu krátkých vypointovaných epizod, v nichž nenechavý hlavní hrdina prožíval nejrůznější karamboly.

Mezi převzatými zahraničními pracemi, které ve vymezeném období vyšly v českém překladu, také převládaly soubory krátkých epizod, jež původně vznikly pro otištění v periodikách. Nakladatel Adolf Synek vsadil na licenční díla z anglojazyčného prostředí; nejprve na kocoura Felixe, jehož příhody vydal v samostatném sešitě v roce 1929 (a to s vyretušovanými promluvoými bublinami). Poté na počátku třicátých let přidal šest menších a tři větší publikace o psíku **Bonzovi** britského tvůrce Georga Ernesta Studdyho, s jehož stripy se čeští čtenáři mohli už dříve setkat v tuzemských periodikách. Tentokrát ovšem byly původní bubliny v komiksech výjimečně ponechány.

Poněkud jiný charakter měla čtyři alba s příhodami kačera **Gedeona**, která vydal concern Melantrich mezi lety

⁴ Nejprogresivnější podobu přitom měl komiks o chlapci **Adolfovi**, jež připravoval Ladislav Vlodek (1907–1996), a cyklus **Bača Ďuro a medveď Mrmláč** Jaroslava Vodrážky (1894–1984).



1927 a 1929. Všechna čtyři Gedeonova dobrodružství, jež vymyslel a nakreslil známý francouzský autor Benjamin Rabier, byla od počátku koncipována jako souvislý příběh určený k samostatnému vydání. O něco podobného se pak pokoušeli i čeští tvůrci. Kreslíř Míla Paša (1901–1976) vydal v roce 1930 hned dvě publikace stejného typu – **Bambi a zvířátka** vypráví o zážitcích černouška s různými africkými tvory a **Cesty opičáka Šmudli-Šmudly a Holandřana Van-Ilky** o dobrodružném námořním putování. Ještě ambicióznější plány měl s náhle módními obrázkovoseriálovými alby nakladatel Vojtěch Šeba, jenž ve spolupráci s libretisty Václavem Mírovským (1902–1953) a Josefem Neubergem (1901–1970) a kreslířem Ferdinandem Fialou (1888–1953) vyrukoval v letech 1928 až 1929 s pěticí sešitů. V prvních třech si vypůjčil populárního Felixe a ve dvou dalších nabídl čtenářům původní dětské hrdiny.

Vlna samostatných obrázkovoseriálových publikací ovšem na počátku třicátých let zase poměrně rychle odezněla. A je například doloženo, že Ondřej Sekora měl připraveny čtyři další podobné práce, k jejich vydání však nikdy nedošlo.⁵ Hlavní příčinu lze nejspíš hledat v dobové ekonomické situaci. Na podzim 1929 vypukla světová hospodářská krize, která se postupně přelila také do Československa, dramaticky zasáhla zdejší ekonomiku a významně snížila kupní sílu obyvatelstva. Poměrně nákladné sešity s barevným tiskem, kterým se ještě nepodařilo v československém prostředí

zcela zakořenit, proto zřejmě patřily k prvním adeptům na vyřazení z nových nakladatelských plánů.

Fenomén Kulihrášek

Paralelně s obrázkovoseriálovými alby ovšem vstoupil na český trh cyklus obrázkových publikací o **Kulihráškovi**, jejichž koncepce se ukázala jako výrazně životaschopnější. Cyklus se už od počátku od výše zmíněných prací lišil tím, že jeho výtvarnou stránku měl na starosti starší a renomovaný ilustrátor Artuš Scheiner (1863–1938). Přitom se však jednalo o tvůrce, který se v osmdesátých a devadesátých letech 19. století obrázkovým seriálem intenzivně zabýval a jehož kresebný styl ani ve dvacátých letech 20. století neztrácel na svižnosti.

Zároveň se publikace s Kulihráškovými příhodami pohybovaly na pomezí několika forem. Všech čtrnáct alb, jež vyšla mezi lety 1926 a 1935, měla rozsah dvanáct stran a byla dostupná v trojím provedení – jako měkký sešit, publikace s kartonovou obálkou nebo jako leporelo. Pojetí obsahu se ovšem postupně proměňovalo. Zatímco první díl **Trpaslíček Kulihrášek mezi zvířátky** sestával ze samostatných celostránkových výjevů, na nichž se neposedný skřítek setkával s různými domácími i volně žijícími tvory, to vše doplněno krátkými verši Marty Voleské (1905–1985) umístěnými na spodním okraji jednotlivých stran. V pozdějších dílech však postupně začalo přibývat souvislého děje, který společně vymýšleli Scheiner s Voleskou, a jednotlivé strany byly často tvořeny několika panely. Série se tak svým pojetím v mnohém přiblížila výše zmíněným obrázkovoseriálovým pracím. Scheinerova kresba si nicméně stále držela záměrný odstup od výrazně groteskní a zjednodušené stylizace typické pro americké komiksy či animované filmy a příběhy vždy kladly důraz na propojení zábavného a didaktického obsahu –

⁵ V pozůstalosti Ondřeje Sekory se dokonce dochovaly čtyři publikace tohoto typu, které připravil na samém začátku třicátých let, aniž by došlo k jejich vydání. Viz Prokůpek, Tomáš: „Komiks“. In: týž (ed.): *Ondřej Sekora. Mravenčí a jiné práce*. Akropolis – Moravské zemské muzeum, Praha – Brno 2019, s. 94–95.



hlavní hrdina se postupně setkal s živočichy žijícími v Africe, v Arktidě nebo mořských hlubinách, seznámil se s abecedou i tradičními řemesly.

Zajímavé je i cenové srovnání alb o Kulihráškovi s výše zmíněnými pracemi. Zájemce o koupi přišly oba typy publikací na zhruba stejnou sumu – Kulihráškovy příhody přitom na jednu stranu měly mnohem menší stránkový rozsah, na druhou se ale mohly pochlubit kvalitnější typografií, tiskem i papírem, což dále podporovalo nakladatelem pečlivě budovanou pověst o uměleckém a výchovně nezávadném počínu.

V důsledku všech zmíněných faktorů se úspěšný model kulihráškovských alb pokoušela ve třicátých a v první polovině čtyřicátých let napodobit řada dalších nakladatelů a autorů, takže se publikační formát na pomezí obrázkové knihy a obrázkového seriálu v českém prostředí načas pro-

sadil mnohem výrazněji než práce bližší dnešnímu pojetí komiksu.

Další kontinuální vývoj na tomto poli byl ovšem dramaticky narušen nástupem komunismu v roce 1948 a s ním spojeným ideologicky zatíženým pohledem na veškerou uměleckou produkci. Ze všech výše zmíněných prací se tak řady opakovaných reedic dočkaly pouze oba Ladovy obrázkové seriály, k nimž vznikl v sedmdesátých letech nový básnický doprovod Josefa Bruknera (1932–2015).

V případě publikací o Kulihráškovi došlo k pokusu o jejich nová vydání po pádu komunismu, na počátku devadesátých let.⁶ Tehdy reedice zapadly, k docenění kvalit zvláště Scheinerových kreseb však nakonec přece jen dojde, protože se na konec roku 2021 chystá výpravné souborné vydání všech Kulihráškových příhod v jednom svazku, které podpořilo i Ministerstvo kultury České republiky.

⁶ Ke dvěma prvním dílům dokonce napsal nové průvodní verše respektovaný básník Jiří Žáček (*1945).

Marija Ristić

Srbsko

Malý politický zabávač – komiks *Dikan*



Narodila sa v roku 1989 a vyštudovala školu v Zemune. Momentálne pôsobí ako doktorantka na Filozofickej fakulte (Katedra historického umenia) v Belehrade. Od roku 2009 je členkou Asociácie národných múzeí a od roku 2017 je členkou ULUPUDSu. V rokoch 2014 a 2016 pracovala pre Umelecký pavilón Cvijeta Zuzorić. Posledných 5 rokov organizuje umelecké kolónie v Srbsku. Profesionálne sa venuje aj písaniu esejí, úvodníkov do katalógov a skupinovým výstavám. Je spoluautorkou encyklopédiových zväzkov v rámci projektu *Srbská encyklopédia*, zväzok 2 a 3, ktorú vydala Srbská akadémia vied a umení (SASA), *Srbská matica* a *Inštitút pre vydávanie učebníc a učebných pomôcok*. Je autorkou ôsmich výstav vrátane *Zlatého pera Belehradu 2017*, *Medzinárodného bienále ilustrácií*, ktoré organizuje Asociácia umelecko-priemyselných umelcov a návrhárov Srbska (ULUPUDS). Okrem toho, že je umelkyňou na voľnej nohe, momentálne pracuje ako asistentka kurátorky v galérii SULUV v Belehrade.

Politický zabávač (Politikin Zabavnik) zohral v Srbsku dôležitú úlohu počas formovania ilustrácie ako osobitného umeleckého smeru, od svojho prvého vydania 28. februára 1939 až dodnes vytvára profesionálny priestor pre ilustrátorov. Prvým z nich bol Đorđe Jurij Pavlovič Lobačev (Georg Yuriy Pavlovich Lobachev), ruský emigrant, ktorý svojou umeleckou kvalitou a talentom sebe vlastným prispel k tomu, aby sa v tej dobe príspevky ako ilustrácie, komiksy a karikatúry začali brať vážne, keďže dovedy neboli považované za umenie. Ide o rôzne štýly, ktoré sú závislé od obsahu textu, ktorý je vyjadrený ilustráciami a to je ich hlavná charakteristika. Od nakreslených karikatúr až po tonálne prepracované diela, impresionistické, naškriabané, realistické ilustrácie. Presne to mu aj vyčítali, nejasnosť v smere, ktorá sa automaticky v modernom umení vyžadovala. Ale schopnosť ilustrátora prispôbiť sa štýlu textu, ktorý ilustruje, je jedna z charakteristík tohto povolania a Lobachev je jedným z priekopníkov, pri ktorom to vidíme.

Politický zabávač je nakreslený tak, že priťahuje pozornosť všetkých vekových kategórií, jeho výsledkom je premyslený výber textov a vizuálnych príloh. Najprv bol priestor pre ilustráciu obmedzený a v menších dimenzi-



ách, ale časom sa to zmenilo. Začali dostávať viac priestoru a väčší význam. Vznikali vymyslené ilustrácie, napr. tie ako vyzerali mimozemšťania, cesta na mesiac atď. Na výber bolo množstvo tém, od ilustrovaných vedeckých a historických príbehov až po domáce a zahraničné komiksy. Kým charakter vzťahu medzi textom a obrázkom je v ilustrácii ťažko viditeľný, v komikse je definovaný ľahko, pretože vizuálny celok v komikse určuje pozíciu textu. *Zabávač* vždy ponúkal priestor pre komiksy a to bolo pre históriu komiksu v Srbsku neskutočne dôležité. Preto sa na komiksy pozeralo ako na umenie vo vývoji a dostali priestor, aby ich bolo vidno a mohli sa postupne rozvíjať a formovať svoje publikum. Po druhej svetovej vojne, po opätovnom spustení *Politického zabávača* po medzivojnovom období v roku 1952, sa začalo publikovať oveľa viac komiksov. Jednou z charakteristických črt *Zabávača* bolo to, že karikatúrové komiksy sa vydávali v pásovej forme, niekedy zabrali celú stranu a väčšinou boli v jednej časti. Komiks *Dikan*, ktorého vznik sa spája s reformou časopisu *Politický zabávač*, v ktorom si našiel svoje špeciálne miesto, bol do roku 1968 publikovaný v novinovom formáte a na papieri. V januári toho istého roku sa časopis začal vydávať v časopisovej forme, vo farebnej tlači a hladkom papieri. Za túto zmenu bol zodpovedný hlavne šéfredaktor Nikola Lekić (1925–2002).

Ako fascinujúca osoba s neobvyklým životopisom rozumel novým formám umenia, ktoré sa rozrastali. Počas vojny bol Nikola Lekić v zajatí v Taliansku, tam sa pridral k odporu a neskôr v povojnovom období pôsobil ako korešpondent *Politiky* z Ríma (robil rozhovor s Fellinim, Antonionim, De Sicom a inými), v Belehrade niekoľko rokov pôsobil okrem iného aj ako redaktor časopisu *Ilustrovaná politika (Illustrated Policy)*. Bol vášnivým znalcom v oblasti komiksov, veľmi dobre sa vyznal vo vtedajšej európskej produkcii komiksu.

Pri práci na „novom“ *Politickom zabávačovi* usúdil, že časopis by mal okrem vydávania komiksov od zahraničných autorov poskytnúť priestor domácej produkcii s národnou témou, možno vytvorenej podľa *Asterixa*. Lekić požiadal viacerých autorov, aby mu poslali svoje nápady na tému Starý slovanský hrdina, ktorý sa volal *Bikan*. Na úvodnom stretnutí si sympatie získali kresby vtedy na komiksovej scéne neznámeho akademického maliara Lazara Sredanovića. Prekladateľka *Krinka Vitorovićová* navrhla, aby sa meno zmenilo na *Dikan*, časom sa celý scenár pozmenil a v roku 1973 sám Nikola Lekić (v tom čase už nebol šéfredaktorom novín) začal pre *Dikana* písať scenár, mohli by sme povedať „klasické“ epizódy tohto komiksu (ďašími scenáristami boli *Ninoslav Šibalić*, *Milenko Maticki*, *Branko Đurica*, *Slobodan Ivkov*, *Lazo Sredanović* a iní). Komiks si rýchlo získal priazeň čitateľov, čo bolo spôsobené hlavne výnimočnými prednými stranami *Politického zabávača*, ktoré ohlasovali začiatok vydania konkrétnych epizód.

História ovplyvnila to, že v roku 2011 vznikol nezávislý časopis pre deti *Malý politický zabávač (Mali Politikin Zabavnik (Little Politika's Entertainer))*. Obsahoval tú istú formu príspevkov ako *Politický zabávač*, dokonca aj to, ako bol rozvrhnutý, bolo podobné, ale bol prispôsobený deťom vo veku od 6 do 12 rokov. Ministerstvo školstva uznalo *Malý politický zabávač* ako projekt, ktorý si dal za svoju prioritu prácu s deťmi a školákmi. Predáva sa predovšetkým prostredníctvom predplatného na školách. Okrem Srbska sa tento časopis pravidelne distribuuje do stánkov v krajinách z tej istej oblasti. Ako vzdelávací a zábavný časopis sa zaoberá všetkými záujmami moderného dieťaťa – od objavovania sveta, prírody a spoločnosti okolo nás až po šport, hry, počítače, internet, hudbu a filmy... Časopis je tematický, náučný a graficky sa absolútne prispôbuje deťom danej vekovej



kategórie. Hlavným cieľom, keď deti čítajú tento časopis, je niečo sa naučiť a zároveň sa zabávať a hrať. Špeciálna pozornosť sa venuje enigmatickým úlohám, kvízom a skladačkám ako aj komiksom. Komiksy majú v *Malom politickom zabávačovi* inú dĺžku. Má to viac dôvodov: rôznorodosť vybraných článkov je limitovaná 68 stranami, vizuálny celok časopisu, ale dôvodom sú aj najmladší čitatelia, ktorí sa ešte len učia čítať písmená a chcú sa tešiť z textuálno-vizuálneho zážitku, ktorý ich nestojí veľa námahy.

Komiks Dikan momentálne vychádza v *Malom politickom zabávačovi* (viď prílohu 2017). Vďaka tomu vznikla pozoruhodná kontinuita vo vývoji tohto seriálu. Mladí čitatelia sa v *Politickom zabávačovi* pripravujú na čítanie komiksov pre dospelých. Zápletka tohto humorného komiksu je vložená do 6-teho storočia. Je inšpirovaná dobrodružstvami hlavných postáv Dikana a jeho strýka Vukoja, ktorí určitým spôsobom približujú pomery v krajine krátko predtým, ako tam prišli Slovania a Balkánci. Dikan je zobrazený ako macedónsky svalnatý silný muž, ale citlivý, ktorý sa podobá na Marka Kraljevica, známeho srbského epického a historického hrdinu, ktorý statočne bojoval proti Turkom v čase, keď zotročovali Balkáncov. Dikanov strýko Vukoje je zobrazený ako múdry a bystrý muž. Dikan má koňa, ktorý rozpráva a to je ďalšia podobnosť s Markom Kraljevićom, ktorého verným spoločníkom v odvážnych bitkách bol jeho kôň Zelenko. V určitom slova zmysle je to tak, že mnoho generácií, ktoré čítajú srbské ľudové básne o Markovi Kraljevićovi, ktoré sa stali súčasťou povinného čítania na školách v Srbsku, môžu čítať humorné epizódy o Dikanovi a zabávať sa. Na príklade jednej epizódy *Diablovo mesto (Devil's town)* si ukážeme kontinuitu srbskej tradície prezentovanej tým najmladším.

Už prvé dva rámy naznačujú dva dôležité znaky, na ktorých sa zakladá srbská identita počas 19-teho storočia: po-

stava ľudového epického básnika 'guslara' (epický spevák) a prenášanie tradície rozprávania príbehov z generácie na generáciu. Prvý rám ukazuje, ako číta príbeh svojmu vnukovi tým istým spôsobom, ako bolo v 19-tom storočí v srbskej kultúre zobrazené rozprávanie tradície s 'gusle' (husľami). Postava starého otca je identická s povahou guslara, ktorý svojou rolou predstavuje hrdinu chrániaceho minulosť. Tu sa rozvíja vzťah medzi tým starším, ktorý učí a tým mladším, ktorí prijíma vedomosti. V nasledujúcich rámoch kladie vnuk otázky ohľadom udalostí, čo dodáva naratívu komiksu život, ale aj aktivuje čitateľovu pozornosť tým, že ho udržiava v ostražitosti. Komiks ako efektívne médium rýchlo komunikuje s deťmi a slúži ako vynikajúci výchovný nástroj. V jednom rozhovore raz nejaký čitateľ povedal, že sa ako dieťa učil frázy z Dikana, vyrástol s jeho priateľmi a predstavovali si, že sú hrdinami tohto komiksu. Povedal, že absorbovali informácie z epizód a prežívali ich veľmi osobne.

Keď sa na to pozrieme z iného uhľa pohľadu a to prostredníctvom analýzy vzťahu medzi dvoma hlavnými postavami, všimneme si, že Dikan a Vukoje predstavujú srbskú verziu Freda Flintstona a Barneyho Rubbla či dokonca viditeľne Asterixa a Obelixa. Aj napriek tomu tento komiks absolútne odolal napodobňovaniu a bez náznaku pocty menejcennosti môže byť poctený prívlastkom originálu. Čo ho ešte robí iným a úplne „srbským“ je vzhľad postáv podľa vtedy v juhoslovanskej kultúre populárnych hercov - Miodraga Petrovića Čkaljaka a Pavla Vujisića (určite to bolo ovplyvnené ich úlohami vo vtedajšom srbskom televíznom seriály "Kamiondžije" (Šoféri kamiónov)), Mićom Orlovićom, členov skupiny 'Oni i one' (Oni a ony), Milivojom Juginom atď. Dikan sa stal aj maskotom Belehradského maratónu, objavil sa v reklamách a na poštových známkach, ktoré boli vydané pri príležitosti sedemdesiateho jubilea no-



vín Politický zabávač. A to už nespomíname, že sa objavil na stranách Politického zabávača ako „Obleč Dikana“ (podľa vzoru Obleč Barbie). Pri skúmaní týchto novín z roku 1969 jedna študentka z Belehradu povedala: „Mám priateľa, ktorý je ako Dikan. Volá sa inak, ale ja ho volám Dikan“. Vďaka čítaniu Dikana dokáže súčasná mladá generácia rozpoznať vizuálne symboly a ich odkaz; inak by vizuálne nepochopili napr. ikonografiu spomenutej poštovej známky. Moderné postavy alebo situácie, ktoré sa objavujú v komikse, spoloč humoru a vtipov s rešpektom spájajú rôzne generácie. Rýchly vývoj videohier, filmov a iných médií, v ktorých mladí ľudia nachádzajú obsah, ktorí hľadajú, ich vzdáľuje od skúseností starších, ktorí nedokážu úplne držať krok s momentálnou scénou napr. videohrami. Nové slová, ktoré deti používajú a osvojujú si, predstavujú hrozbu pre komunikáciu s rodičmi, ktorí neovládajú najnovšie techniky. Modernizovaním komiksu, ktorú pozná aj generácia ich rodičov, sa vytvára priestor pre témy, ktoré umožňujú komunikáciu medzi najmladšími a najstaršími.

Keď hovoríme o vzdelávaní najmladších čitateľov, téma komiksu, aktivovanie a rozvíjanie čitateľovej fantázie v nich prebúdzajú lásku k histórii, keďže toto dielo bolo vytvorené na základe historických udalostí. Tieto udalosti sa však nie-

kedy prepletajú s pseudo-historickými situáciami, v ktorých môžu tí najmladší zablúdiť. Aj takéto komiksy sú dobré na prípravu čítania vizuálnej kultúry tým, že nás premiestňujú do vymysleného sveta, ktorý sa nemusí zhodovať s tým našim. Takto si možno osvojiť dôležitosť kontroly faktov a obozretnosti pri vizuálnej správnosti, ktoré zohrávajú dôležitú úlohu v období manipulácie médiami.

*

Dikan je príkladom komiksu, ktorý na jednej strane reprezentuje neskoršiu postmodernú metodológiu kreatívneho spojenia medzi históriou a historickou fikciou, medzi kultúrou na vysokej úrovni a masovou a populárnou kultúrou a na druhej strane stále nestráca z dohľadu cieľovú skupinu mladých čitateľov a formy vzdelávania detí a tínedžerov, výchovu a humor. Počas svojho polstoročného trvania spája generačné rozdiely medzi čitateľmi a umožňuje lepšiu komunikáciu medzi rodičmi a deťmi, ktorá sa zakladá na tej istej skúsenosti. Komiks ako forma umenia, ktorá priamo komunikuje s čitateľom, poskytuje vhodnú pôdu pre výchovné postupy používané pri výchovných frázach, tradičných témach a pri prezentovaní vhodného správania.

Dr Renana Green-Shukrun

Izrael

Premena postavy v izraelskom komikse pre deti: Od hrdinu k hrdinke



Pracuje ako vedúca Centra detskej literatúry v knižnici Akademickkej vysokej školy pre deti Davida Yellina a lektorka detskej literatúry na vysokej škole (1999 – 2021). Už 20 rokov je organizátorkou každoročnej konferencie o detskej literatúre pre knihovníkov. Je editorkou akademického časopisu „Literatúra pre deti a mládež“ (Sifrut Yeladim Venoar) (od roku 2018). Je členkou komisie ministerstva školstva pre učebné osnovy literatúry pre základné školy (2009), členkou výboru „Mitzad Hasfarim“ – program ministerstva školstva na podporu čítania v školách a škôlkach (2007-2021) a členkou poroty The Israel Museum Ben-Yitzhak Award za ilustráciu detskej knihy, 2020.

V tomto príspevku sa zameriam na premenu postavy, hrdinu v izraelskom komikse pre deti a mládež. Budem sa venovať zmene, ktorá sa udiala vo vnímaní odvahy a v oblasti pohlavia, stretneme sa s najvýznamnejšími hrdinkami.

Komiks pre deti v Izraeli pochádza z komiksu, ktorý vychádzal v detských časopisoch v 30-tych rokoch. Prvý príbeh **“Mickey Mauo a Eliyaho”**, ktorý napísal a ilustroval Emanuel Yaffe, pedagóg a autor pre deti, vychádzal v roku 1935 v detských novinách Itoneynu LeKtanim. Tieto krátke príbehy sú v rýmoch a opisujú vymyslenú postavu, zvláštnu mačku, ktorá sprevádza izraelského chlapca pri jeho dobrodružstvách doma a na poli. Tieto dobrodružstvá zažíva bežne počas prázdnin a sviatkov v Izraeli. Postavy boli inšpirované dobre známymi postavami z Disneyho animovaných filmov, akými sú Mickey Mouse a Mačka Felix. O štyri roky neskôr boli niektoré z týchto ilustrovaných príbehov vydané v knihe a v 60-tych rokoch bola vydaná nová edícia s farebnými ilustráciami.

Najznámejšia komiksová postava z rokov 1936-1942 **“Uri Muri”**, ktorú vytvorili Aryeh Navon a Leah Goldbergová, sa objavovala každý týždeň niekoľko rokov na poslednej stránke detských novín Davar LeYeladim a stala sa dôle-



žitým a vplyvným prvkom v izraelskej vizuálnej histórii. Uri Muri – je chlapec, ktorý nosil pletený klobúk, sprevádzala ho ťava a stal sa prvým detským hebrejským hrdinom.

Dokonca to vyzerá tak, že Uri Muri bol prvým dieťaťom, ktoré sa spája s výrazom “tzabar” (znamená rodený Izraelčan a pichľavý kaktus), pretože v prvom komikse spadne Uri do koša plného kaktusov, ktoré niesla na hlave jedna arabská žena. Všetky ich zje a napokon ho zachráni jeho oddaná ťava.

Umelci Goldbergová a Navon sa rozhodli znázorniť chlapca – hrdinu, ktorý je aj absolútne oddaný pomáhať a pokrývať perím židovské usadlosti. Chceli znázorniť mladého hrdinu, ktorý zažíva reálne hebrejské dobrodružstvá, s ktorými sa dokážu stotožniť všetky deti v Izraeli.

V rokoch 1948-1951 sa v novinách objavili dodatočné ilustrácie a príbehy **Uri Muriho**. Krátko potom Navon a Goldbergová vytvorili ďalšie postavy, akými boli **Uri Caduri** a Uriho neposlušný mladší brat **Muri Uri**, ktorý bol vždy postrestaný za svoje vyvádzanie a bol nositeľom výchovného pokarhania na konci každého príbehu.

Ďalšími sú aj **Ram Kisam** (1939) – malý chudý chlapec, ktorý poznal problémy, ktoré trápili nové židovské usadlosti a **Vojak Ktina** (1941) – seriál, o činoch malého chlapca, ktorý si želá byť dospelý, ale pritom bojuje s nacistami tak, že im hádže piesok do očí, alebo kreslí veľkého leva, aby ich vystrašil a oni odišli z bojiska. Postava Ktina pomohla mladým čitateľom novín pochopiť vojnu a kto sú nacistickí nepriatelia. Kuriatko **Efroaha Bilbulmoaha** porazí obrnených aligátorov pokreslených svastikami a napokon ich použije na privedenie viacerých židovských utečencov do Izraela.

Izraelské komiksy ako aj celá hebrejská detská literatúra boli často vnímané ako verbovacia literatúra. Bolo úplne bežné, že sa to týkalo aj detskej literatúry už v období pred

nezávislosťou Izraela – do príbehov boli zapracované národné hodnoty ako aktivizmus, iniciatíva, vytrvalosť, odva ha, osobné úsilie, národné partnerstvo spolu so silnou pracovnou morálkou, pionierskym duchom a hlbokým putom ku krajine.

Treba si pripomenúť to, že hebrejské komiksy vytvorené pre hebrejsky hovoriace deti v Izraeli boli súčasťou sionistickej tradície, ktorá sa v krajine objavila na začiatku 20-teho storočia. Počas rokov 1882-1948 prichádzali k izraelským brehom obrovské vlny imigrantov, ktorí rozprávali viacerými jazykmi. Preto hrdinovia a ich príbehy patria k rozvíjajúcej sa sionistickej tradícii počas daného storočia.

Je to hebrejský chlapec, ktorý je múdry a vynaliezavý, vždy schopný poradiť si s každou situáciou bez toho, aby potreboval pomoc dospelého – predstavuje aj schopnosť dospelých obrábať pôdu a vyrovnáť sa s ťažkosťami bez toho, aby sa museli spoľahnúť na židovské dedičstvo diaspóry, ktoré tak veľmi chceli nechať za sebou.

Jednou z najznámejších postáv 50-tych rokov bol **Gidi Gezer** (Mrkvový Gidi), hlavná postava komiksového príbehu, ktorý vychádzal každý týždeň v časopise Haaretz Shelanu (v preklade: Naša krajina). Napísal ho Jacov Ashman a ilustrovala ho Elisheva Nadelová. Bol to príbeh o chlapcovi, ktorý dva roky slúžil vo vojenskej službe v Palmachu v období pred nezávislosťou Izraela. Bojoval s britskými vojakmi a arabskými povstalcami a pomáhal ilegálnym židovským imigrantom. Všetky schopnosti superhrdinu nadobudol z jedenia mrkvy.

Hrdina 60-tych rokov bol **Yoav Ben Halav** (Mliečny chlapec Yoav), ktorého nakreslil umelec Gur a objavoval sa v detských časopisoch Haaretz Shelanu a Davar LeYeladim.

Bol to komiksový seriál, ktorého hrdinom bol Yoav, chlapec s typickým izraelským klobúkom a pásikavým tričkom.



Postava Yoava bola vytvorená pre reklamu na mlieko, v ktorej chlapec získa nadprirodzené schopnosti vďaka tomu, že každý deň vypije dva poháre čistého mlieka. Pomocou týchto schopností vyhrá nad skupinami gangstеров a teroristov, porazí odporného a zlého čarodejníka a poradí si s mimozemskými kreatúrami na ich vlastnej planéte.

Sú to komiksové príbehy o jednom izraelskom nezbedníckom niekedy až neslušnom chlapcovi, s ktorým sa izraelské deti dokázali stotožniť. Príbehy zobrazovali očakávania dospelých, informovali čitateľov ohľadom situácie v krajine a povzbudzovali mladých, aby sa pripravili na to, že sa raz odovzdajú pre kolektívne dobro.

Počas 50-tych rokov detskí hrdinovia rástli, stali sa z nich dospelí a v 60-tych rokoch sa objavil prvý hebrejský sionistický špeciálny agent – nový izraelský hrdina, ktorý sa volal **Špeciálny agent číslo 17**. Príbeh napísal umelec Danny Plant a vyšiel v novinách Haaretz Shelanu v roku 1959. Bol to príbeh o tajnom agentovi, ktorý bojoval proti nacistickým a arabským nepriateľom. Predstavoval nový typ hrdinu: už to nebol vojak, ktorý bojuje proti iným vojakom, alebo arabským gangom, bol to viac špión vykonávajúci tajné operácie a misie, o ktorých nikto nemal vedieť.

V 70-tych rokoch deti čítali príbeh **Yoske Mayor**, ktorý napísal Dov Zeligman a Giora Rotmanová. Vychádzal v časopise Haaretz Shelanu (1972-1973) ako príbeh o odvážnom bojovníkovi z Kibucu, o jeho odvážnych skutkoch v období pred nezávislosťou Izraela a počas vojny za nezávislosť. Vydal sa na misiu a pomáhal európskym Židom, ktorí sa pokúšali dostať do Izraela.

Od 60-tych rokov pokračovali komiksy v tom, že rozprávali príbehy o vojnách v Izraeli s hrdinskými dobrodružstvami a zároveň aj o mestských darebákoch a antihrdinoch.

Až do 90-tych rokov boli hlavnými postavami v komiksoch a v mnohých publikovaných príbehoch chlapci, tínedžeri a dospelí muži. Mnohí z nich boli vyobrazení ako hrdinovia, ktorí svojou snahou prispeli k obrane mladého štátu.

Príbeh **Sabraman** napísal Uri Fink, vyšiel v roku 1978 a naznačuje koniec jedného obdobia izraelského komiksu a začiatok nového. Fink mal len pätnásť rokov, keď vydal svoj prvý komiksový príbeh o hebrejskom superhrdinovi Sabramanovi tiež známom ako Dan Bar-On. Danovi rodičia boli zabití nacistami počas holokaustu. Po skončení druhej svetovej vojny imigroval do Izraela, stal sa policajtom a neskôr špeciálnym tajným agentom. Transplantovali mu špeciálny atómový mozog, vďaka ktorému nadobudol super schopnosti.

Po ukončení štúdia umenia vychádzal Finkovi v časopise *Ma'Ariv La'Noar* komiksový seriál, ktorý sa stal veľmi populárny a vydal ho aj vo forme kníh. **Zbeng** sú príbehy o gangu typických izraelských tínedžerov, ktorí sa hrajú ako každý iní v ich veku. V 90-tych rokoch vydal sériu príbehov s názvom **Super Shlumper** – o superhrdinovi, ktorý má oblečenie pyžamo a snaží sa zachrániť svet pred nebezpečenstvom prichádzajúcim z vesmíru. Boli to parodujúce príbehy pre deti, ktoré predpovedali zmenu v hodnotách, ktoré hrdina predstavoval v izraelskej kultúre.

80-te roky predstavujú niečo ako obrat v oblasti detskej literatúry, keď sa detské knihy zameriavali na konkrétne dieťa, alebo tínedžera a to, ako sa vyrovnávali s každodennými problémami. Statočnosť už nereprezentuje fyzická sila, odvaha, schopnosť zvíťaziť nad nebezpečenstvom, ale emocionálne a praktické možnosti riešenia problémov a života s nepriazňou osudu.

Žáner komiksu v Izraeli v 80-tych rokoch spal a začal sa prebúdzat koncom 90-tych rokov a to prostredníctvom ko-



miksových kníh pre deti a mládež. Odvtedy sa v Izraeli tento žáner rozvíjal a v rokoch 2000+ začal rozkviatať, čo bolo spôsobené rastúcou popularitou komiksových kníh a grafických románov, ktoré sa v tom čase prekladali do hebrejčiny.

Rok 2000 a tie po ňom: Výrazné trendy v izraelských komiksových knihách pre deti

V roku 2000 a v tých po ňom vynikli niektoré trendy:

1. Viac komiksových kníh pre mládež – od izraelských ilustrátorov Rutu Modanovej a Yermiho Pinkusa.
2. Komiksové knihy pre nábožensky založené a ultraortodoxné (Haredi) deti:

Tieto skupiny videli v komiksových knihách niečo ako náhradu svetskej televízie, ktorá nevysielala program s vhodným obsahom pre nábožensky založené deti ako aj nástroj, ktorý slúži na sprostredkovanie ich hodnôt v rámci tém o židovskej tradícii, histórii, známych ľuďoch, alebo rabínoch atď.

3. Z obsahu izraelských komiksov pre deti po roku 2000 môžeme identifikovať dva zaujímavé trendy: jedným z nich je premena typu hrdinu prezentovaného v izraelských komiksoch v minulosti na postavu antihrdinu; a druhým je predstavenie dievčat ako postáv v knihách a zvyšujúci sa počet ženských autoriek, ktoré tvoria komiks.

Kniha **The Last Day of Purim** (Posledný deň sviatku Purim), ktorú napísali Yosi Vasa a Yarden Vasaová (Kinneret, 2015) je pionierska kniha, ktorá predstavuje čierneho židovského chlapca, ktorý sa narodil v Etiópii a imigruje so svojou rodinou do Izraela. Ako mnohé iné takéto deti aj on musí pomôcť svojim rodičom, ktorí majú problém naučiť sa hebrejský jazyk. A tak sa stáva zodpovedným a chodí pre rodinu nakupovať. Vďaka televízii spoznáva postavu Ramba, ktorý vstúpi do jeho snov a dáva mu pocit sily. Keď sa dozvie,

že jeho jediný izraelský priateľ si kúpil pri príležitosti sviatku Purim nindža kostým, zistí, že by tiež chcel mať taký kostým. Je to ale veľký problém, keďže jeho rodičia nemajú peniaze. Je to však pre neho jeho prvý Purim, pretože Židia v Etiópii tento sviatok neoslavujú. Na nie práve šťastnom konci príbehu ten kostým dostane, ale oblečie si ho do školy jeden deň po sviatku, čo zvýrazní jeho odlišnosť.

Príbeh je inšpirovaný autobiografiou Yosiho Vasau, ktorý ako dieťa prišiel so svojou rodinou do Izraela z Etiópie, vyrástol tam a stal sa z neho úspešný divadelný a filmový herec. Zažil, aké je to byť iný. So svojou izraelskou manželkou – Yarden, ktorá je umelkyňa, zistili, že komiksové knihy sú dokonalé médium, ktoré dokáže sprostredkovať tento pocit a vtiahnuť tínedžerských čitateľov do tejto témy.

Ďalším príkladom antihrdinskej postavy je kniha **Tin Brother** (Cínový brat) od Yaniva Shimonih (Kinneret, 2021): Gidihov život je strašný. Tyrani v škole ho neprestávajú šikanovať a on každý jeden deň po škole pred nimi uteká. Jeho rodičia nevidia jeho strach a celý deň rozprávajú len o jeho sestre, ktorá sa práve narodila. Ak Gidi niečo potrebuje, tak je to veľký brat! Jedného dňa sa ocitne na šrotovisku svojho starého suseda a postaví tam NIEČO, čoho sa tí tyrani budú báť. Kniha sa zaoberá zložitým fenoménom šikany, násilia a spoločenského tlaku v živote dieťaťa a poukazuje na to, že dieťa, ktoré sa seba samého dokáže zastať – je hrdinom!

Ako som povedala, ďalším zaujímavým trendom je **objavenie sa dievčat ako hlavných hrdiniek** v komiksových knihách. Je to vidno v dvoch typoch príbehov:

- a) príbehy z holokaustu,
- b) reálne alebo vymyslené príbehy.



Tikina cesta (Tika's journey) od Ester Shakineovej (Schocken, 2008) bola prvá kniha v Izraeli, ktorá prostredníctvom komiksu rozprávala deťom vo veku 10-12 rokov príbeh o holokauste.

Shakineová je umelkyňa a autorka pre deti, ktorá pri rozprávaní príbehu o jej živote v holokauste a po ňom používa kombináciu ilustrácii a komiksu. Jej príbeh sa začal v Maďarsku počas druhej svetovej vojny, keď mala päť rokov. Keď si nacisti prišli po jej rodinu, rodičia ju schovali do skrine. Keď z nej Tika konečne vyšla von, nikto tam nebol. Vybehla na ulicu a stretla kňaza, ktorý poznal jej rodinu. Tika sa dostala do katolíckeho sirotinca, kde strávila niekoľko rokov, kým nebolo mesto zbombardované. Do konca vojny trávila čas na ulici so skupinou iných detí. Po vojne stretla mladého židovského režiséra a rozhodla sa odísť do Izraela. V tej dobe Židia nemohli do Izraela voľne vstúpiť. Autorka sa nachádzala na známej ilegálnej lodi s imigrantami Exodus, ktorá sa do Izraela nedostala. Imigrovala v máji 1948.

Tento biografický príbeh poskytuje deťom dôležité historické informácie a vykresľuje mladé dievča ako hrdinku, ktorá dokázala prežiť v ťažkých časoch.

O desať rokov neskôr, v roku 2017, vyšiel **Denník Anny Frankovej (Ann Frank: The Graphic Diary)** (Kinneret Zmora-Bitan, Dvir, 2017), ktorý upravil Ari Folman – izraelský filmový režisér, scenárista, animátor a filmár a ilustroval ho David Polonsky – izraelský ilustrátor a umelecký filmový režisér. Spolu pracovali na filme Valčík s Bashirom (Waltz with Bashir) – izraelská animovaná vojnová dráma pre dospelých z roku 2008. Ich grafický román vznikol na základe požiadavky Nadácie Anny Frankovej v Bazileji.

Denník zachytáva viac ako dva roky, ktoré rodina Franková strávila spolu s inými v tajnom priestrešku, v priestoroch

nad kanceláriou Otta Franka v Amsterdame. Všetko sa to začalo na Annine 13-te narodeniny, keď dostala červeno-biele denník a skončilo náhle pred Frankovým zatknutím na začiatku augusta v roku 1944.

Kreatívna a citlivá práca Folmana a Polonského predstavuje Annu Frankovú ako všestrannú postavu a to prostredníctvom jej vnútorného sveta, jej myšlienok, pocitov, túžieb, vedomia samej seba a kritiky. To, ako je nakreslená, umožňuje mladým čitateľom identifikovať sa s ňou ako s pubertáčkou, nie len s jej písomným opisom. Navyše Anna nie je vykreslená ako obeť, ale ako hrdinka odhodlaná žiť svoj život naplno – milovať, vzdelávať sa, tvoriť a rozvíjať svoj talent.

Úplne iný typ dievčenskej postavy vidíme v príbehu **Kráľovský bál s kráľovnou (A Royal Banquet with The Queen)** (Am Oved, 2010), ktorý napísala a ilustrovala Rutu Modanová, jedna z najuznávanejších ilustrátoriek a autoriek komiksových kníh v Izraeli. Modanová vytvoril pozoruhodný a humorný príbeh, ktorý sa venuje vzťahom medzi deťmi a dospelými.

Maya vôbec neje slušne. Všetko chce jesť rukami, hrozne sedí a nepoužíva vreckovku. Jej rodičia sa snažia naučiť ju pri jedle robiť menší neporiadok a otec sa jej opýta, čo by robila, ak by jedla s anglickou kráľovnou. V tej chvíli na dvere zaklope kráľovský posol a Maya dostane pozvánku na večeru s kráľovnou, ktorá sa koná v ten večer. Maya prichádza lietadlom na zámok, kde ju víta kráľovná a berie ju do jedálne. Je tam veľa ľudí v krásnom oblečení a jedlo je tiež krásne. Maya si (veľmi zdvorilo) vypýta cestoviny s kečupom, ale potom si uvedomí, že nevie, ktorú vidličku má použiť. Pán vedľa nej jej odpovie, že nech je tak, ako je zvyknutá. Mayine víťazstvo prichádza, keď kráľovná povie, že tiež tak skúsi jesť a ostatní hostia tiež...



Z fantázie sa vraciame naspäť do našej domácej reality, do každodenného školského života detí. Daphna je postava z príbehu **Zalman**, ktorý napísal Rinat Primo, ilustroval Adi Elkin (Young Man-Mladý muž, 2020) a vychádzal v detskom časopise Adam Tzair. Je to obyčajné dievča s červenými vlasmi, ktoré často mešká do školy. Od riaditeľa školy dostane trest – musí vydávať školské noviny namiesto chlapca, ktorý s tým práve skončil. Pomáhajú jej v tom priatelia, spolu spoznávajú svet tlače a učia sa vyrovnávať s morálkou, spoločenským tlakom, vzťahmi a žiarlivosťou. Daphna sa postupne v kapitolách knihy rozvíja a stáva sa z nej sebavedomá, kreatívna, iniciatívna osoba a líderka, ktorá rieši problémy iných detí a mení atmosféru v škole.

Nie sú to len dievčatá, ktoré sa stali postavami v komiksových príbehoch, sú to aj postavy matiek, ktoré začali hrať hlavnú úlohu v zápletke komiksových kníh.

Knihá **Cesta do stredovekej krajiny (The Journey to the ancient land)**, ktorú napísal Michal Warshai Arluk a ilustroval Ron Levin (Kinneret, 2019), je príbeh o mladom dievčati, ktoré sa s mamou vydá na cestu v čase, aby pochopila históriu ľudského vývoja. Dostanú sa do pravekého sveta, kde stretávajú pravekého človeka, neandrtáľca, homo sapiensa a iných. Spoznávajú rozdiely medzi nimi, medzi rôznymi obdobiami a pochopia, ako sa z človeka stal vynálezca, podnikateľ, výrobca, bojovník a novinár. Príbeh napísal Michal ako darček pre svoju dcéru, ktorá sa pýtala veľa otázok. Nie

je to typická komiksová kniha, je to kombinácia textu, ilustrácie a komiksových scén.

Mamu, ktorá sa stane superhrdinkou, vidíme aj v komiksovej knihe Dorit Maya Gurovej **Desiaty bádateľ II (The 10th Explorer II)** (Kinneret, 2019). Dorit je komiksovou umelkyňou, ktorá vytvára postavy inšpirované klasickými americkými hrdinami. Hlavnou postavou seriálu je chlapec, ktorý chce nájsť svojho nezvestného otca, ktorý sa stratil aj so svojim lietadlom. Nájde pokazeného robota, opraví ho a zistí, že má zvláštne schopnosti. Jeho hlavnou misiou sa stane záchrana jeho otca a vesmírnej populácie. V druhej knihe zistí, že jeho mama, Dr. Tamar Greenová, bola mimozemšťanka a strážkyňa čarovného kameňa, ktorý v sebe skrýva pôvod energie sveta, takže ju tiež musí nájsť.

Na záver toľko, že izraelské komiksy pre deti prešli dlhú cestu, počas ktorej sa z kresleného seriálu v novinách stali komiksové knihy, z krátkych ilustrácií so sionistickými hodnotami sa stal rozmanitý žáner, ktorý sa venuje vážnemu a všetko opisujúcemu obsahu, ktorý sa týka každodenného života detí. Stále viac a viac ilustrátorov považuje komiks za zaujímavé a užitočné médium, prostredníctvom ktorého vyjadrujú svoje myšlienky a stále viac žien – umelkyň vstupuje do tohto žánru. Kým chlapčenská postava sa legitímne stáva bezmocná a vyjadruje svoje pocity, dievčenská postava sa rozvíja, je nezávislou a stáva sa z nej líderka a hrdinka.

Silvija Tretjakova

Lotyšsko

Komiks ako kreatívna stratégia pri metodológii podpore čítania



Od roku 1979 pracuje v Národnej knižnici v Lotyšsku. Vyštudovala knižnú a informačnú vedu na univerzite v Lotyšsku. Je vedúcou Centra detskej literatúry. Jej najväčším osobným úspechom je vytvorenie a úspešné uvedenie programu na podporu čítania v celej krajine a v lotyšských centrách v zahraničí. Program sa zameral na približne 20 tisíc detí vo veku od 15 do 18 rokov, spravil z nich aktívnych čitateľov nových kníh a kritikov. To pozitívne ovplyvnilo procesy písania, prekladu a vydávania kníh pre deti v krajine. V rokoch 1997-2003 bola prvou prezidentkou Lotyšskej sekcie IBBY (Medzinárodná únia pre detskú knihu) a v súčasnosti pôsobí ako styčná dôstojníčka. Napísala viac ako 40 publikácií pre profesionálne noviny v Lotyšsku a v iných krajinách o dôležitých témach z odvetvia. Je spoluautorou viacerých učebníc.

Lotyšsko by sa mohlo pridať k tým krajinám, kde je záujem o komiks u detí a mládeže veľmi veľký; aj keď existuje málo komiksových kníh od lotyšských autorov. Program podpory čítania Porota detí, mládeže a rodičov beží v Lotyšsku už 20 rokov, zúčastňuje sa ho 20 000 čitateľov každý rok a vždy, keď je to možné, snažíme sa do neho v zbierke zaradiť komiksové knihy a väčšinou sa umiestňujú na horných priečkach najvyššie hodnotených kníh.

Patria sem klasické komiksy ako Faraónove cigary (The Pharaoh's cigars) od belgického autora Ergého alebo Vikingovia prichádzajú (The Vikings are coming) od Mauri Kunasa, Tatu a Patu v zápale a snahe pracovať (Tatu and Patu in the hustle and bustle of work) od Aivo Havukainena a samozrejme seriál Denník hlúpučkého dieťaťa (The Diary of a Wimpy Kid) od Jeffa Kinneyho atď. Aj samostatné práce lotyšských autorov – Inese Zandere a komiks Dobrodružstvá Pingiho (Adventures of Pingus Posts) s kresbami od Kristiansa Šicsa v komiksovom štýle či dokonca Ezopove bájky v komikse, ktoré nakreslil Antons Šehovcovs.

Na konci sovietskeho obdobia v rozmedzí rokov 1986 a 1990, najväčšie centrálné lotyšské vydavateľstvo Liesma ohlásilo súťaž vo vydávaní komiksového seriálu. Vtedy ne-



bolo veľa ilustrátorov a zúčastnili sa jej aj študenti z lotyšskej Vysokej školy umenia. Napokon vyšli tri knihy v obrovskom náklade, až 100 000 kópií, z ktorých každá obsahovala štyri grafické príbehy. Témy sa od seba navzájom odlišovali:

- Epický príbeh “Läčplēsis” (Medvedí zabijak)
- Príbeh podľa ľudovej rozprávky o kobylinom synovi Kurbadis;
- Dobrodružstvo s veľkým Kristapsom (príbeh o prievozníkovi);
- Ja – Pētergailis (o kohútovi na vrchole veže kostola Sv. Petra);
- Jedna noc v Rige ... (o sochách v meste, ktoré v noži ožívajú);
- Bola raz jedna loď (o známej námorníckej škole, ktorá vznikla v roku 1864);
- O lete do vesmíru atď.

Umelci dostali chuť a časopis pre deti “Zīlīte” [Sýkorka] bol plný komiksov, ale Perestrojka a Donald Duck to všetko zmietli preč - ako raz povedal vtedy jeden z najaktívnejších komiksových autorov Agris Liepiņš.¹

Časopisy Donald Duck a Mickey Mouse, ktoré vydával Egmont, boli v obrovskom náklade; boli lacné, pretože materiál sa posielal ako film oslobodený od poplatkov a bolo treba pridať len jazyk.

Prišli ako veselá zábava, každý z časopisov poznal vzrušujúce dobrodružstvá hrdinov vytvorených Disney štúdiom. Mohli sme sa spoznať prekvapujúce triky, čítať vtipy, skúšať zázračné experimenty a obrúsiť si myseľ s detektívnymi

mi skladačkami. Tu koncept komiksu potvrdil svoj historický pôvod (komický – zábavný).

Prečo domáce komiksy nedosiahnú štatút milovaných kníh a populárneho čítania v našej krajine? Jedným z dôvodom by mohla byť tvorba textu a vizuálneho jazyka, ktoré vznikajú v hlavách dvoch rozdielnych autorov. Umelec nie je ten, kto si vymyslí príbeh, ale ten, kto prispôsobí a ‘zloží’ neznámy text. Niekedy je ten text príliš zložitý, didaktický, príliš dlhý a kladie príliš veľký dôraz na výchovu.

Nová generácia umelcov, ktorí sú súčasťou vládnucej triedy európskych umelcov, sa dostávajú do popredia a začínajú s novými iniciatívami. Napríklad, komiksový časopis Kuš! [Psst!] aktívne začal svoju činnosť v roku 2007, keď skupina umelcov zorganizovala výstavy, vydala antológie a mini ‘Psst! – krátky komiksový seriál organizuje Letnú školu komiksu. Môžeme im len zaželať úspech!

Medzi osobnými motivátormi, ktorí ma pritiahli ku komiksu v mojom detstve definitívne patrí Wilhelm Busch a jeho Max a Móric: Príbeh o siedmych chlapčenských huncústvach (A Story of Seven Boyish Pranks) (1932), ktoré sa vrátili späť vo veršoch od známej poétky Aspazije. Spolu s inými európskymi komiksovými umelcami, ktorý vtedy pracovali pre zábavné časopisy, Busch vytvoril priestorové ohraničenia, bubliny a jeho texty, často vo veršoch, boli väčšinou vytlačené pod kresbami. Jeho bohatý štýl, metafory vizuálnych pohybov a psychologické stavy sa široko kopírovali. Max a Móric, jeho najznámejšie a najšibalskejšie dielo vzniklo v roku 1865 a stalo sa vzorovým modelom pre britský a americký komiks.

Tým druhým je Herluf Bidstrup, dánsky karikaturista a verejná osobnosť, presvedčený komunista. Svoje kreslené príbehy začal vydávať v 30-tych rokoch v novinách Sociálni demokrati (Socialdemokraten). V roku 1945 sa Bidstrup

¹ Nezverejnený rozhovor s Agris Liepiņšom, 28. Máj 2021.



stal členom dánskej Komunistckej strany a dovolili mu publikovať v Sovietskom zväze. Preto boli vtedy jeho diela pre mňa ako pre dieťa ľahko dostupné. Jeho kniha Bidstrup sa smeje. Bidstrup sa zabáva, ktorá vyšla v Lotyšsku v roku 1963 a ktorá obsahuje viac ako 100 kresieb, prinúti ktoréhokoľvek čitateľa smiať sa, pretože sa púšťa do každej témy. Bolo obzvlášť zaujímavé, či jedna celá strana s množstvom kresieb hovorila o tom istom príbehu. Bidstrupove kresby sú presiaknuté intelektuálne sarkastickými úsudkami nad ľudskou povahou a poriadkom vo svete. Z časti či dokonca úplne celé ich mohlo pochopiť aj dieťa. Tretím motivátorom, aby sme sa nebáli vrátiť ku komiksu ako k prostriedku, ktorý sa dá využiť pri knihovníckom vzdelávaní, je návšteva Stevea Marchanta v Lotyšsku v roku 2007 v rámci projektu *Animovaná literatúra*. Tento profesionálny karikaturista a učiteľ viedol triedy pre lotyšských učiteľov, študentov a deti. Cieľom tohto projektu bolo spopularizovať literatúru, čítanie a nové spôsoby. Vtedy Steve Marchant viedol kurz *Karikatúry a komiksové umenie* v Londýne. Venoval sa širokému spektru tém súvisiacich s komiksom, začal s tvorbou obrázku, tvorbou komiksového priestoru, kompozíciou až po pohľad do nastavenia vydávania kreslených príbehov, venoval sa aj špecifickým marketingovým témam. Aj dnes, keď si prezeráme YouTube, zistíme, že pokračuje vo výučbe v Múzeu kresleného filmu a vedie svoj vlastný workshop Workshop karikaturistu.

Steve povedal, že veľa pracuje s mladými ľuďmi, vedie klub pre tínedžerov, ktorí majú ťažkosti s učením a vyučuje v Múzeu kresleného filmu, v Galérii Tate, na školách a v knižniciach po celej Veľkej Británii. Napísal niekoľko kníh o komiksovom umení vrátane Karikaturistovho workshopu (The Cartoonist's Workshop) a Počítačového kresleného mačiatka (The Computer Cartoon Kit). Pracoval pre noviny

The Marvel Figurine a Spidermanova veža sily (Spider-Man's Tower of Power), pripravoval články o dejinách komiksu a o tom, ako sa kreslia rôzni známi hrdinovia. Spolupracoval s BBC, Intel, British Airways a množstvom iných spoločností.

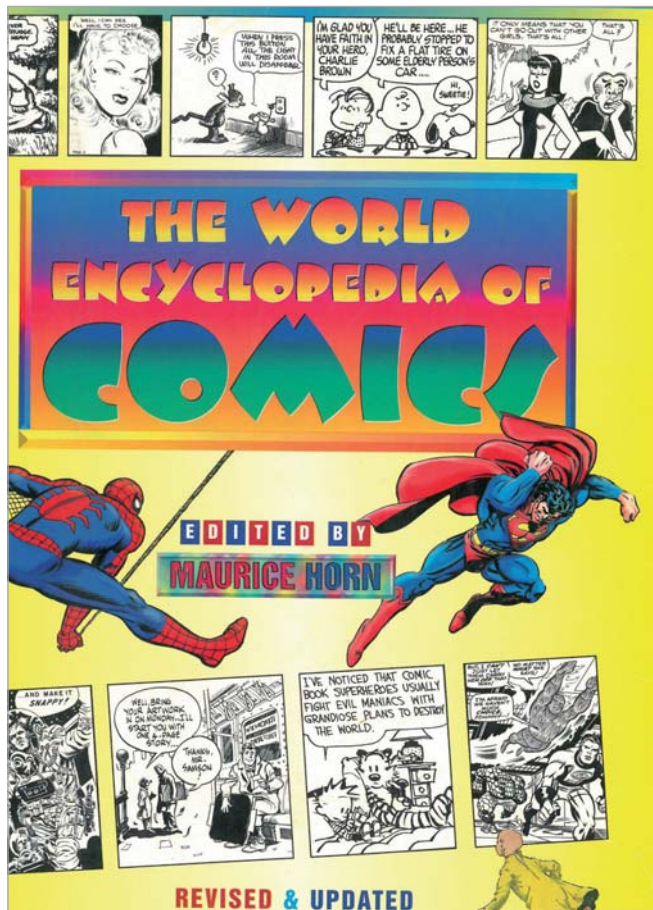
Stále využívame materiály a prospekty z jeho workshopu. Vzory jeho kresleného seriálu pomáhajú deťom rozvíjať chápanie reči v bublinách a dali by sa použiť pri akejkoľvek téme či vekovej skupine.

Najčastejšie pracujem s neusporiadanými komiksami a ich opätovnou tvorbou. Zakladá sa to na starej vyučovacej metóde a ktokoľvek je schopný urobiť túto úlohu. Táto činnosť je zábavná a ukazuje, ako rozličná je ľudská predstavivosť, pozorovacie zručnosti a používanie jazyka.

A bola to opäť šťastná náhoda, keď sme vďaka daru (dotácie) obdržali Svetovú encyklopédiu Komiksu od Maurica Horna (1999)² a neodovzdali sme ju Národnej knižnici a jej Čítárni umeleckej literatúry, ale ponechali sme si ju v Centre detskej literatúry. Na začiatku slúžila ako prvok tematických exkurzií Nezvyčajné knihy, pretože je to najťažšia a najhrubšia kniha v našej čítárni, má viac ako 1000 strán. Pozvali sme deti, aby si ju podržali v rukách a uhádli jej váhu a počet strán a potom sme sa vrátili k rozprávaniu o komikse.

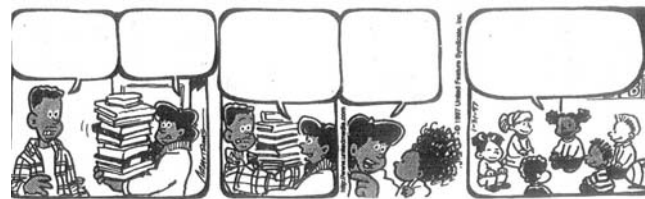
Trošku porušujeme autorské práva, ale tieto práce nie sú čerstvo vydané, pochádzajú z dejín Svetovej encyklopédie komiksu a často sa využívajú za účelom výučby/učenia a preto dúfame, že nebudeme potrestaní. Deti najprv dostanú nakreslené bubliny určené pre text a vytvárajú svoje

² Svetová encyklopédia komiksu, autor: Maurice Horn. Philadelphia : Chelsea House, c1999. 7 v. (1061) s. : ill.; 32 cm., Obsahuje bibliografické odkazy (s. 917-919) a indexy. ISBN 079104856X; 791048543 (7 v. set).



vlastné dialógy, pozorujeme kreslenie a potom to celé porovnáme s originálom.

Afroameričan Robb Armstrong začal v roku 1989 tvoriť americký komiksový seriál Jumpstart (U.S.). Prvok prekvá-



JumpStart™ Robb Armstrong. © United Feature Syndicate.



JumpStart™ Robb Armstrong. © United Feature Syndicate.

penia je zachovaný, pretože nikto si medzi deťmi nevšimol rozdielnú farbu pleti. Príbehy sú rozličné, diskusie – úprimnosť, tolerancia, byť slobodný od predsudkov tu majú tiež svoje miesto.

Pracovníci Detského centra literatúry vytvorili metodologické materiály ku 24 knihám, ktoré boli zahrnuté do programu na podporu čítania Porota detí, mládeže a rodičov. Pre každú knihu sa pripravili dve-tri úlohy a pracovné papiere, dajú sa získať v pdf forme v úschovní materiálov na výučbu/učenie; učitelia majú aj možnosť hneď si vyhľadať, pre ktorý cieľ výučby/učenia je konkrétna diskusia k nejakej knihe vhodná, aké učebné výsledky sa ňou dajú dosiahnuť podľa výchovných štandardov. Niekedy sa príbeh zmení na komiks, komiks na stolovú hru. Šesťdielny plán príbehu od Steva Marchanta je veľmi užitočný na pochopenie toho, ako sa dá téma uzavrieť krok za krokom.



1. KTO? KDE? ČO? O kom je váš príbeh? Kde sú? Čo robia?	2. PROBLÉM! Objaví sa problém. Mohlo by to mať súvis s tým, kde sú alebo čo robia. Alebo môže ísť o náhodu, či zmenu postavy.
3. NÁSLEDOK PROBLÉMU Aký vplyv to má na vaše postavy? Sú vaše postavy v nebezpečenstve?	4. MOŽNÉ RIEŠENIE? Ktoré myšlienky vašich postáv dokážu zlepšiť situáciu? Ukáže sa riešenie?
5. POKUS O RIEŠENIE Vaše postavy sa snažia vyriešiť situáciu.	6. ZÁVER Koniec vášho príbehu. Je to šťastný/smutný/ prekvapujúci koniec? Ako sa vaše postavy zmenili od začiatku príbehu?

© Učebný materiál, copyright 2007 Steve Marchant

Ďalšia práca pokračuje s prázdnu stranou A4, ktorá je rozdelená do 6 štvorcov. Ak sa zápleтка zasekne, sprievodné otázky pomôžu pokračovať.

Prvé konkrétne obrázky môžu byť pri malých deťoch už určené, napríklad, v prvom štvorci je medveď v izbe, niekto klope na dvere a medveď si pomyslí 'Kto to len môže byť?' Štvrtý štvorec zobrazuje zmätok pri boji s hviezdami vo vzduchu a špirálami.

Počas letného tábora vznikol v Centre detskej literatúry komiks *Knihovnícky sen* (The Librarian's Dream). Bol vytvorený z fotografií – deti boli postavené do role knihovníka, ktorý zaspal v práci. Prišiel mladý potkan (živý) a začal rozožierať knihy 'Mňam, mňam'. Keď sa knihovník zobudil, zvolal 'Oooh, preboha! Knihy sú zjedené! Pomôžte dobrí škriatkovia! Jedine princ to môže zachrániť! Pomoc! Princ počuje jeho volanie o pomoc a ponáhľa sa. 'Nekrič, toto nie je žiadny problém.' 'Nie?' 'Toto je veľká česť! Prišla za tebou samotná rozprávka.' 'Toľké šťastie! Potom nebudem môcť čítať. Bude tu niekto iný, kto bude rozprávať príbehy. Pozri, čo sa mi snívalo v práci!'



Napokon vás zoznám s najznámejším komiksom v Lotyšsku za posledných pár rokov. Je to práca lotyšských autoriek. Jurga Vile je lotyšská spisovateľka, ktorá napísala príbeh svojich rodičov o tom, ako historické udalosti – deportácia na Sibír – ovplyvnili jej rodinu. Spolupracovala s umel-



kyňou Linou Itagaki a vytvorili grafický príbeh Sibírskaja haiku (Siberian haiku), ktorý zachytáva udalosti z Jurginej rodiny. Táto kniha získala niekoľko dôležitých ocenení a bola preložená do jazykov mnohých európskych krajín. V Lotyšsku si ju veľmi vážia. V roku 2020 získala medzinárodnú cenu Jānis Baltvilks v kategórii detská literatúra a literatúra pre mládež a knižné umenie a na jar v roku 2021 získala v našom programe na podporu čítania Porota mládeže najviac hlasov a bolo jej udelené prvé miesto od čitateľov.

Zahrnuli sme stolovú hru – do metodologického materiálu. Bola ponúknutá všetkým 672 knižniciam a školám, ktoré sa zúčastnili nášho programu na podporu čítania a pre každého je zadarmo prístupná v elektronickej úschovni vyučovacích/učebných materiálov. A tak sa komiks zmenil na hru.



Jedna žiačka opisuje Sibírsku haiku nasledovne: 'Táto kniha sa mi veľmi páčila, pretože je inšpirovaná skutočnými udalosťami. Smútok a radosť v nej idú ruka v ruku. Keď ju čítate, neviete sa rozhodnúť, či máte plakať alebo sa radovať.'

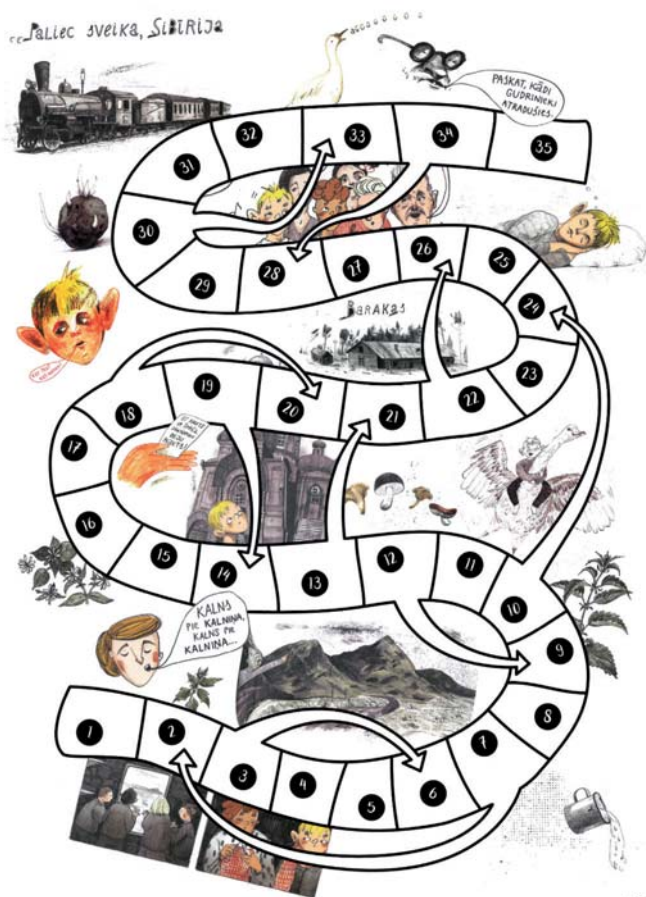
Táto kniha ma prinútila rozmýšľať nad tým, aký odporný obrat môže váš život nabrať. Pochopila som, že treba žiť dnes, pretože neviete, čo sa stane zajtra.'

Ďalšie dievča napísalo: 'Táto kniha hovorí o tom, ako treba žiť, keď neexistuje možnosť voľby a vy nemôžete ovplyvniť dané podmienky. Hovorí o historických udalostiach v Litve, ale to isté sa dialo aj v Lotyšsku.'

Hra Dovidenia Sibír! je určená vekovej skupine 11+ a používajú sa pri nej kocky; ak sa hráč dostane ku konkrétnemu číslu, musí odpovedať na otázku. Príklady otázok:

- Čo je podľa teba vojna?
- Kedy sa odohrali udalosti spomínané v knihe?
- Vieš povedať niečo o období, keď muselo ísť veľa ľudí na Sibír?
- Prečo si uchovávame tieto spomienky?
- Nájdi Sibír na glóbusu alebo na mape. Porozprávaj nám o jeho poveternostných podmienkach.
- Ak by si sme sa mali vydať na cestu a porozmýšľať, čo si so sebou zoberieme. Čo by sme si podľa teba mali dať do tašky, ak nevieme, kam vlastne ideme a ako dlho budeme preč? Čo by si mali so sebou vziať ľudia deportovaní na Sibír?

Tento komiks nám umožňuje lepšie vnímať tragickú situáciu presne tak, ako to napísalo to dievča, ktoré tejto knihe udelilo prvé miesto: Smútok a radosť idú v tejto knihe ruka v ruku. Keď ju čítate, neviete sa rozhodnúť, či máte plakať alebo sa radovať. Opisuje absurdnú situáciu, ktorú nedokážete ovplyvniť. Komiks Sibírskaja haiku je napísaný a podaný



z pohľadu malého chlapca menom Alģis a predstavuje veľmi pozitívny pohľad na to, čo sa deje.

Vlak so sirotami, ktorým sa deti vracajú zo Sibíri do Litvy, je pomalý a aj v hre je mnoho možností vrátiť sa späť.

Aj keď by komiks mohol byť nazývaný pop-kultúrou, umelci, ktorí sa šikovne hrajú s jasným aj skrytým významom témy, ho vracajú späť k skutočnému umeniu.

Nie nadarmo sú výstavy komiksov tak populárne a niekoľko krát ich zorganizovala aj lotyšská Národná knižnica. V súčasnosti pripravujeme výstavu detského komiksu od izraelského umelca Michela Kichku. Komiks má viacero vrstiev, je nevyčerateľným zdrojom kreatívnej inšpirácie pri výučbe vizuálnej gramotnosti a podpore čítania.

Lote Vilma Vitiņa

Lotyšsko

Komiks v súčasnej obrázkovej knihe pre deti a mládež (kreatívne a objavné stratégie)



Ilustruje a píše poéziu. V roku 2017 vyštudovala maľbu na Vysokej umeleckej škole v Lotyšsku, ale momentálne sa venuje ilustrovaniu a písaniu – jej prvá zbierka básní *Dievča (The Girl)* vyšla vo vydavateľstve Neputns v roku 2020. Vydavateľstvo Aminori vydalo v auguste 2019 jej prvú knihu pre deti *Básnik a vôňa (Poet and The Scent)*, ktorá získala národné ocenenie Zlaté jablko ako aj Cenu Jānisa Baltvilksa z regiónu Baltického mora v kategórii knižné umenie. Vydavateľstvo zamerané na komiksy *The „kuš!“* vydalo zbierky niekoľkých jej komiksov ako aj jej najdlhší komiks o vášnivom zberateľovi húb – Červíky, oblaky, všetko (*Worms, Clouds, Everything*). Porota dPICTUS vybrala túto knihu a rozhodla, že bude vystavená na Knižnom veľtrhu vo Frankfurte v rámci výstavy 100 výnimočných kníh. So svojimi komiksami a ilustráciami sa zúčastnila niekoľkých výstav v Lotyšsku ako aj v zahraničí. V decembri 2019 mala v galé-

rii Low v Rige svoju samostatnú výstavu *Dom na strome*. Lote Vilma absolvovala pobyty na Slovensku a v Rakúsku. Momentálne pracuje na svojej prvej knihe pre mladých *Vodná veža (Water Tower)*, ktorú vydá vydavateľstvo *Liels un mazs*.

*Zaujímam sa o veci, ktoré mi dokážu zlepšiť život:
Behám minimálne dvakrát týždenne.
Prechádzam sa, keď mi je smutno.
Každý deň zjem osem jahôd.
Používam zubnú niť.
Prechádzam sa s priateľom na cintoríne.
Mám pocit, že kreslenie mi tiež zlepšuje život.*

Kreslím, odkedy si pamätám. Každopádne to je príbeh, ktorý si hovorím – dáva zmysel mojim životným skúsenostiam. Ešte stále mám poznámkové bloky z detstva vo formáte podobnému časopisu. Kreslila som členov rodiny a príbuzných, ilustrovala moje príbehy a vymýšľala si rôzne nezvyčajné rady. Poznámkové bloky mi slúžili ako denníky, zoznam



všetkých mojich narodeninových hostí, alebo aj ako miesto, kam som napríklad kreslila všetky možné hudobné nástroje. Neskôr, keď som vyrástla, chcela som písať romány. Väčšinou skončili skôr, ako začali, ale ja som stále kreslila hlavné postavy a niekedy mapy. Neskôr počas môjho štúdia na Vyskej umeleckej škole bolo pre mňa kreslenie do poznámkových blokov niečo ako nádych uvoľnenia, intímny priestor, v ktorom som pred spaním kreslila. Vtedy to na mňa pôsobilo ako presný opak toho, keď stojíte v triede pri stojane.

Na internete som našla citát, ktorý zhrnul, čo pre mňa kreslenie znamená: „Vytvoriť kresbu znamená najprv komunikovať sám so sebou.“ Skoro každý obrázok mi pripomína, ako som sa vtedy cítila, alebo kde som práve bola, keď som ho vytvorila. Namiesto toho, aby som si ako tínedžerka písala denník, ja som ho kreslila. Pôsobilo to mysteriózne a nikto si ho nemohol prečítať. Kresby znázorňovali všetko, čo bolo pre mňa dôležité; boli mojim prvým tajným znakovým jazykom. Ešte stále si myslím, že kresby zachytávajú môj život lepšie než napríklad fotografie

Keď som bola v prvom ročníku na Vyskej umeleckej škole, zoznámila som sa s vydavateľstvom komiksov “kuš!”. Je to malé vydavateľstvo, ktoré akoby zázrakom našlo svoj domov v Lotyšsku. Nakreslila som komiks pre súťaž s názvom Kaleráb (Brussels sprouts). Nakreslila som ho rýchlo a bez rozmyšľania, nechala som sa unášať procesom. Okrem bohatých skúseností z čítania Donalda Ducka som nemala nijaké zvláštne vedomosti o tom, ako sa robia komiksové knihy. Moja hlavná postava bolo dievča, ktoré varí polievku. Komiks zachytáva proces varenia a jeho koniec – kde vidno zápalky a muchu približne rovnako veľkú ako dievča – ktorý odhaľuje, že dievča je veľké ako Palculienka a jej polievka je z jedného kalerábu.

Venujem sa ilustrovaniu aj písaniu poézie. Vždy som rada niečo kreslila, potom k tomu pridala text piesne, alebo ne-

jaké iné pekné slová. Píšem knihy a aj si ich ilustrujem. Zaujímam sa o text a aj o obrázky. Ich vzťah. Ešte sa necítim ako umelec, ktorý tvorí komiksové knihy, možno by som mala nakresliť dlhý grafický román, aby som mohla používať taký titul. Vlastne ich už kreslím – nedávno som spočítala, že som nakreslila aspoň 13 komiksov, pričom jeden z nich mal 28 strán. Ani som si nevšimla, ako a kedy ich zrazu toľko bolo.

Za taký zväzok komiksu môže hlavne “kuš!”, keďže ich súťaž, ktorú som spomenula vyššie, ma inšpirovala nakresliť jeden z mojich prvých komiksov. Vždy motivujú lotyšských umelcov k tomu, aby sa zúčastnili so svojimi zbierkami a to aj mladých umelcov a ilustrátorov, ktorí v tej oblasti nikdy predtým nepracovali. Počas tých rokov pomohol “kuš!” v Lotyšsku vytvoriť síce malý, ale priestor, v ktorom sú komiksy vítané. Ukazuje sa, že komiks môže mať svoju hĺbku, môže byť osobný, atmosférický a citlivý. Dokáže byť ilustratívny, realistický, logický, absurdný a vlastne – dokáže byť všetkým. Je to milé, keď niekto ukáže, že komiksová kniha nemusí byť o Supermanovi, že komiksy nie sú len pre deti. Niektorí to tak vidia, ale v lotyšskom kontexte to tak nie je.

Spomínam si na to, ako som skladala panely môjho prvého komiksu. Text v mojom druhom komikse bola báseň od Kārliisa Vērdiņša a ja som začala lepšie cítiť vzájomnú väzbu medzi obrázkom a textom, aj keď vždy som pracovala veľmi intuitívne. Pracovala som tvrdo a stále si pamätám, ako som v noci pri otvorenom okne maľovala s vodovými farbami a aký povznášajúci pocit to bol. Väčšinou ma k tomu motivoval “kuš!” a ja som raz za čas nakreslila komiks.

Môj doteraz najdlhší komiks je o hanblivom a samotárskom hubárovi. V živote ho zaujímajú hlavne huby. Na tomto komikse som pracovala pomerne slobodne – vymyslela som si hlavnú postavu v rôznych situáciách a potom som ich vložila do príbehu. Tento komiks bol iný v tom, že príbeh vychádza



z postavy. Najprv som ho nakreslila pre jeden medzinárodný projekt vo formáte leprela s názvom Aký teplý deň (Such a Warm Day). V tejto knihe hubár hľadal kuriatka v lese. Bolo to, akoby jeho postava, zmysel sveta a udalosti v jeho živote plynuli popri mne a ja som ich len musela nakresliť a popísať.

Jedna z mojich najlepších skúseností, ktorá sa týka komiksovej knihy, bola, keď som pracovala ako učiteľka umenia v detskom domove. Umeniu sme sa venovali len čiastočne. Namiesto toho sme sa snažili v našom vlastnom záujme kreatívne tvoriť a pri tom sa zabaviť. Jedného dňa som s jedným dieťaťom začala pracovať na knihe – s jedným chlapcom, ktorého veľmi zaujímala práca v našom malom umeleckom štúdiu. Zošila som dohromady malé knihy z bieleho kriedového papiera. Naš príbeh sme začali v jednej z nich. Krtko oslavoval narodeniny, bolo aj kopec kriku, všetky možné problémy, ale nakoniec si naša hlavná postava našla nového priateľa. Všetko dobre dopadlo. Verím, že do tohto (prevažne vizuálneho) príbehu ten chlapec, s ktorým som na ňom pracovala, vložil svoje vlastné pocity a napokon našiel pozitívny záver.

V Lotyšsku sú komiksové knihy stále niečo, čo nie je správne pochopené. Pár ľudí ich kreslí a vydáva. Možno sa to časom zmení. Vzniká úžasná nová generácia ilustrátorov, ktorí touto formou kreslia.

Niektorých z nich by som Vám veľmi rada predstavila. Myslím si, že spolu tvoria významnú a veselú skupinu ľudí.

Zane Zlemeša tvorí jemné kresby. Presné a úchvatné ako detské kresby. Vždy ich obklopuje jemne zahmlený smiech. Vyžarujú lásku k naivnému umeniu.

Anna Vaivareová tvorí komiksy, ktoré sú vlastne kresbami – miešajú sa v nich farby a vrstvy, vibrujú, pôsobia trochu nešikovne, ale sú veľmi srdečné. Určitým spôsobom mi pripomínajú chlpatého psa s krásnymi očami a krátkym chvostom.

Rebeka Lukošusová sa vyznačuje svojimi tajomnými schopnosťami, ktoré využíva pri efektívnej práci s pastelkami. Na vlastné oči som videla, aká samozrejmá a prirodzená je jej práca. Rebekine kresby sú plné farieb a textúra vyvoláva teplý a útulný pocit. Prirovnala by som ich k farebnej deke v babičkinom dome na vidieku.

Mārtiņš Zutis tvorí kresby, ktoré sú abstraktné, s ktorými sa vyhral, ako sa len dalo. Sú modro-šedé, hmlisté, zadymené ako brada nejakého starého muža, ale zrazu sa premenia a pôsobia zreteľne a zaguľatene ako zadok včely.

Ingrīda Pičukāne tvorí kresby, ktoré mi pripomínajú, ako som obdivovala sestru, keď pozorne kreslila. Vyžadovalo si to veľa trpezlivosti, čo bolo pre mňa vtedy niečo nepredstaviteľné. Chcela by som prirovnať Ingrīdine práce k háčkovaným bikinám, ktoré by sme si určite mohli kúpiť v jednom zo secondhandových obchodov v Rige.

Līva Kandevica je autorkou komiksov, ktoré ma oslovili pred mnohými rokmi, keď som si prezerala komiksové zbierky od "kuš!". Ich základom sú vždy jemné, krehké línie a originálna štylizácia. Neskôr sú nakreslené väčšinou tuhou a vyzerá to tak, že gvašom. Postupne sa stávajú záhadnejšie a strašidelné.

Keď sa nad tým zamyslím, stále sa cítim, ako to dievča z komiksu o kalerábe. Pred dvoma rokmi som napísala báseň o polievke:

*Všetko, čo chcem,
je uvariť polievku
a podeliť sa o ňu.*

Rovnako sa cítim pri ilustrovaní a tvorbe komiksových kníh. Je to šanca vytvoriť niečo chutné a aj keď to je z toho najmenšieho kalerábu na svete, môžeme sa o to podeliť.

Senka Vlahović

Srbsko

Komiks pre deti:

Alternatívne a experimentálne prístupy v Srbsku v 21. storočí
(Maja Veselinović a Dragana Kuprešanin)



Senka Vlahovićová je výtvarná umelkyňa, ilustrátorka a knihová grafička, autorka odborných kníh zameraných na ilustráciu a umelecká riaditeľka Banátskeho kultúrneho centra (Banat Cultural Centre) v Novom Miloševe (New Miloševo). Narodila sa v roku 1985 v Novom Sade, kde vyštudovala priemyselnú fotografiu na vysokej škole Higher Education Technical School of Professional Studies, kde sa zamerala na knižnú ilustráciu. Získala magisterský titul v oblasti Tvorby obrázku v umení a v médiách na Vysokej umeleckej škole v Belehrade. Je členkou ULUPUDSu a Srbskej matice (Matica Srpska). Doteraz jej vyšlo šesť kníh (štyri odborné knihy z oblasti ilustrácie a dve umelecké knihy spájajúce text, ilustráciu a dizajn). Na Knižnom veľtrhu v Belehrade (Belgrade Book Fair) v roku 2015 získala cenu ULUPUDS za najlepšiu knihu Video-ilustrácia knihy v oblasti Teórie vizuálnej komunikácie. Je autorkou výstavy a projektu Sú-

časní srbskí ilustrátori detských kníh (Bibiana, Bratislava 2019, SKC, Beograd 2020). Založila Medzinárodný festival knižnej ilustrácie BookILL Fest. Bola členkou medzinárodnej poroty a účastníčkou Sympózia na Bienále ilustrácii v Bratislave. Je členkou poroty, ktorá odovzdáva cenu Zaharije na Knižnom veľtrhu v Novom Sade. Svojimi kresbami obohatila približne 500 kníh. Usporiadala okolo 30 samostatných výstav svojich kresieb, fotografií a ilustrácií. Zúčastnila sa na mnohých skupinových výstavách doma aj v zahraničí.

Úvod

Prvý komiks v Srbsku vyšiel v *Politike* 21. októbra v roku 1934 pod názvom *Tajný agent X9* [orig. *Tajni agent X9*]¹. Prvý komiks sa v Srbsku objavil v tom istom čase ako v iných európskych krajinách (Ivkov 1995: VII). Krátko nato začali vychádzať ďalšie komiksy vrátane tých, ktoré vytvoril Đorđe Lobačev a iní autori, ktorí sa nazývali Belehradské zoskupe-

¹ Proto-komiksy vychádzali samozrejme oveľa skôr, dôraz sa tu kladie na súčasný komiks.



nie (Belgrade Circle).² Dokonca aj v období medzi vojnami sa tieto komiksy vďaka ich vysokej kvalite znovu tlačili a vychádzali v zahraničných francúzskych a talianskych časopisoch (Ivkov 1995, VII).

Od týchto začiatkov až dodnes si srbský komiks prešiel rôznymi pádmami a vzostupmi, od obdobia komunistických zákazov, keď ich hodnota bola diskutabilná, cez obdobie stagnácie počas vojen, nové znovuzrodenie ich popularity, vývoj a dôležité prelomové momenty pre domácich autorov vo svete, teoretické štúdie, historické výskumy, vznik renomovaných medzinárodných festivalov a vydavateľstiev až po dnešný vznik Národnej stratégie pre komiks od Zorana Stefanovića, ktorý predstavuje prínos do Národnej kultúrnej stratégie Srbska. Je isté, že ak hovoríme o srbskom komikse, hovoríme o zaužívanej niekoľko desaťročí dlhej tradícii, ktorá určite zanechala svoju stopu a má svoje vzdialené odnože v dielach súčasných srbských autorov komiksových kníh.

Ilustrácia a/alebo komiks

Aj keď sú často 'intelektuálne' zanedbávané, filozoficky nepochopené a sociálne nedotknuteľné (Stefanović 2019: 11), zdá sa, že komiksy majú lepšiu pozíciu ako ilustrácia, aj keď sú ich pozície veľmi podobné. Narozdiel od komiksu, ktorý sa nazýva deviate umenie, ilustrácia nikdy nebola schopná získať status nezávislého umenia (Jovanović 2007: 27). A tak, aj keď je ich hodnota sporná, komiksy dokázali zís-

kať prívlastok 'deviate umenie', ktorý určite predstavuje pre komiksy a komiksových umelcov určité privilégium. Na prenesené a naratívne zobrazenia pestované komiksom a ilustráciou sa dlho pozeralo s opovrhovaním ako na niečo umelecky menej hodnotné, na niečo, čo je súčasťou populárnej kultúry a nie ako na intelektuálne umenie. Napriek rôznym predsudkom, ktoré existujú dodnes, ak porovnáme komiks a ilustráciu, vyzerá to tak, že komiks je vo výhode. Komiksy sa nazývajú 'deviate umenie' a z pohľadu teórie a dejín ako aj z komerčného pohľadu sa študujú a skúmajú oveľa viac. Netýka sa to ale detských ilustrácií, ktoré sa vydávajú viac ako bohato ilustrované knihy pre dospelých. Samozrejme, že spomenutý rozdiel medzi komiksom a ilustráciou je len podmienený, pretože určite môžeme povedať, že komiksy sú jedinečná podkategória ilustrácie. Slobodan Ivkov, srbský theoretic, kritik a historik komiksu, hovorí, že komiks pochádza z ilustrácie, že komiksy sú viac než tradične chápaná ilustrácia, že komiksy sú tá najkrajšia a najviditeľnejšia syntéza vizuálu a naratívu – sú jedným z vrcholov ilustrácie (Ivkov 1995: 247).

Hovoríme o nespravodlivosti smerom k ilustrácii, ak ide o autonómnu ilustráciu, ilustráciu, ktorá nie je len bezvýznamným doplnkom textu či vizuálnym prerozprávaním príbehu, ale doplnkom, ktorý hovorí sám za seba a píše svoj vlastný príbeh, čím potvrdzuje svoju vlastnú integritu. Presne ako vizuálna časť komiksu.

Možno sa dá povedať, že ilustrácia bojuje za svoje správne miesto, byť tým, čím môže byť, prostredníctvom komiksu a že sa dokázala prešmyknúť cez ihlovú dierku predsudkov.

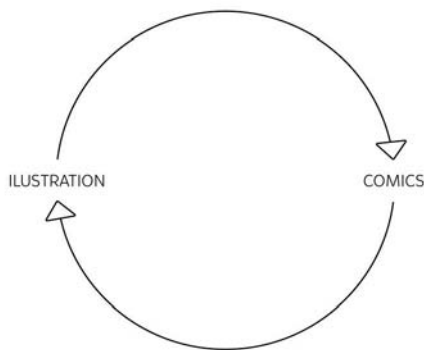
Dôvodom môže byť, že komiks nedokáže existovať bez vizuálneho segmentu, scenár sám o sebe nestačí. Narozdiel od toho, na ilustráciu sa často pozerá ako na doprovodný segment vo vzťahu k príbehu, hlavná pozornosť je

² V roku 1934 vyšiel prvý domáci komiks od Vlasta Belkića s názvom *Dobrodružství detektiva Hariho Vilksa* [orig. *Avanture detektiva Hari Vilksa*], ktorý sa vyznačuje hlavne tým, že bol prvý; aj keď v nasledujúcom roku 1935, vyšiel ďalší komiks, tentokrát vysokej kvality, od Đorđe Lobačeva s názvom *Krvavé dedičstvo* [orig. *Krvavo nasledstvo*] (Ivkov 1995: 5).



vždy na literárnom segmente, na spisovateľovi a na ilustrácii sa väčšinou pozerá ako na niečo, bez čoho kniha nemôže byť. Samozrejme, že niektoré ilustrácie len sprevádzajú text, ale sú aj také, ktoré fungujú autonómne, silno a spolu s textom, keď text a obrázok nemôžu jeden bez druhého existovať a tak sa stávajú multimediálnym kúskom či dokonca integrovaným celistvým kúskom, pre ktorý srbský teoretik a umelec Vladan Radovanović vymyslel termín *vokovizuálny*.

Ivkov tiež poukazuje na to, že komiksy sú ilustrácie textu alebo skryté neverbálne príbehy, ktoré vytvárajú autori komiksových kníh; komiksy a ilustrácie sú jedno a to isté, kľúčový rozdiel je, že komiks je vždy ilustrácia, kým ilustrácia nie je vždy komiks. Slovom, komiks pochádza z ilustrácie a neustále sa k nej vracia (Ivkov 1995: 248).³



Illust. od Senky Vlahovićovej

³ Sú samozrejme autori, ktorí si myslia, že prvé komiksy vznikli v jaskyniach a že ilustrácie pochádzajú z komiksu, kým tí druhí majú tendenciu nazývať tieto skoré formy komiksu – *proto-komiks*.

Komiks pre deti

Komiksy pre deti v Srbsku sú oblasťou, ktorá sa z teoretického pohľadu dostatočne nepreštudovala a to hlavne, čo sa týka významne meniacich sa okolností v 21. storočí. Čo sa týka histórie srbského komiksu pre deti, situácia je oveľa lepšia. Bola lepšie a bohatšie preštudovaná.

Tu je pár dobrých príkladov. Prvým je proto-komiks Jovana Jovanovića Zmaj, ktorý vychádzal v relevantnom počte v 19. storočí, neporovnateľná ikona srbskej literatúry pre deti (Ivkov 1995: 1) a je nutné spomenúť Zmaj aj v kontexte komiksu a detského komiksu. *Politika* pre deti sa predstavila v roku 1930 (Ivkov 1995: 4), prvé vydanie *Politického zábavača* vyšlo v roku 1939 (Jovanović 2007: 13) a vychádza aj dnes. Od týchto začiatkov až dodnes vyšlo mnoho časopisov venujúcich sa detskému komiksu.

Na druhej strane srbská ilustrácia pre deti sa pod silným vplyvom komiksu a karikatúr, ktoré majú v krajine dlhú tradíciu, vyvíjala a dnes jej charakteristické črty môžeme nájsť v prácach súčasných srbských ilustrátorov pre deti (Vlahović 2019: 6).

Ako svedok času Laza Lazić, ktorý hovoril o svojich chlapčenských spomienkach na čítanie komiksu, povedal: 'Pre niekoho, kto to nezažil, je ťažké predstaviť si tú radosť a nadšenie jednáročného inteligentného chlapca, čitateľa novej komiksovej knihy, ktorá mu spadla do rúk.' (Lazić 2019: 236) 'Umenie prebúdza v dieťati túžbu rozvíjať dar kreslenia, ak sa taký dar v dieťati nachádza. Nie je to len holé tvrdenie, že malý čitateľ komiksovej knihy pri pozieraní sa na odvážnych hrdinov sám nadobúda vieru, že za spravodlivosť treba bojovať v každej situácii, ak ešte k tomu číta, že ideové slobody, ktoré si identifikuje s ľuskou dušou, sú popierané.' (Lazić 2019: 267).

V jednom z jeho kritických textov s názvom *Sú komiksy vhodné pre deti [orig. Da li su stripovi dobri za decu]* podpo-



ruje, že z princípu sú. Živojin Tamburić, srbský teoretik, kritik, historik a vydavateľ komiksových kníh, hovorí: 'Potrebujeme čítať všetko, čo opisuje životné osudy, skutočné či vymyslené, aby sme lepšie pochopili ľudský stav (...). Týmto spôsobom pripravíme deti na život, ktorý na nich čaká, na ktorý treba nazerať zo všetkých uhlov a chápať ho ako prevažne nefér. (Tamburić 2020: 67). Komentáre na tézu, že komiksy sú zaťažené prílišným násilím, sexualitou atď., hovorí: 'Moja generácia čítala obrázkové knihy ako *Sedem kozliatok* a *Červená čiapočka*, v ktorých je neskutočné množstvo násilia, ale nejako sme vedeli odlíšiť rozprávku od reálneho života. To isté sa dialo aj ďalšej generácii, ktorá sa pozerala na násilie v kreslených filmoch a tiež potom nehádzali klavír z piateho poschodia na hlavy iných ľudí.' (Tamburić 2020: 67).

Tamburić hovorí, že čitatelia komiksov sú aktívnymi účastníkmi pri interpretácii zápletky, hlavne čo sa týka neviditeľných udalostí medzi panelmi, ktoré niektorí politickí teoretici považujú za niečo, čo ľuďom dáva silu rozmyšľať svojimi vlastnými hlavami (Tamburić 2020: 72), čo analogicky dovoľuje deťom pri čítaní komiksu rozvíjať ich kognitívne procesy myslenia, analyzovania, usudzovania atď.

Predovšetkým detské komiksy podporujú tieto procesy, ktoré vznikajú nekonvenčným spôsobom. 'Všeobecne povedané, teoretici redukujú odchýlku od klasického zobrazovania smerom k alternatívnemu, výskumnému, experimentálnemu' (Kuprešanin 2019: 162). Vidíme odchýlku v duchu alternatívneho či undergroundového komiksu v texte prostredníctvom rozčlenenia komiksu od Maji Veselinovičovej. Aj keď je možné, že bez vážneho empirického výskumu nemôžeme sondovať procesy myslenia, predstavivosti a rozumu spôsobené experimentálnym dotykom a zahrnúť komiksy pre deti, ktoré sú slepé alebo vizuálne znevýhodnené. V tomto príspevku sa pokúsime skúmať, ako reč nekon-

venčných komiksových kníh ovplyvňuje najmladších čitateľov digitálneho veku, dokonca aj tých so špecifickými potrebami a to tak, že sa pozrieme na dva príklady alternatívneho či experimentálneho komiksu pre deti vytvorených v druhej dekáde 21. storočia.

Komiksy pôsobia dobre na mozog: Detský komiks od Maji Veselinovičovej

Maja Veselinovičová je ilustrátorka, grafička a autorka komiksových kníh na voľnej nohe. Aktívne spolupracuje s množstvom renomovaných vydavateľov a inštitúcií v Srbsku a v zahraničí. Vyhrala niekoľko prestížnych ocenení za ilustráciu a komiks nielen v Srbsku ale aj v zahraničí. Z cien môžeme spomenúť a vyzdvihnúť Grand Prix na Medzinárodnom festivale komiksu v Belehrade v roku 2004. Dve knihy, ktoré ilustrovala, získali aj prestížne medzinárodné ocenenie *Biele havrany*. Podľa prestížneho amerického časopisu *Print* venujúceho sa grafickému dizajnu sa v roku 2008 dostala do výberu medzi 12 najzaujímavejších ilustrátorov v Európe. Jej úspechy určite zahŕňajú aj účasť na výstave *100 per 100* v roku 2010 v meste Angoulême, ktoré sa považuje za hlavné mesto komiksu, do ktorého sa celá výstava presťahovala z Paríža a neskôr putovala aj do niektorých európskych miest.

V rôznych rozhovoroch Maja Veselinovič o svojich kreatívnych prácach povedala, že farba pre ňu predstavuje emóciu, že jej obľúbená technika je kombinovaná a že pri kreslení tušom, perom alebo len ceruzkou miluje spontánnosť a maľovanie textúr s hrubým štetcom ...⁴ Čo sa týka jej prí-

⁴ Rozhovor s Majou Veselinovičovou; *A Picture Book Pot* [orig. Intervju Maja Veselinovič; *Lonac slikovnica*], <https://lonacslikovnica.com/2017/10/22/intervju-maja-veselinovic/> prístupné 01/05/2021



stupu ku komiksu, Maja hovorí: 'Na začiatku som často písala komiksy v prvej osobe, neboli vždy celé autobiografické, ale bolo v nich veľa osobného. Ale teraz rada kombinujem fikciu a realitu, aby som vytvorila postavy a nechala ich žiť svoje príbehy. Vždy tam niekde som, niekde v tých stranách a pozerám sa. Posledné roky som sa zabávala pri tom, ako som kreslila postavy oblečené do kostýmov rôznych zvierat. Ľudské mačky, zajace, potkany, prasatá... Podľa nálady a situácie, v ktorej sa nachádzali, som im kreslila čižmy, kabáty, masky a rukavice. Niekedy vyzerajú ako superhrdinovia, ale ich skutky majú ďaleko od superhrdinských (...) Vždy som sa v komikse snažila zdôrazniť emóciu prostredníctvom kresby, farby typografie. Rada navzájom prepletám rozprávanie a čisté umelecké majstrovstvo, neustále experimentovanie a hľadanie. Od každého môjho nového komiksu očakávam, že bude lepší ako ten pred ním. Je pre mňa dôležité jasne vidieť posun. Myslím, že ak by som zostala zaseknutá pri tom istom spôsobe, nebolo by to možné a čaro by sa vytratilo.'⁵

Z vyjadrenia autorky a z jej špecifickej práce je jej zaviazanie sa alternatívne komiksu jasnejšie ako deň. Aj v jej skoršej komiksovej fáze bolo vidno jej spriaznenosť s kreatívnou prácou pre deti a to, že sa neskôr zamerá na detskú ilustráciu. Jedným z dôvodov tohto posunu od komiksu k detskej ilustrácii môžu byť trhové možnosti a jej vyjadrenie: 'Práca s komiksom, ktorý rada tvorím, neprináša zisk', čo určite prispelo k faktu, že autorka dnes venuje viac času detskej ilustrácii, ale zároveň – nikdy neprestala kresliť komiks pre deti.

⁵ Rakezić, Saša, *Maturation Cardiogram: Interview – Maja Veselinović, Comic Book Author and Illustrator* [orig. *Kardiogram sazrevanja: intervju – Maja Veselinović, strip autorka i ilustratorka*]; *Vreme*, 13/01/2011, <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=971113> sprístupnené 01/05/2021

Saša Rakezić raz povedal o Maji Veselinovićovej, že je skutočnou hviezdou antológie *Ženský komiks na Balkáne [orig. Ženski strip na Balkanu]*, kde prezentuje jej tvorbu na 26 stranách. Tiež dodáva, že vďaka štýlu, ktorý dokáže byť veľmi výrazný a osobný ale aj veľmi komunikatívny a (v najlepšom zmysle slova) ozdobný, Maja Veselinovićová dokáže komunikovať s dosť rozličným publikom.⁶

Zbierka komiksov od by Maji Veselinovićovej s názvom *Nezvyčajná udalosť so žmurkaním a iné príbehy [orig. Neo-bičan događaj sa namigivanjem i druge priče]* určitým spôsobom uzavrela jedno obdobie jej kariéry a predstavuje moment, keď prešla z komiksu na ilustrovanie detských kníh. V predslove tejto knihy Vladimir Vesović poukazuje na to, že láskavosť a nežnosť robia z Maji nezvyčajnú autorku a Saša Rakezić hovorí, že je autorkou, pri ktorej rozpoznávame tvary, textúry a farby a to aj napriek tomu, že nikdy neprestáva experimentovať s kresbou a scenárom. (Veselinović 2008: 5).

'Myslím si, že dospelí veľmi často podceňujú deti, myslíme si, že niečomu nebudú rozumieť len z toho dôvodu, že sú deti'⁷, povedala Maja v rozhovore. Jej komiksy pre deti, ktoré tvorí ako alternatívny komiks pre dospelých a často pre všetky vekové kategórie, dokazujú, že si vysoko cení schopnosti komunikácie a vnímania najmladších čitateľov a neváha ponúknuť im niečo nové a iné vo viere, že pochopia a precítia jej odkaz.

⁶ Rakezić, Saša, *Maturation Cardiogram: Interview – Maja Veselinović, Comic Book Author and Illustrator* [orig. *Kardiogram sazrevanja: intervju – Maja Veselinović, strip autorka i ilustratorka*]; *Vreme*, 13/01/2011, <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=971113> sprístupnené 01/05/2021

⁷ Rakezić, Saša, *Maturation Cardiogram: Interview – Maja Veselinović, Comic Book Author and Illustrator* [orig. *Kardiogram sazrevanja: intervju – Maja Veselinović, strip autorka i ilustratorka*]; *Vreme*, 13/01/2011, <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=971113> sprístupnené 01/05/2021



Tri malé Číňanky – detský komiks

Scénar detského komiksu *Tri malé Číňanky* [orig. *Tri male Kineskinje*] od Bojany Minovićovej s kresbami od Maji Veselinovićovej. Samotný príbeh je snom, v ktorom rozprávač komiksu prostredníctvom predstavivosti ilustrátora nadobúda výzor mačacieho dievčaťa a rozpráva príbeh o jej sne, ktorý pozorujeme na obrázkoch. Spoločnosť jej robí čínska matka a jej tri mladšie sestry. V nezvyčajnom sne čínska matka odpovedá na otázku dievčat – *Koho najviac miluje*. Odpovedá v srbčine so silným akcentom, že najviac miluje svoj bicykel, načo sa malé čínske dievčatá chichotajú a rozprávač zostáva zmätený. A keď sa dcéry opýtajú – *Koho sa najviac bojí* čínska matka odpovedá, že sa najviac bojí princov, načo rozprávačka mačacie dievča vybuchne do smiechu, akoby to bola tá *najzábavnejšia vec*, ktorú kedy počula.

Tento komiks vznikol v roku 2015 a je jedným z novších komiksov od Maji Veselinovićovej a vidno, že autorka sa teraz viac sústreďuje na ilustrovanie detských kníh. V roku 2008 vyšla zbierka jej komiksov v knihe *Nezvyčajná udalosť so žmurkaním a iné príbehy*. Tiež obsahuje komiks, za ktorý vyhrala cenu Grand Prix na Medzinárodnom festivale komiksov v Belehrade v roku 2004. Všetky komiksy v tejto knihe vyžarujú autorkin alternatívny prístup ku komiksu pre dospelých, ale aj pre deti a mládež a často nie sú zreteľne dané vekové limity.

V jej novších komiksoch, ktorými sú aj *Tri malé Číňanky*, je posun jej celkovej kreatívnej práce smerom k ilustrácii pre deti zjavný, ale Maja v nich dokáže udržať prvky jej skorších komiksov: svetlo, inovácia, inklinovanie smerom k snom, zvláštnostiam, absurdite, smerom k jemnej irónii a humoru, odkazom, ktoré nie sú banálne a nútia vás rozmýšľať a uvažovať nad rôznymi otázkami; niečo čarovné, mystické či nereálne, niekedy vtipné, to je to, čo sa často objavuje v jej

práci. V jej komiksoch stretávame jednooké princezny, potkanieho muža a čierne mačacie dievča, hračku, ktorá žmurká a objavuje sa v snoch, prasatá, zajace, mačky, ktoré komunikujú s ľuďmi a čínsku matku so svojimi tromi dcérami, Oswald háčkujúci spolu so svojim priateľom, ktorým je prasa atď. V tejto zbierke sa tiež venuje tvorbe komiksovej knihy (*Nezvyčajná udalosť so žmurkaním a iné príbehy*, *Komiks pôsobí dobre na mozog*), náboženstvu, filozofii, pútavým témam, ktoré sa týkajú vojny a nespravodlivosti atď.

Maja zručne prenáša skúsenosti s alternatívnym komiksom do detského komiksu, čím sa určite líši od iných a je preto uznávanou autorkou.

V komikse *Tri malé Číňanky* v porovnaní so skoršími komiksami zušľachtila, zjednodušila ale aj obohatila svoje vyjadrovanie prostredníctvom rôznych malých detailov. Komiks sa skladá zo štyroch panelov, z ktorých tri sú samostatné celky a druhý je rozdelený na dve časti, čo robí komiks lepšie čitateľným a akceptovateľným pre dieťa. Hrdinky sú štylizované, veselé, z ich vzhľadu ide radosť, sú nakreslené tak, že nie sú zaťažené realistickými obrázkami, priestor nie je definovaný, nie je tam žiadne perspektívne zobrazenie, iba neutrálne pozadie. Maja nepoužíva bubliny, ale text komiksu píše rukou a vsádza ho do kompozície ako umelecký prvok. Toto je malý, vážno-zábavný komiks pre dievčatá (a prečo nie aj pre chlapcov) a možno aj pre ich staršie sestry či dokonca mladšie mamy. Bežným spôsobom sa pýta otázky týkajúce sa ženskej identity a láme tradičné predsudky, že matka musí povedať, že najviac zo všetkého miluje svoje deti a že každá sníva o princovi a nikoho sa nebojí. Je tu zjavné opätovné preskúmanie tradičným patriarchálnych vzorov a ružovo zafarbených rozprávkových stereotypov v západnej kultúre. A všetky tieto otázky sa nepýta nikto iný ako čínske dievčatá a jedna malá mačacia žena.



Majine komiksy pre deti sú skutočne alternatívne a iné a to v umeleckom ako aj naratívnom zmysle. Posúva hranice a my dúfame a očakávame, že v budúcnosti novým spôsobom implementuje jazyk z komiksovej knihy do obrázkových kníh a kníh pre deti, ktoré vytvorila za posledné roky. Na domácej komiksovej scéne pre deti by to bolo vítané osvieženie.

Komiksová rozprávková kniha pre deti Červená čiapočka – dotykový komiks Dragana Kuprešaninovej

Dragana Kuprešaninová aktívne kreslí a maľuje, venuje sa grafickému dizajnu, komiksu a ilustrácii. V roku 2021 získala doktorský titul na Fakulte umeleckého priemyslu v Belehrade a momentálne pracuje ako asistentka profesora na Akadémii technických štúdií, venuje sa rôznym predmetom, ktoré majú blízko k oblasti grafického dizajnu. Vystavovala na viacerých samostatných výstavách a zúčastnila sa stoviek skupinových národných aj medzinárodných výstav, festivalov a umeleckých podujatí doma aj v zahraničí. Obdržala štipendia z rôznych krajín. Vyhrala viacero cien v oblasti výtvarného umenia a priemyselného umenia (kresba, dizajn, komiks). Od roku 2004 sa venuje alternatívne komiksu a od roku 2008 skúma komiks a okrajové médiá, ktoré využívajú prvky a jazyk deviateho umenia.⁸

V rámci svojej doktorantskej práce Dragana Kuprešaninová zrealizovala umelecký projekt, ktorý sa skladal z dvoch experimentálnych dotykových komiksov. Prvý z nich bol pilotným projektom, dotykovým komiksom, inými slovami,

komiksovou rozprávkou pre deti Červená čiapočka inšpirovanou rozprávkou od bratov Grimmovcov. Druhý projekt bol hlavným projektom *Neviditeľná vlna – experimentálny dotykový komiks [orig. Nevidljivi talas – eksperimentalni taktilni strip]* inšpirovaný knihou *Vlny* od Virginie Woolfovej, ktorý vyhral 5 ocenení vrátane dvoch cien zo 17. Medzinárodného festivalu komiksu v Belehrade: Cenu Grand Prix a Špeciálnu cenu poroty za inováciu v komiksovom umení. V tejto súťaži súťažilo okolo 500 autorov z 26 krajín.

Ak hovoríme o *Neviditeľnej vlne*, členka poroty, ktorá jej odovzdávala spomínané ocenenia, Anica Tucaková, povedala, že tento komiks '... predstavuje jednu z najvýznamnejších prác v celej tvorbe vizuálneho umenia, ktorú si zapamätáme...je to jedinečný kúsok umenia, ktorý charakterizuje vážnosť a dôvodná ambícia definovaného konceptu a najvyššieho štandardu jeho realizácie, vysoko vycibrená grafická kultúra, sofistikovanosť a presnosť vyjadrenia a komplexná penetrácia zameraná na výskum v dvoch úrovniach vnímania...' (Tucakov 2019: 3).

Tieto slová chvály sa určite dajú aspoň čiastočne aplikovať na pilotný projekt dotykovej rozprávky v komiksovej knihe *Červená čiapočka*.

Ako sa dozvedáme od samotnej autorky, ktorá detailne opisuje proces tvorby v jej dizertačnej práci, finálna verzia komiksovej knihy Červená čiapočka bola testovaná na respondentoch, ktorými boli šiestaci základnej školy, cieľová skupina– slepá a vizuálne znevýhodnení. Podľa výsledkov sa návrhy potom opravovali, kým nevznikla finálna verzia. Vývoju takéhoto špecifického projektu musel predchádzať výskum a prípravy spojené s procesom tlače, rôznych textúr, Braillovo prekladu, ale aj výskum špecifických potrieb cieľovej skupiny. Všetky tvary boli najprv navrhnuté a vektorované prostredníctvom použitia softvéru a potom pod-

⁸ Dragana Kuprešaninová, *Member Directory [orig. Adresar članova]*, Ulupuds, <http://www.ulupuds.org.rs/Umetnici/Slikarstvo/DraganaKuprešanin.html> accessed on 04/05/2021



ľa vektorových kresieb sa strihali materiály pomocou laserovej strihačky a aplikovali sa do formátov na základe predtým vytvorenej sekvencie. Finálna cirkulácia bol vytvorená prostredníctvom UV digitálnej tlačiarne s použitými tvarmi na horizontálnom formáte 320x290mm, s počtom strán 12, z ktorých 8 sú obrázkové panely.

Najdôležitejšie črty dotykového komiksu pre deti *Červená čiapočka* sú:

- prechod z dvojdimenzionálneho komiksu na trojdimenziálny
- primárny dôraz sa kladie na dotyk a nie na zmysel zraku (aj keď tento komiks nie je určený len slepým ale aj vizuálne znevýhodneným a môže byť samozrejme zaujímavý aj pre tých bez akéhokoľvek handikepu)
- ponúknutý text je v dvoch formátoch – cyrilika a Braillovo písmo
- radikálne minimalistická štylizácia tvarov: postavy, objekty, všetky motívy, ktoré sa dajú ľahko rozoznať dotykom slepého a vizuálne znevýhodneného; čisté povrchy, jasné redukované tvary, textúry, ktoré ďalej evokujú charakter postavy či objektu, silné kontrasty čiernej, bielej a šedej na veľkých a jasných povrchoch.
- komiks, ktorý je aj objektom knižného umenia, vo vydání len 3 kópií, dostupný verejnosti na výstavách v galériách pred formálnou obhajobou doktorantskej práce (Galéria Kolarac v Belehrade, Galéria SULUV v Novom Sade a niekoľko skupinových výstav)
- priekopnícka snaha tohto druhu v Srbsku a rarita vo svete
V katalógu z výstavy dotykových komiksov od Dragany Kuprešaninovej, Sonja Jankovová hovorí: 'Tvorbou komiksu mimo zvyčajného rámca nás autor pozýva sledovať príbeh prostredníctvom používania dotyku, ktorý iba neotvára komiks slepým a vizuálne znevýhodneným ľuďom, ale otvá-

ra možnosti pre nás všetkých, aby sme mohli zažiť výtvarné umenie iným spôsobom.' (Jankov 2019: 103).

Na záver vo svojej doktorantskej práci, ktorá sa podľa jej mentora profesora Rastka Čiríca *stála známou* ešte predtým, než ju formálne obhájila, Kuprešaninová dodáva: 'V symbiotickej interakcii sprístupnenej práce a sprístupneného priestoru, dotykovosť predstavuje nový koncept tvarovania v komikse, pri ktorom komiks paradoxne – zahŕňajúc nevizuálny zmysel – vytvára nové vizuálne hmatové rozprávanie'.

S týmto experimentom v oblasti detského komiksu Dragana Kuprešaninová urobila významný krok smerom vpred a posunula hranice tvorby a 'čítania' komiksu, ak hovoríme o najmladšom publiku. Dalo by sa povedať, že je viac ako ambiciózne vytvoriť komiks, inými slovami, vizuálny príbeh pre tých, ktorý nenažívajú spolu s vizuálnym vnemom, teda pre slepé a vizuálne znevýhodnené deti. Ale ak o tom poriadne popremýšľame, toto nie je otázka ambície či domýšľavosti ale nekonečnej lásky k médiu komiksu a k filantropii zobrazenej prostredníctvom tvorby pre tých na okraji spoločnosti. Komiksy pre deti, špeciálne experimentálne komiksy, ani tie pre slepé a vizuálne znevýhodnené deti nie sú v strede záujmu všeobecnej verejnosti.

'Esencia komiksu je ich naratívny potenciál' (Kuprešanin 2019: 171). Môžeme sa len domnievať o skúsenostiach a predstavivosti slepých detí, keď 'čítajú' taký komiks, keď sa dotýkajú tvaru, keď rozoznávajú veselé a naivné dievča v lese, hrozného vlka, horára s fúzmi a klobúkom, keď rozoznávajú strom, les, kvetinu atď., ktoré sú prepojené s odkazom prostredníctvom Braillovoho písma. Samozrejme, že pri deťoch, ktoré nemajú možnosť zažiť kúzlo komiksu vzniká otázka, že do akej miery sú schopné vnímať dotykové obrázky, zažiť vzrušenie, radosť a nezvyčajné stretnutie, ktoré spustí ich predstavivosť a emócie a budú vnímať odkaz Čer-



vej čiapočky viac živo. V dobe, keď je dotykovosť spája nás s virtuálnym svetom a s obrazovkami, tento komiks nás prenáša naspäť k materiálu, dotykovému svetu, svetu tlačenných kníh, kníh ako objektov, ktorých sa dokážu slepé deti dotýkať ako hračky, veci alebo napokon aj – iného človeka.



Červená čiapočka, televízne ukážky

⁹ Little Newsreel [orig. Mali Dnevnik]: <https://www.youtube.com/watch?v=m4wmEfuNrCs> accessed on 04/05/2021



Červená čiapočka, fotografie

Záver

Prostredníctvom prezentácie dvoch prípadových štúdií v tomto príspevku som sa pokúsila poukázať na možné posúvanie hraníc a trendov vo vývine komiksových kníh tými autormi, ktorí sa venujú komiksu a nepatria do takzvaného



mainstreamu¹⁰ a tými, ktorí sa venujú detskému komiksu.¹¹ Dá sa povedať, že títo tvorcovia sa venujú *marginálnym* odvetviám komiksového umenia.

Analyzovali sa príklady alternatívneho prístupu Maji Veselinovičovej a experimentálny prístup k detskému komiksu od Dragany Kupreaninovej. Obidve autorky sa venovali alternatívne komiksu roky predtým, ako vytvorili tieto práce. Obidve vyhrali ocenenia na Medzinárodnom festivale komiksu v Belehrade, ktorý podporuje inováciu odovzdávaním špeciálnej ceny za takýto prínos. Obidve autorky inklinujú k výskumu rôznych médií, žánrov, techník.

Je dosť veľkou výzvou zakomponovať do detského komiksu prvky alternatívneho komiksu, čo sa dá definovať ako: 'Dôraz, ktorý sa klade na otvorenosť smerom k novým, počiatočným a sofistikovaným formám subverzie stavu vecí v danom momente a systému, (...) ako základ vitality alternatívneho komiksu a nepretržitého omlaďovania, ktoré robí túto scénu flexibilnou, nepredvídateľnou a – alternatívnou' (Sekulić, Popović 2011: 22).

Maja Veselinovičová predstavila v detskom komikse ako prvok alternatívneho komiksu netypický, autentický vizuálny jazyk a špecifický naratív prostredníctvom písania alebo výberu písma. A nielen to. Prepojila skúsenosti s prácou s alternatívnym komiksom a svoje skúsenosti ilustrátora pre deti. Tým, že autorka hlboko rešpektuje integritu a schop-

nosti dieťaťa, vytvára im výzvy a hádanky prostredníctvom zábavných a zdanlivo naivných príbehov, pri ktorých verí, že ich deti pochopia a precítia. Aj dospelí môžu čítať tieto príbehy a prehodnotiť spôsob, akým vychovávajú svoje deti a zaobchádzajú s nimi.

Súhlasíme s autorkou dotykového komiksu Dragana Kuprešaninovou, ktorá vo svojich vedeckých prácach povedala, že 'Experimentálne práce v komiksovom médiu sú dôležité, pretože tým, čo robia, nám ukazujú momentálnu pozíciu v rámci momentálnych sociálnych procesov, inými slovami, potreby a smerovanie ďalších transformácií' (Kuprešanin 2019: 171).

Vo svojom experimente preniesla Dragana Kuprešaninová komiks pre deti do tretej dimenzie a ponúkla nám dotykovosť ako novú hodnotu komiksu a to nielen pre deti s vizuálnym znevýhodnením ale aj pre iné deti ako aj dospelých, keď umožnila dotyku poskytnúť nám novú informáciu a pocit zo skúsenosti s komiksom. Toto určite otvára možnosti v zmysle ďalšieho možného experimentovania v oblasti komiksu, v zmysle trojdimenzionálneho rozmeru a dotykovosti, čo môže byť v prípade detí obzvlášť atraktívne a priblíži to komiks bližšie ku knihe nielen ako k objektu ale aj ku knihe ako k určitému druhu multimedialnej hračky.

Veríme, že oba príklady, ktoré sme v tomto príspevku prediskutovali, budú nasledované detským komiksom, ktorý sa bude môcť vyvíjať, meniť, adaptovať (samozrejme nie smerom k nedobrej kvalite) smerom k presýtenému publiku 21. storočia, ktoré je vystavené rôznym informáciám, multimedialnému obsahu a všeobecnej nadprodukcii náhľadov a prebytkov. Je dosť ťažké dosiahnuť to, ale aj náročnejšie v zmysle obsahu schopného líšiť sa a udržať si pozornosť čitateľov.

¹⁰Tamburić diskutuje aj o fakte, že termíny ako mainstreamový a undergroundový komiks sú sporné: 'Je máťúce, že mainstreamové komiksy sa nazývajú komiksy a v nich lietajú postavy oblečené vo farebných tričkách, kým komiksy o skutočných ľudských vzťahoch a pocitoch sa nazývajú *undergroundovými* komiksami' (Tamburić 2020, 73).

¹¹Dokonca aj s detskou literatúrou sa často narába nefér, akoby bola menej hodnotná ako literatúra pre dospelých.



Odkazy

1. Grasi, Zefirino, Jovanović, Slobodan, Ćirić, Rastko, *Illustrators of Politikin zabavnik* [orig. *Ilustratori Politikinog zabavnika*], Múzeum priemyselných umení, Politika, Belehrad, 2007.
2. Ivkov, Slobodan, *60 Years of Comics in Serbia* [orig. *60 godina stripa u Srbiji*], Umelecké stretnutie, Subotica, 1995.
3. Jankov, Sonja *Shared Experiences: Exhibition Review* [orig. *Zajednički doživljaji: recenzija izložbe*], v: *SULUV Production 2019* [orig. *Produkcija SULUV*], Association of Fine Artists of Vojvodina, Nový Sad, 2019.
4. Kuprešanin, Dragana, *Aesthetics of the Invisible* [orig. *Estetika nevidljivog*], v: *Culture: A Journal for the Theory and Sociology of Culture and Cultural Policy* [orig. *Kultura: časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku*], 165, Inštitút štúdia kultúrneho rozvoja, Belehrad, 2019.
5. Lazić, Laza, *Comics – Reflections and Memories of 80 Years of Reading Comics* [orig. *Strip – Refleksije i sećanja na 80 godina čitanja stripova*], in: *Culture: A Journal for the Theory and Sociology of Culture and Cultural Policy* [orig. *Kultura: časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku*], 165, Inštitút štúdia kultúrneho rozvoja, Belehrad, 2019.
6. Sekulić, Aleksandra, Popović, Radovan, *Invisible Comic: Alternative Comics in Serbia 1980-2010* [orig. *Nevidljivi strip: Alternativni strip u Srbiji 1980-2010*], Národní srbská knižnica, Belehrad, 2011.
7. Stefanović, Zoran, *Introduction: Orphan of Sociology, Prince of Neuroaesthetics: Comics and Identity* [orig. *Uvod: siročie sociologije, knez neuroestetike: strip i identitet*], in: *Culture: A Journal for the Theory and Sociology of Culture and Cultural Policy* [orig. *Kultura: časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku*], 165, Inštitút štúdia kultúrneho rozvoja, Belehrad, 2019.
8. Tamburić, Živojin, *Comic Book Reviews* [orig. *Stripske kritike*], *Modesty stripovi*, Belehrad, 2020.
9. Tamburić, Živojin, Zupan, Zdravko, Stefanović, Zoran; *The Comics We Loved: Selection of 20th Century Comics and Creators from the Region of Former Yugoslavia* [orig. *Stripovi koje smo voleli: izbor stripova i stvaralaca sa prostora bivše Jugoslavije u XX veku*], Omnibus, Belehrad, 2011.
10. Tucakov, Anica, *Word of the Jury* [orig. *Reč žirija*], in: *International Comics Festival* [orig. *Međunarodni salon stripa*] (17; 2019; Belgrade), Študentské kultúrne centrum, Belehrad, 2019.
11. Veselinović, Maja, *An Unusual Event with a Wink and Other Stories* [orig. *Neobičan događaj sa namigivanjem i druge priče*], Študentské kultúrne centum, Nový Sad, 2008.
12. Vlahovic, Senka, *Marko the Cat and Other Old/New Heroes in Children's Books by Serbian Illustrators of the 21st Century*, *Contemporary Serbian Children's Book Illustrators*, Banátske kultúrne centrum, Novo Miloševo, 2019.

Internetové zdroje

1. Dragana Kuprešanin, *Member Directory* [orig. *Adresar članova*], *Ulupuds*, <http://www.ulupuds.org.rs/Umetnici/Slikarstvo/DraganaKupresanin.html> sprístupnené 04/05/2021
2. *Interview with Maja Veselinović; A Picture Book Pot* [orig.], <https://lonacslivovnica.com/2017/10/22/intervju-maja-veselinovic/> sprístupnené 01/05/2021
3. *Little Newsreel* [orig. *Mali Dnevnik*] <https://www.youtube.com/watch?v=m4wmEfUNrCs> sprístupnené 04/05/2021
4. Rakezić, Saša, *Maturation Cardiogram: Interview – Maja Veselinović, Comic Book Author and Illustrator* [orig. *Kardiogram sazrevanja: intervju – Maja veselinović, strip autorica i ilustratorica*]; *Vreme*, 13/01/2011, <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=971113> sprístupnené 01/05/2021
5. *Maja Veselinović's website*, <http://www.majaveselinovic.com/bio/> sprístupnené 01/05/2021



International Symposium
BIB 2021

Theme:
„Comics in The Current Picture Book for Children and Youth
(Creative and Discovery Strategies)“



MISCELLANY

International Symposium BIB 2021
Biennial of Illustrations Bratislava 2021

Theme:

*“Comics in The Current Picture Book for Children and Youth
(Creative and discovery strategies)”*

Editor:

Mgr. Viera Anoškinová

Published by:

BIBIANA, International House of Art for Children,
Panská 41, 815 39 Bratislava, Slovak republic

Photography:

Archive of BIBIANA and authors

Translation from English to Slovak:

Martina Haug

Slovak language revision:

PhDr. Tatiana Žáryová

**The authors of no Slovak contributions are responsible
for English translations of their contributions**

Graphic design:

Jana Bibová

Realization:

ULTRA PRINT

ISBN 978-80-89154-77-7

Contents

Zuzana Jarošová, Slovakia:		
Speech	120	
Sheida Arameshfard, Iran:		
Investigating the Concept of “Glocalization” in Visual Aspects of Comic Strips in Iran with a Look at Rostam in Haft Khan Collection	121	
Denis Beznosov, Russia:		
Comics in The Current Picture Book for Children and Youth (Creative and Discovery Strategies)	131	
Ana Biscaia, Portugal:		
Comics in The Current Picture Book for Children and Youth (Creative and Discovery Strategies)	135	
Ali Boozari, Iran:		
Iranian Style of Comic Books; a Brief History and Overview ..	139	
Renáta Fučíková, Czech Republic:		
Golden Age of Czech Comics for Children between 60s and 70s of the 20 th Century	149	
Anna Kérchy, Hungary:		
Creative Strategies of Comics in Current Hungarian Picturebooks	157	
Chryssa Kouraki, Angela Yannicopoulou, Greece:		
Grécke historické romány pre deti a mládež	163	
Steffen Larsen, Denmark:		
To Frame or Not to Frame	171	
Isabella Mauro, Croatia:		
Two Heroines of Croatian Comic Books for Children	174	
Rutu Modan, Yirmi Pinkus, Israel:		
The Noah Book Project / Contemporary Comics for Early Readers from	182	
Tuula Pere, Finland:		
Painting with Words – Telling with Pictures. Visualizing the Stories – Author/ Illustrator Interactionr	184	
Irena Jukić Pranjić, Croatia:		
The Influence of Children’s Literature on the Creation of Croatian Children’s Comic Characters	190	
Tomáš Prokúpek, Czech Republic:		
Between Picture Book, Concertina Book and Comics. Beginnings of Separately Published Picture Series in the Czech Surroundings	195	
Marija Ristič, Serbia:		
Mali Politikin Zabavnik – Comic <i>Dikan</i>	200	
Renana Green-Shukrun, Israel:		
The Change of the Protagonist in Israeli Comics for Children: From Hero to Heroine	204	
Silvija Tretjakova, Latvia:		
Comics as a Creative Strategy in Reading Promotion Methodology	210	
Lote Vilma Vitina, Latvia:		
Comics in The Current Picture Book for Children and Youth (Creative and Discovery Strategies)	217	
Senka Vlahovič, Serbia:		
Comics for Children: Alternative and Experimental Approaches in Serbia in the 21 st Century (Maja Veselinović and Dragana Kuprešanin)	220	

Speech



Comics in the current picture book for children and young people (Creative and Discovery Strategies)

For the first time, during more than half-century history of the Biennial Bratislava, we have decided to look closer at the phenomenon of 'Comics'. In the past, comics was seen, in judging of art critics, more or less as commercial production, as mainstream. There exist also competitions focused exclusively on comics production. Boundaries between so called 'high' and 'low' art are being erased or they are disappearing in the contemporary art. In the last years, original inventive comics of high artistic quality have applied for the participation in the international BIB competition. One good example from the last year at BIB 2019 are, for example, works made by the illustrator Anat Warshavski from Israel who was awarded by BIB Plaque 2019. In her awarded book (The Cooking Pinguins) she works with comics in a creative and funny way. And we can find more examples of such books. All genres, all styles and all media are combined and meet in the current book production for children and young people. There are almost no limits. The most important is the idea, message, realization and quality as such.

This was the reason why we have decided to examine the phenomenon of comics from the point of view of different professionals from all corners of the world. Experts, publishers, theorists, critics, journalists, illustrators could send their contributions for the International Symposium BIB 21 only online. They present and analyse creative and discovery strategies of the genre and of the phenomenon of comics in the current picture book for children and young people from different points of view. And of course, they analyse how the forms of the current comics of good quality and the whole reflection of the term 'comics' are changing in the world.

The topic of the Symposium BIB 2021 examines one of the phenomena of the current picture book, to which not so much attention has been paid so far. We are glad that it provoked interesting considerations that are published in this almanac dedicated to the International Symposium BIB 2021. It is another small piece into the mosaic of learning the current forms of the world illustration production of books for children and young people.

Zuzana Jarošová

General Commissioner of BIB
Chairwoman of the International Committee of BIB

Sheida Arameshfard

Iran

INVESTIGATING THE CONCEPT OF “GLOCALIZATION” IN VISUAL ASPECTS OF COMIC STRIPS IN IRAN WITH A LOOK AT *ROSTAM IN HAFT KHAN* COLLECTION



She is a researcher and activist in children’s literature. She holds her master’s degree in children’s literature from Shiraz University And now she is a doctoral student in Persian language and literature at the same university. In addition, she is a member of the Children’s Book Council and a member of Shiraz University Center for Children’s Literature Studies, Young Adult Novel Group, Iran. She has written numerous articles in children’s literature and has collaborated with various institutions in this field.

The purpose of this study is to investigate the way Iranian culture is encountered with comic strips. The question is “where are Iranian comics standing now?” To clarify this, I have used the case study of *Rostam in Haft Khan* Collection. Since the comic strip is an imported medium in eastern countries, dealing with it is different in each culture. While some approaches emphasize globalization, others agree with localization in creating comics. Anna Katrina Gutierrez (2013) suggested a middle ground and used the term “Glocalization” which combines global and local perspectives. In her approach, to eliminate the threat of global homogenization and the fear of local isolation, a fundamental cognitive operation is described as “conceptual blending”. In this view, comic strips in text and images are organic channels that bridges true aspects of different cultures and makes dialogue between them. The history of Iranian comics shows that most of the efforts could not reflect the world that Iranian has lived in, and were not based on their expression. Most of the works have leaned towards “sameness” instead of “shareness”. On the other hand, this type has repeatedly become an instrument of localized under governing of political and ideological concerns. *Rostam*



in *Haft Khan* collection, despite all weaknesses, especially in pictures, shows a kind of hybridity between eastern and western cultures and manifests diversity and similarity in itself. It seems that the increase of successful comics in recent years shows a transition period in Iranian comics to find their identity and the necessity of useful negotiation is fully felt in this space.

Keywords: Comic, Glocalization, Pictures, *Rostam in Haft Khan*.

Preface

It may not be wrong to look for the origins of comic strips in cave petroglyph.

When cavemen wrote their daily hunting adventures on the cave walls and sat by the fire at night, describing them to each other. These early paintings, similar to comics, depicted visual stories that are arranged in panels that follow a sequence. If we look at it in this way, comics are rooted in all human cultures and the period of their evolution is similar and common in different regions.

As Patterson points out in his book on comics, “Comics certainly did not appear “whole cloth” as a direct result of a single technological advancement or artistic innovation; rather, they are the result of slow and broad shifts in visual literacy that occurred over centuries among hundreds of artists from many different parts of the world” (Peterson, 2010: xxii).

Just like other cultures, there are examples in the illustrated history of Iran that have similarities with comics.

Ancient Sassanid and Achaemenid paintings, like comics, express a message and include characters, setting and timeline.



Figure 1. Pictures of the Achaemenid period in Persepolis

Also in the miniatures, i.e., pre-Islamic Iranian painting, which are developed in later periods, sequence of drawings and even bubbles in which the poems of famous poets are mentioned.



Figure 2. Iranian Miniatures

Some other traditional Iranian arts such as “Picture recitation” (Naqqāli) and “screen reading” (Parde Khāni), although more of theatrical art, yet have similarities to comic strips due to the images used in them.

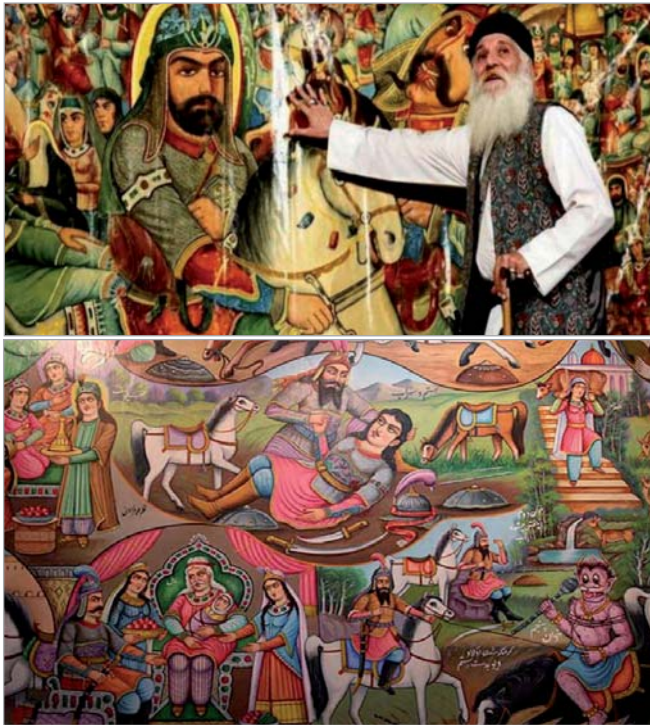


Figure 3. Naqqāli, An Iranian story- telling

I must mention that Iranian culture seems to be a verbal culture rather than a visual one. For example, in Naqqāli, a narrator narrates long stories of the Shahnameh due to the limited images in front of the audience. Similarly, screen reading in which religious and historical events are depicted on a large screen, is verbalized and performed by the screen reader. This tradition continued later, such that, even when the first foreign comics were translated in Iranian journals,

short sentences of the original text were translated into long paragraphs in translation. That is translators were adding extra descriptions to the images so that readers could better understand the pictures and stories! (For more details, refer to Mohammadi & Ghayeni: p1114).

It is as if the translator did not trust the audience's visual comprehension to read and understand the images.

Peep boxes that entered Iran during the reign of Mozaffar al-Din Shah Qajar strengthened this oral and linguistic culture.

These boxes were an exhibition of sequential sliced pictures, viewed through a small hole or magnifying glass and narrators operated them. The images of these boxes may be considered as the first examples of comic strips imported to Iran.



Figure 4. Iranian Peep boxes

Despite common origins, what is meant by the term comic is a medium, that is imported from the West. The comic in Iran began with the translations of Western works. The first



examples were published under the specific title of Comics from the 1940s, which were translations of American and British myths and adventure stories. (For more information, see Tarhandeh, 2011)

In this research, I tried to study the way Asian countries, especially Iran, deal with comics as a new medium. To this aim, I applied the Gutierrez approach (2013) on “The emergence of glocal subjectivities in the blend of global, local, east and west”. In this approach, Gutierrez suggests the glocal space formed by the connections of similar elements from global and local spaces, which is then further enriched by the qualities that make these elements distinct from one another (Gutierrez, 2013: 22). To clarify the issue, I will explore the interactions of global and local processes on the pictures of an Iranian comic collection called *Rostam in Haft khan*. The question is, whether the illustrations in this book have been able to reflect a conceptual blend of the global and local culture.

More generally “where are Iranian comics standing now”? Moreover, “how global spaces can create useful negotiations between Iranian and foreign comics»?

Dialogue between east and west, local and global

It is natural that when something enters from one culture to another, a set of binary opposites is formed. The same thing happened with the advent of comics in Iran and many dualities were formed. Such as local-global, tradition-modernity, government and the leftism (left wing politics), genre differences, etc. Although in the beginning only foreign comics were translated, in later years some artists tried to produce native works.

On one hand some of the works tried to reflect Western culture, while on the other hand some relied on tradition

and religion, also sometimes a contradictory combination of the two was formed. However, this combination was not a true combination, or in Gutierrez’s words, it was not the “combination of operations”.

For example, Superman, Batman, Tarzan and other characters and superhero stories were transferred to Iran with only their names being changed to Iranian names. These stories were not the true reflection of Iranian culture, rather they were just copies without digestion.

In addition to the global- local dichotomy, there were other dichotomies, as well such as the duality of government and leftism.

Comics are usually propaganda of governments to dominate their ideology, or a tool of government critics to inform the people.

In Iran, the approach of governments before and after the 1979 revolution was in completely opposite direction. Before the revolution, the imperial government has emphasized modernization and imitation of Western comics. This is while, after the revolution and with the establishment of a religious government, anti-Westernism was on the agenda. There for, after the revolution, the lack of government’s support as well as censorship, pushed comics to the margins, discredited their values, and introduced them as weak and superficial literature.

Similar situations occurred in other Asian countries such as China, India and Japan. Perhaps in this confrontation Japan was the most successful. despite all the dualities, Japan succeeded to find its originality through digesting western examples and creating its own version, entitled Manga and then even exporting it. “Once Manga Fans in America adopted the visual code, many began to learn to draw in the manga way, creating hybrid comics called “ameriman-



ga”, and for a few, the final challenge was to learn enough Japanese to translate their own” (Peterson, 2010: 185).

The question is how Manga as Peterson said, became an international cultural force? eventually, they even surpassed the America’s dominant role in comic production?

Gutierrez believes that the blending of elements from several input spaces forms a new conceptual space from which emerges a new meaning, called an “emergent structure’. The emergent structure is not copied from any of the input spaces but arises from the conversation between spaces, made possible by the intersection of similar elements. To eliminate the threat of global homogenization and the fear of local isolation, she seeks resolution through the establishment of a middle ground. This process of penetration-integration of the global with the local, or glocalization, allows global and local spaces to interact with and enrich one another through the blending of shared elements and vital relations (Gutierrez, 2013: 19, 20).

However, I think that the combination of these two words, local and global (glocalization) is a mental assumption, and how close we get to it in practice is not clear and guaranteed. But perhaps we can think of Japanese manga as a representation of this combination. They seem to have multiple identities and there is a kind of hybrid in them in which local and global have entered into dialogue with each other.

In her article, Gutierrez criticizes Western logic, which states that only one of the two dichotomous assertions can be considered true and propounds the paradoxical possibility that both assertions are true, that one is true and the other false, and that both assertions are false (p.24).

In this paper, I move beyond this assumption by asking what is really true and what is false? More importantly, what determines whether something is true or false?

In today’s world, it is necessary to deconstruct dichotomies and break dualities. To do this, one has to realize the concept of hybridity, that is a mixture of things and as Gutierrez mentioned, “To have at once something and its opposite” Today’s comics in Iran usually tend to represent only one side of the dual. They either reflect the ruling ideology or highlight nationalist sentiments. They either are clumsy imitations of Western examples or rely on local art.

However recently, in some images, efforts have been made to combine the traditional and modern perspectives. For example, in a book where faces of Imams and Infallibles in the event of Ashura are shown, an attempt is made to represent a new and avant-garde view of religious works. It is necessary to mention that in religious works in Iran, the faces of prophets and imams are not drawn to respect them as holly individuals. But, even in this example the faces of women are covered and thus despite the authors’ attempt to break the tradition-modern duality, still the traditional view is dominating.

This shows that there are many dualities that are intertwined. In this example, we see the confrontation between tradition and religion, in which tradition is ahead of religion in prejudice. It is based on jealousy and prejudice against women and emphasizes that it does not allow women’s faces to be displayed.

It seems that the examples of Iranian comics in recent years reflect a transition period. A course of applying Western comic techniques in form of trial and error and limited efforts to integrate local and global culture. This paper discusses this transition through analyzing *Rostam in Haft Khan*, which is a collection of graphic books that has been recently published in Iran. The series of *Rostam in Haft Khan* is a super-



Figure 5. The story of Ashura illustrated by Parviz Eghbali, p 56

hero comic, which focuses on the character of Rostam who is the most important character in Ferdowsi's Shahnameh.

Rostam in Haft Khan, a superhero comic of the transition period

Rostam is the greatest national hero of Iran. In this three-volume collection, the adventures of Rostam in Haft Khan have become comics. The pictures reflect the transition period well. Since in the transition period, different sections of society are transitioning from tradition to modernity, problems such as identity crisis, participation crisis, distribution

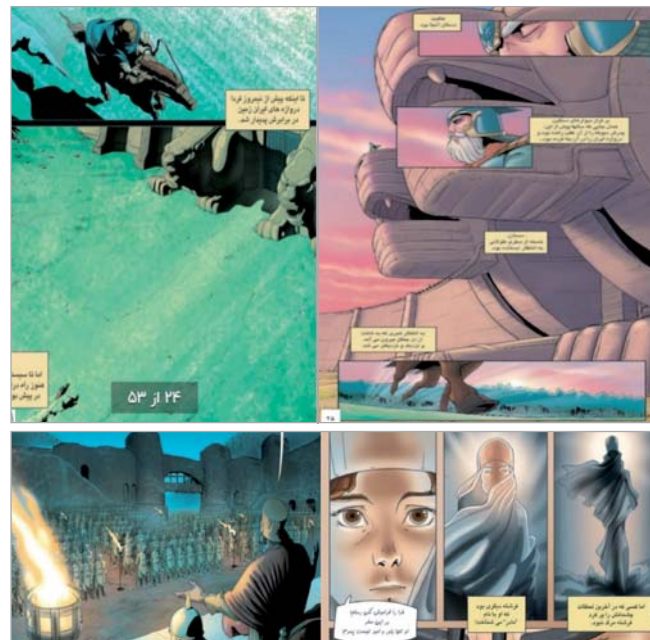


Figure 6. Persian signs on clothes and places

crisis and unity crisis are formed in this period. In this story, we do not see an independent identity. Most of the elements of the images are borrowed from the West. Although the illustrator has chosen Iranian faces and costumes for the characters, the general atmosphere of the images is Western. That is, if we change the clothes of the characters, we do not see any other indication of being Iranians. Adding more cultural details could make images original and reflect the theory of glocalization. However, except for a few frames in which buildings and clothes have elements from Iran, images are imitated from Western examples.

Instead of the delicate and miniature designs and many details that we see in traditional Iranian paintings and drawings, the images have gone towards modernization. We see sharp, thick, intersecting lines in the images, which gives more excitement to the movement and actions of the characters. Like the modern world, everything is in motion and speed. Jumping and suspending characters, zoom in and zoom outs, close-ups and extreme close-ups, which are Western comic techniques, can be seen in these images. Of course, the artistic use of elements such as framing, composition, light and color contrasts, atmosphere, points of view and different shots in any culture is a positive feature. To be specific it cannot be said that the mere application of these



Figure 7. Action and Movement

techniques is an imitation of Western examples. Because comics, after all, are influenced by the film and animation industry. In these mediums, the way each element is used conveys a special meaning that can be generalized to all countries of the world.

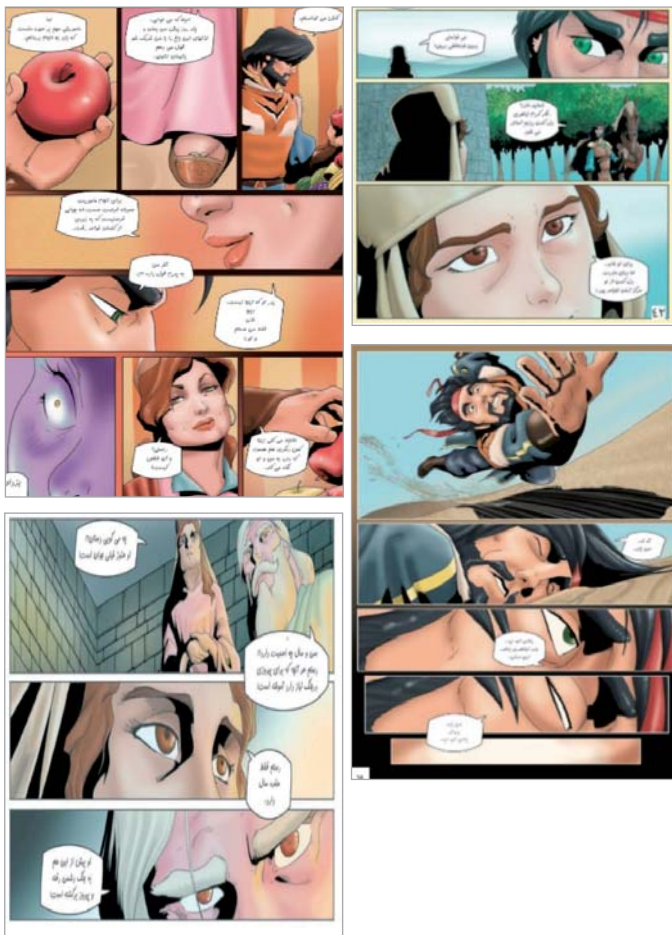


Figure 8. Close up and Extreme Close ups

For example, in composition, skewed, crossed, and fragmented boxes represent action and movement.

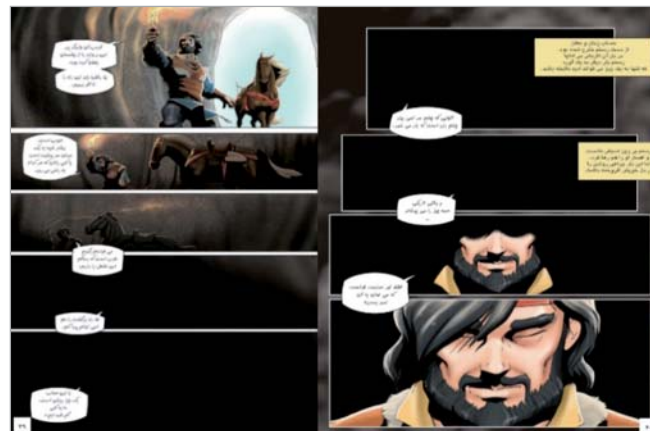


Figure 9. Light contrast

Close-ups or extreme close-ups are used to show the inner and mental states of the characters.

Dark and light spaces are used to show a mysterious space and create illusions and panic.

Bottom-up point of view show the authority of the character and top-down point of view draws the overall setting of the scene and gives the audience a sense of dominance.

In this series, despite the fact that the illustrator used these techniques well, if he could have used more Iranian elements, we could say that a useful negotiation took place and the images found an Iranian identity. However, this has happened in limited cases.

There is only in few images however, that the illustrator has been able to combine local and global features, where instead of "sameness" we see a kind of "shareness".

Rostam's cover in these pictures is a good example to show this combination. The ingredient to transform adven-



Figure 10. Bottom-up point of view



Figure 11. Top down point of view

ture comics is the use of a costume to set the heroic character apart from the rest of society and visually define his role as a vigilante (Peterson, 2010: 137).

Just like today's heroes who have a special mask or costume, according to the stories of Shahnameh, Rostam also wears a special costume in battle with demons, which gives him supernatural power and makes his savior more colorful. Leopard skin armor, belonging to Rostam's grandfather named Sam (babre bayān), a helmet made of demon skull, and a cow-shaped wand.



Figure 12. Special Clothes of the hero

In this way, the global technique for introducing the hero (choosing a special costume) is linked to local capacities and has created a personal version of the Iranian hero.

Conclusion

In her approach, Gutierrez emphasizes the dialogue between local and global, East and West, and the concept of



conceptual blending. However, how far is this unity possible in practice? Perhaps it is better to imagine the approach of glocalization, as a spectrum, on which different countries are placed, according to their cultural capacities in implementing glocalization. It can be said that the most successful example of such glocalization is the Japanese manga, which instead of a simple transfer is a result of entering into a dialogue with American comics, transforming and turning them into a new Japanese version. In Iran, going through many historical, political and religious difficulties, comics are in a period of transition. The first encounter of Iranians with comics was in the 1940s, due to the government's interest in modernization, in which most comics were copies of foreign examples. After the 1979 revolution, with the Islamization of the government and the anti-Western view, comics were marginalized and banned or used to express the ideology of the government. In recent decades, with the emphasis on the need to interact with the global village, attention to comics in Iran has increased. However, these comics seem to fail in integrating both parts of the local-global duality and instead are actually a representative of one part while only borrowing some optional features from the other part. Recently, especially with the development of the cinema and animation industry in Iran, comics have also evolved and efforts have been made to blend local culture with the culture of global comics. This stage can be referred to as a transition period. A period in which Iranian comics are in search of a true identity through initiating a dialogue with the world by distributing local capacities and participating in the capacity of Western comics. Yet these efforts

to achieve glocalization are seemingly trial and error. The case of *Rostam in Haft Khan* as examined in this study illustrates this situation well. In this story, an attempt has been made to present an Iranian epic story in the form of a comic with the help of global techniques. Although this comic is becoming more and more similar to western comics, we are witnessing efforts to incorporate indigenous elements into it. Cinematic techniques such as framing, composition, different points of view, light and color contrast, etc., have been used artistically in this comic, and visual language has been successful in conveying the message of the story. Altogether, it can be said that increasing number of successful comics in Iran in recent years can be promising to eventually move on the glocalization spectrum.

Bibliography

1. Bahmanpour, Mohammad Saeed, *Illustrator Parviz Eghbali*. (2016). *The story of Ashura*. Tehran: Danesh-āmuz.
2. Gutierrez, Anna Katrina (2013). "The Emergence of Glocal Subjectivities in the Blend of Global, Local, East and West". *Subjectivity in Asian children's literature and Film*, John Stephens. New York and London: Routledge.
3. Hosseini, Mostafa. (2013). *Rostam in Haft Khan (three volumes)*. Mashhad: Khorasan Cultural and Artistic Institute.
4. Peterson, Robert S. (2011). *Comics, Manga and Graphic Novels, A history of graphic narratives*. California: Praeger.
5. Tarhandeh, Sahar. (2011). "Striving to Survive: Comic Strips in Iran", *Book bird*, John Hopkins University Press, Volume 49, Number 4. Pp 24- 31. Mohammadi, M & Ghaeni, Z. (2005). *The History of Children's Literature in Iran*. Vol. 7. Modern Era. Tehran: Chista.

Denis Beznosov

Russia

COMICS IN THE CURRENT PICTURE BOOK FOR CHILDREN AND YOUTH (CREATIVE AND DISCOVERY STRATEGIES)



Poet, literary critic, translator. Deputy director of the Russian State Children's Library. Member of the IBBY Executive Committee (2020-2022). Was twice elected to work in the International Hans Christian Andersen Award Jury (2016-2018, 2018-2020). Poems, literary reviews and translations from English (Sinead Morrissey, Paul Muldoon, Sean O'Brien, Liz Berry, Sasha Dugdale, Lavinia Greenlaw, Glyn Maxwell, Mark Ford, etc.) and from Spanish (Jose Maria Hinojosa, Octavio Paz, Gabriel Chavez Casasola, Virgilio Piñera, etc.) were published in different literary journals. Author of the poetry book "The Creature" (2018). Laureate of the Russian-Italian poetry award "Bella" (2016).

1. Children's literature book market in Russia. Children's literature book market in Russia is actively developing – recent research has shown there are more than 500 publishing houses that publish children's literature; in addition, there is an extensive number of publishing houses that also publish literature for children, but do not specialize in it. Now the book market manifests the tendency towards visualization, therefore, the previous formats of picture books are being converted into books with a predominance of illustrative series with accompanying text material. In addition, various other forms of children's books are also actively developing, in particular, these are well-known wimmelbuchs, pop-up books, some examples of silent books, and of course comic books.

2. The history of comic books in Russia is more than 120 years old. At the time there was no such thing as comic strips, but there were already visual narratives. In particular, we see examples of such narratives in children's literature of the 1920s and 1930s. One example is the graphic novel by Nikolai Oleinikov with the main character named Makar the Ferocious. Generally speaking in character and style of



depiction, these stories are comic books, although the word “comic” itself did not yet exist in Russian in those years. In the future, the development of the comic book genre on the territory of the country proceeded rapidly. Many drawn stories were created in the Soviet period (however, they are little known in the world). The next step of development took place in the late 1980s - early 1990s, when all the world classics of the second half of the 20th century were translated into Russian, and foreign comics came to the country’s book market: the classics of DC series, Marvel and other superheroeic narratives, Belgian comics about Tintin was translated into Russian as well as other world famous series, comic books from Asia were brought about. The book market in Russia during these years was characterized by the predominance of translated comic books. A little later, in the early 2000s, the interest in manga and comics was growing in the country, subcultures associated with them were formed, and the culture of comics itself appears in the modern sense of the word. All these processes stimulated the development of the Russian comics proper.

3. Translated comics are still in great demand among the Russian readers: European drawn stories are actively published, a separate large layer are the “superheroes” of American comics, in addition, there are publishing houses in the country that specialize in the publication of manga, and its various categories (Chinese, Japanese, Korean). Each of these areas attracts its own broad audience. Of course, comics and graphic novels influenced the original works of illustrators who work with book narratives - an increasing number of Russian artists are embracing these genres. It is hard to say that comic book artists in Russia are numer-

ous, but their number is growing. In this regard, a number of annual festivals are held, including *Boom Fest* (St. Petersburg International Festival of Drawn Stories *Boom of Comics*), initiated by the *Bumkniga* publishing house, and is entirely dedicated to comics. Comics receive a lot of attention at various book fairs in Russia, both regional (*Smeny/Shifts* Book Festival in Kazan, Krasnoyarsk Book Culture Fair) and leading book fairs in Moscow and St. Petersburg (Book Fair of Intellectual Literature *Non-fiction*, Book Festival *Red Square*, Moscow International Book Fair – each of the events has special areas dedicated to comic books).

4. The modern picturebook also draws on some of the genre features of comic books. Although, graphic novels are not yet widely represented in the Russian book market, there are a number of publications in which the visual series replaces the text and there is some storyboard, typical for comic books. A striking example of this is the work of the Russian illustrator Igor Oleinikov. Igor Oleinikov, the winner of the 2018 H. K. Anderson Award, the participant of many international exhibitions, began his career as an cartoonist, which undoubtedly influenced the nature of his illustrations, bringing there dynamics, cinematographic touch. His “comic book approach” found its fullest expression in two books - “The Fox and the Hare. A Graphic Novel” (2017) and “Teremok. A Graphic Story” (2018). The artist takes the original material of Russian folk tales and turns them into a completely modern story, visually decomposed into a relatively small, but in essence – graphic novel.

5. A very important role in the development of comic book culture is played, of course, by publishers that specialize in



comics, and also by libraries as reading centers. In particular, one of the largest centers of drawn stories operates at the Russian State Library for Youth in Moscow. The center has its own collection of comic books, which is constantly growing, it also hosts themed exhibitions and performances (online and offline) of modern comic artists from all over Russia and abroad, organizes major festivals and conferences dedicated to drawn stories. In addition, in Moscow there is a comics center at the Library named after A. Akhmatova, which is also focused on the young people audience more than children. Children's comic culture is also actively developing. The Russian State Children's Library is interested in supporting and developing the trend, for many years the Library have been conducting creative and educational classes dedicated to comic books, presentations of new and most significant publications, master classes with artists (for example, a series of master classes with professional artists, whose participants were offered to draw heroes from the Russian folk tradition, rethinking their image in the style of modern comics) and other events.

6. In 2020, together with Bologna Book Fair, the RSCL presented a special collection of 200 comics as part of the exhibition *Drawn Stories from Around the World* at the 33rd Moscow International Book Fair. All comic books presented at the exhibition were nominated for the Bologna Ragazzi Award 2020 at the Bologna Fair of Children's Books in the category "Comic book". Since 1966, this prize has been one of the most prestigious international awards in the field of children's literature. Since 2020, the Comics nomination has become the fourth permanent category of the award, along with *Fiction*, *Non-fiction*, *Opera Prima* categories. The exhibition featured works by authors from Russia, Poland,

France, Italy, Spain, USA, Korea, Japan, China. The comics were divided into 3 parts: for Beginners, for Primary Schoolers and for Young People. This exhibition has become a significant result of the joint work of Russia and Italy in the development of visual and comic culture within the framework of the Visual World of Children's Book project.

Also there was a large conference dedicated to comics books within the framework of the book fair. The discussion was attended by the representative of the organizer of the BilBOLbul International Comics Festival Matteo Gaspari (Italy), the coordinator of the International Comics Festival in Lucca Elena Pasoli (Italy), the head of the Center for Drawn Stories of the Russian State Library for Youth Alexander Kunin, the leading librarian of the Central Regional Library named after A. Chekhov, the researcher of manga and comics, Japanese scholar, curator of the Center for Comics and Manga at the Central Library System of the Frunzensky District, the specialist of the Library197 named after A. Akhmatova Andrey Drozdov, author, editor and publisher of the comic and graphic magazine *Raw*, editor in chief at Toon Books, art editor of *The New Yorker* Françoise Mouli (USA), publisher Alice Nigale (Latvia), author, artist Ricardo Liners (Argentina), chief creative director of Bao Publishing Michele Foschini (Italy), representative of the Angoulême International Comics Festival Marie Fabbri (France), author of novels and comics Cami Garcia (USA) and representative Bologna Fair of Children's Books Giovanni Russo (Italy). Publishers of books in the genre of comics, graphic novels and manga, comics artists, representatives of clubs and educational projects discussed the main trends in visual graphic and text formats of books for children and adolescents and their role in increasing the interest of the younger generation in literature and reading.



7. At present, a lot is being done in Russia regarding the accumulation of experience in the picture book and in the visual arts. In particular, Russia has the International Book Illustration and Design Competition “Image of the Book”, which has been held annually since 2008 and was established by the Federal Agency for Printing and Mass Communications in conjunction with the “Book Graphics” branch of the Association of Graphic Artists of the Moscow Union of Artists. The competition has become international since 2017, and during its existence more than a thousand artists from all over the world have become winners. The main focus of the competition is illustration, book graphics and book design, with special attention also paid to comics and graphic novels.

8. The topic of visibility and various formats of graphic novel and comics is extensively presented within the program of the 37th International Congress of the Children’s Book Council, which will be held in Moscow in September. In the section “Visual World” 22 reports are announced, among them such topics as “When the picture meets the picture: The path of intervisuality in the book without words” Papalia Artemis, Greece; “Graphic novels adaptations: visualising and delving into the classics” Karantona Georgia, United Kingdom; “The power of silence. Wordless books in the work of building communities” Sorya Debora, Italy.

Ana Biscaia

Portugal

COMICS IN THE CURRENT PICTURE BOOK FOR CHILDREN AND YOUTH (CREATIVE AND DISCOVERY STRATEGIES)



Ana Biscaia was born in 1978. She is a graphic designer and illustrator who studied illustration (Master of Fine Arts) in Stockholm, at Konstfack University College of Arts, Crafts and Design. Her first illustrated book, *Negrume* (text by Amadeu Baptista), dates from 2006. She illustrated *Poesia de Luís de Camões para todos* (selection and organization of José António Gomes), an anthology that in 2009 was granted a distinction of the jury of the National Illustration Award. She was awarded the National Illustration Award in 2012 for Clovis Levi's book *The Chair Who Wanted to Be a Couch*. Her work for *The Carnival of Animals*, by Rui Caeiro, was also selected by the jury of the TITAN Illustration in Design award. With João Pedro Mésseder, in 2014 she published the book *Que Luz Estarias a Ler?*, in 2015, *Poemas do Conta-Gotas*, and in 2017, *Clube Mediterrâneo – twelve frames and a devouring that was the basis for the exhibition Club Med at this year's AltCom festival*. She founded *Xerefé*, a small book publisher.

How to draw illustrate a book for children that tells about a photograph?

I start this text with a clear statement: I am an illustrator. I do books since 2006 and in 2008 I finished my master in illustration at Konstfack in Sweden. This might sound strange as a starting point for a text, but it's a fact. And I like to point it out. It is important. I made a book last year that tells about a photograph. The text was written by Clovis Levi. It's a children book story and its structure is quite unusual. Clovis presents me the 4 children that live inside the photograph, together with a knife, a female dog and a baby. Every character is described with 3 or 4 sentences. One comes after another. Chakira, Luan, Uélinton, Genilda, Gugu, Jupira and Pipa. They are like theatre characters or actors. This book seems like script for a theatre play or a film. I see a lot of play. I see cinematic plans. I see it while I read. I see it through the structure of the text. I can see a movie while reading. I see the children and the dog presenting themselves. This moment is crucial for me [the illustrator]. How do I feel the text for the first time? What can I see while I read? A way of montage. I saw the children entering the stage or the screen showing themselves for the first time. We can



identify them through their objects or the things they love to do. They are different from each other, they have specific physical characteristics. The description is always done with very little amount of words. I question my self: which link exists between cinema, theatre, illustration? But this book talks about a photograph. A photo is a fixed image. It freezes all the movement. How can it be moving then?

I did a big image (A2 size, landscape format) and I revealed the photograph. This image was my starting point. I started to see the 4 children, the pipe, the female dog, the little baby. They are posing, or they are living their lives in a place. Which place is that? That is written in the text. Those are the words: *The reality: It is a poor town, in the northeastern Sertão [Brasil]. The school is very precarious. The children – those who do not work – are left with a lot of free time. The greatest entertainment for adults is the bar where they play music and where they dance at night. The young people left, looking for work. It is a sad place.*

This description gives me all the elements. It is just this. I do what an illustrator must do: I read, I do research about Sertão. I read Brazilian authors. Graciliano Ramos, João Guimarães Rosa, I see movies about it, pictures, illustrations, I look at mural paintings and Twine literature book covers. Wonderful work of wonderful artists. They give me clues about the place where the story happens. But it is hard for me. I never been to Sertão and I hardly can imagine how it is for real. But I see opuntia, cactus, animal bones, a dry place, with a very strong sunlight. It's a very harsh place. I can imagine how violent it can be. But I see the sadness of a poor place, a place that is empty, where life is difficult.

The Brazilian version of this story is mainly yellow. I still don't know how it is. This book seems like a movie or it seems like I live inside the head of the writer. How can I start

to illustrate a book (just words) and give the idea of a movie? How can I build the book as a movie?

I look at Agnes Varda movies (*Salut les cubains arrives in my mind in a very sharp way*). Photos that move, people dancing inside the photographs. I look at some Agnes Varda movies. Autoportrait. She says: *There is the fragmentation idea, that really corresponds to some thing that is connected with the memory. Its possible to reconstitute a person, a character through a fragmented mosaic.* This was my starting point. But also *Sensitive bodies* by Varda was an inspiration. The characters of the story started to appear. In order? I was not very found of the need of an order, but it was important to recognize them (or as Varda says *to reconstitute them*) one by one. So I reserved a page for each. This was very clear in my head: a page for each character. A very specific space for them to appear. A very specific space for us to get in touch with each one of them. Following the text, I decided to fragment them and present them as such. Like a camera does in a film. Like a director does with a camera in his hands. This structure for the picture helps to select what for me is more important in the text. We start to see the children. One eye, then one hand, or a scenario where he works.

One hand with an animal. Close ups of animals. A girl skipping. I decided to show her as stop motion movie: we can see the movement of her legs inside the page. It moves. She is skipping. Then we see the female dog that is pregnant. A holy sun occupying almost a page. Comics start to happen inside of the book. The idea of movement and the fragmentation leads to a specific way of presenting the elements in the page. There are no visible vignettes, but we can imagine them easily. A frame exists and inside of it all the action. Seven pages to get in touch with seven characters that live inside the photograph.



Then we turn the page and Clovis gives us a present: he tells us what they dream about. They all have dreams, including Jupira, the female dog. And I already asked myself: how can an illustration present a dream to the reader? How can an illustration tell a dream? How can I solve this, and I think about a form. If the book would be a film that could be told with a voice. A voice, a sound telling about a dream. But since it's not possible, I try to find a good solution. Each dream is unique, so again each dream belongs to a single and singular page. And it must be one image. A total image. An illustration, without tricks, but describing very clearly a dream. Each dream. It must be a big image. Dreams deserve to conquer space. The idea of colour appears now.

I am doing my images with pencil and I need to attach a colour to the dreams. Each dream will have a colour, so from now on each colour will correspond to a character. I still do not have a clear idea about the colour, how to add it to the images, but we will get there...

These characters' dreams are quite different but all of them dream of a better life – the idea of learning and the idea of reading, going away, following their ideas, making the things that they love. The illustrations try to depict that. The dreams occupy all the space of the page. No frames for dreams. Just colours and freedom while drawing. These dreams are like illuminations.

10 years after, this is the next invitation. We are allowed to read what happens to them. For me as an illustrator it is like jumping inside Clovis' head, or even better, it feels like realizing the energy of the writer and his words (his head and his heart) and joining him! It's possible to play! I like that.

So I start to imagine how it looks like to guess the future. A crystal ball. Or? Maybe a Tarot deck of cards. I start to imagine a fortune teller. So a big table starts to appear

inside of my imagination and a deck of cards specially designed for these characters became real inside the drawing. We can read what the fortune teller is reading. Two spreads of a fortune teller table. A towel, a deck of cards. We are now guessing the future.

This idea that belongs to the structure of the text: the presentation of the characters, the description of their dreams, the place where they live in, the idea of the 10 years after feels reminds me of a different place: a stage. The actor comes, he dresses, he undresses, he pretends, he gives us new directions everytime. A stage is a magical place. Everything is possible to become true.

When it comes to show Sertão to the reader I thought about illustrating a series based on Sertão photographs. But I decided to depict what for me was more impressive: the dryness, the plants that live under those conditions. A big cactus in the center of the page. One illustration based on the design of the old maps, where animals and plants are like pictograms. And a night scene: a poor house and a big moon. I heard tons of Brazilian music during the nights. Music from Sertão. One song tells that there is no moonlight as that one in Sertão. Luiz Gonzaga made me learn about Sertão reality.

Then again, Clovis jumps to a new photo: the one that would be possible if they could have met. But they didn't. So this is an imaginary photo. A non-real photo. This one I decided to make it appear. So now we are inside of a photoalbum and in the next page a new photograph: the pipe jumps outside the book and reveals he is the narrator of this story.

And a big word: THE END! But then again, a new page and therefore a new possibility. The story is not over yet, even though we could clearly read the words: THE END. Clo-



vis tells us life has many possibilities, so it is: a big typographic display underlines this idea.

What happens next is like a storyboard for a movie: we can see the characters and their new destiny, or they new stories. We see a storyboard. A frame with a picture Inside, side by side with a frame with the subtitles. We can read and imagine the movie that will be shot. And these frames relate again with comics.

The books does not end, but invites the reader to rewrite those stories again. A spread shows us the illustrator

working table, with her notebooks, her pencil and even the material she used to add colour to the pictures: soft pastels like butter, colouring in a very beautiful manner.

Ah, it's true. All the pictures were done with pencil, but then little pieces of colour started to appear. Each character with a colour. Until the end of the book.

The photographer does not appear, but he is there. Is he a male or a female?

Ali Boozari

Iran

IRANIAN STYLE OF COMIC BOOKS; A BRIEF HISTORY AND OVERVIEW



He works as an assistant at the Department of Graphic Design and Illustration at University of Art in Teheran. He has published several articles in the field of book illustration in Iran. He works as an illustrator, his illustrations have been published in different countries and have received several prizes. He is a curator of more exhibitions focused on illustrations in different countries. He has actively taken part in several congresses focused on art and literature for children and has been a member of several international juries in competitions focused on illustration for children.

The origins of comic books are varied in different cultures and often go back to ancient times and cave sculptures and paintings. In Iran, comic books with the concept of sequential images that tell a story have been recognized in the illustration of the royal manuscripts.

Iranian painting survived from the fourteenth century to the seventeenth century and then disappeared under the influence of modernist approaches and the printing industry, which reduced the function of manuscripts. Due to its visual and narrative structure, Iranian painting has unique features that can be considered as the root and basis of today's comic books. For example, in an Iranian painting, each part depicts different parts of a narration. These sections may be related to an event or to events that occurred simultaneously. This synchronicity can be seen in the image of "Qais goes to visit Lily" from the *Haft-Orang* Manuscript (the Freer Gallery) (Ill. 1). This version, which has 28 drawings, was made 1556-1565, has been compiled in the royal book workshop of Ibrāhim Mirzā, the son-in-law of Shāh Tahmāsb and the ruler of Khorāsān. While the main subject of the painting, the meeting of two lovers, Lily and Majnoon, can be seen in the lower-left corner of the illus-

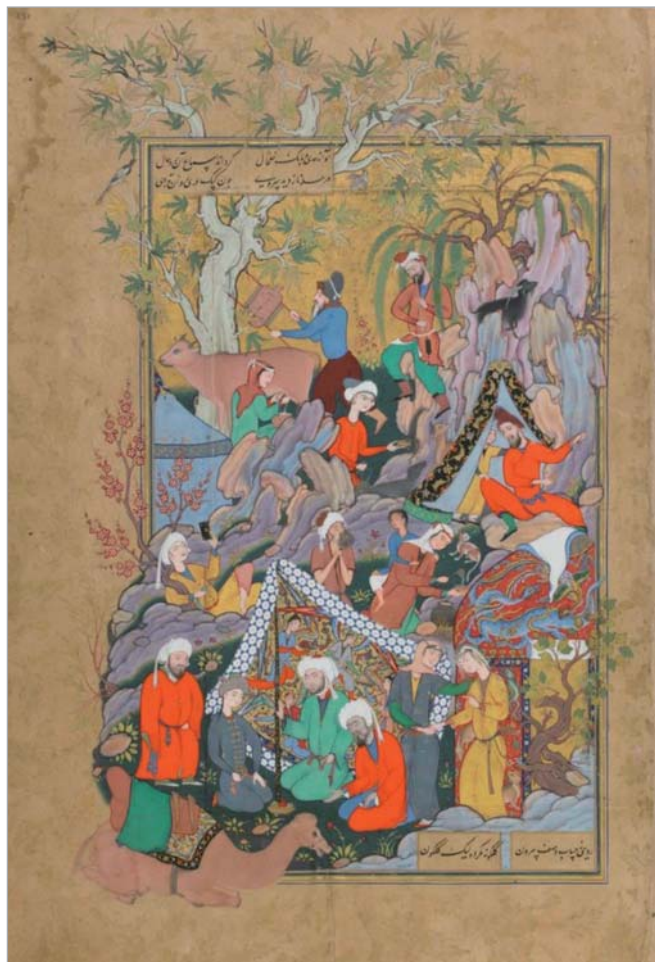


Figure 1. “Qais goes to visit Lily”, from the *Haft-Orang* Manuscript (the Freer Gallery), 1556-1565

tration, there are sub-narratives throughout the illustration that occur at the same time and help the audience to have a better image of the story. Slowly elsewhere, a shepherd is playing the harp, a woman is milking, a man is preparing butter, a woman is cooking and looking after a child, a young man is reading a book, an old man is advising a child, and a young man is watering a deer. All of these images, none of which appear in the text of the book, narrate simultaneous events in the image that make the audience more familiar with the space and way of life of the nomadic Lily.

The manuscript of *the Thousand and One Nights* is perhaps one of the most important examples of the employment of sequential images to describe a story (18th century). This edition, which is the most recent edition compiled in Iran’s royal workshops, contains 3655 pages and is more than 1000 pages long.

Each page is divided into three to eight sections, each depicting a different aspect of the story. Without a doubt, among Persian manuscripts and manuscripts of *the Thousand and One Nights* in the globe, this edition has the most images. The drawings in this manuscript describe the text in great detail. For example, we can refer to the illustration of “King Numān meeting a deceitful old woman” on the night of the 79th of the story of King Numān and his sons from the first volume (Ill. 2).

This painting depicts a situation in which a deceptive old woman presents the king with six wise and attractive females in order to deceive him, and the king converses with the females one by one.

Since 1818, we may discover numerous examples of successive images to represent the notion in lithographed books. One of the most important and significant images in this regard is the image of the “Stages of Lithography” from



Figure 2. “King Numān meeting a deceitful old woman” from the story of King Numān and his sons, Night 79, Vol. 1, from the *One Thousand and One Nights* Manuscript (Golestān Palace Library), 18th century

the book *Khamseh* Nezāmi 1847 by Ali-Qoli Khoi (Ill. 3). This image depicts the numerous phases of printing in one image, including ink preparation, stone preparation, drawing on the stone, and book printing. Apart from this significant example, we can see the pictures of Mirzā Hassan in *Tufān al-Bokā* (Ill. 4) and 1864the book *One Thousand and One Nights* 1858 (Ill. 5). It should be noted that Mirzā Hassan was one of the illustrators of the mentioned manuscript of *One Thousand and One Nights*.

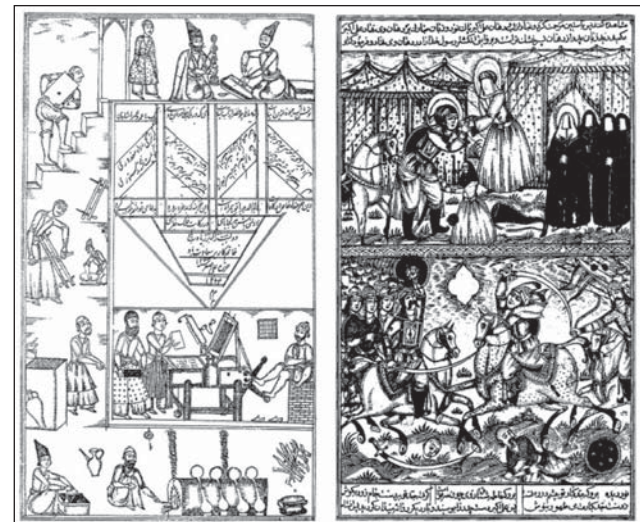


Figure 3. “Stages of Lithography” from the book *Khamseh* Nezāmi (1847) by Ali-Qoli Khoi (above, left)

Figure 4. *Tufān al-Bokā* (1864) by Mirzā Hassan (above, right)



Figure 5. *One Thousand and One Nights* (1858)
by Mirzā Hassan (below)



Figure 6. Coffee house painting, 19th century, Iran (Isfahan)



Figure 7. Storyteller are narrating the story of Karbalā in 19th century, Iran

Other artistic methods that were common in the Qajar period have also used this method of illustration. These include painting behind glass and coffee house painting. These arts, which belong to the group of folk arts, are closely related to the narration of mythical and religious stories narrated by storytellers. In this way, the dervishes used glass paintings to tell generally religious stories about the life of Imam Hussein and the event of Karbalā in the people's houses (Ill. 6, Ill. 7). This event is one of the most important events related to the Shiite religion, which took place in 683. It happened in which Imam Hussein and 72 of his companions were killed to spread Islam in the desert of Karbalā. This event has had a profound and lasting impact on Shiite beliefs, and every year various programs and ceremonies are held around the world in this regard.

Unlike the painting behind the glass, which is small in size, the coffeehouse painting has large dimensions and is installed in coffeehouses, and the narrators used to tell myth-



ical stories from Ferdowsi's *Shāhnāme* or religion to entertain people. Ferdowsi's *Shāhnāme* is a book written in 1010 and includes the life story of the kings of Iran from the beginning to the Sassanid period. The images are structured in such a way that the main subject is often in the middle and the less important events of the story that happened at the same time, are drawn around the main scene. Some of these scenes were framed and numbered, and different parts of the story were narrated in each frame (Ill. 8).

Comic books in contemporary Iran

In the 1940s, during World War II, Iran's first comics appeared in children's periodicals (1939-1945). Many of these comics extolled the spirit of militancy and patriotism and were based on the stories of warlords, and were published in magazines linked with the British Embassy in Tehran. These comics frequently included an image with a descriptive subtitle and did not follow the today's formats.

In the early 1950s, comics became a major part of children's magazines in Iran. In the same years, the adventures

of Tintin and Milo were published in children's magazines under the name of *Behrooz and Barfi* adventures, and at least animations such as *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937, Disney) were published in comic magazines. Jafar Tejāratchi and Yahyā Dolatshāhi illustrated comics for books and magazines in the next years.

In the 1970s, Universal Publishing house translated and published the collection of *Les Aventures de Tintin* by Hergé and Asterix. These two collections were the only serious comic book collections in the years before the revolution in Iran. In addition to these two collections, Universal Publication house published a book entitled *Azemat-e Bāzyāfte [Recovered Greatness]* (1978) by Dino Attanasio on the contemporary history of Iran and life of Mohammad-Reza Shāh for children and adolescents (Ill. 9).

Book of *Rostam and Esfandiar* on an ancient subject and based on a story from Ferdowsi's *Shāhnāma*, illustrated by Sirus Rād in the publications of the Children and Adolescents' Intellectual Development Center (Kānoon) in 1978.



Figure 8. Painting behind the glass, 19th century, Iran



Figure 9. *Azemat-e Bāzyāfte* [Recovered Greatness] (1978) by Dino Attanasio, Universal Publishing House

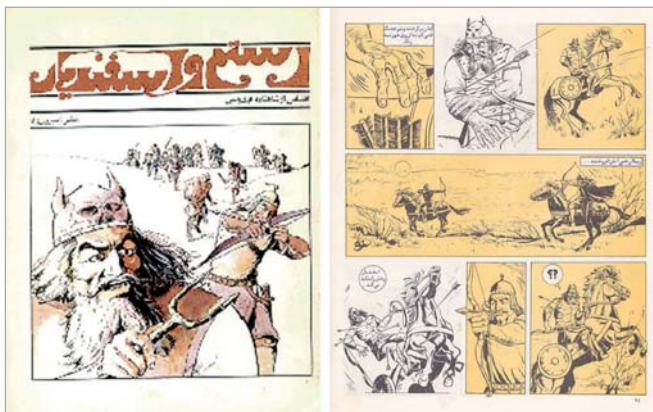


Figure 10. *Rostam and Esfandiar* (1978) by Sirus Rād, Kānoon Publishing House

This book is the only comic book written and illustrated by an Iranian author in the years before the revolution (Ill. 10).

In 1978, Iran's Islamic Revolution occurred, resulting in a significant shift in the country's social structure. These shifts had a major impact on children's books, cultural policy, and the management of key institutions in the field of children's literature. The objective of eradicating any indications of Western culture and art from Iranian society was on the agenda of Iranian managers due to the revolution's anti-Western mindset, and this policy likely influenced the process of making children's books.

The Iran-Iraq war, which lasted from 1980 to 1988, heightened this attitude, as the revolutionary spirit mingled with the ideas of national defense. As a result, during this time period, several experts identified the comic book as a western and low-level phenomena that draws children away from genuine reading. As a result, until the 1990s, the publication of such works was informally prohibited.

Another factor contributing to this trend was the lack of trained designers and writers among Iranian artists at the time. The production of comics in children's magazines restarted after the end of the Iran-Iraq conflict in the late 1980s and changing attitudes about this type of book.

Unlike in the years before revolution, when the only comic book was published in the ancient literary genre (myth), and translated books had a fantasy, adventure, and biographical theme to support the government policies, comic books were published in the years after the revolution had four different themes: fantasy, ancient, realistic and biographical.



Genre of Fantasy

Comic books with a fantasy theme are the first comic books published in the post-revolutionary years. One of the leading illustrators in this field is Saeed Razzāqi, who created comics for private and educational magazines. He wrote and illustrated the first comic book in the post-revolutionary years, entitled *Mājerā-hā-ye Amin va Akram [The Adventures of Amin and Akram]* in the 1990s (Ill. 11).

In the 1990s and 2000s, fantasy comic books continued with the trilogy of *Mr. Kā* with a police approach (illustrated by Mānā Neyestāni) and two books by the Oil and Gas Company with the approach of life skills training and optimal gas consumption (illustrated by Saeed Razāqi). In the 2010s we see the literary genre of fantasy in comic books in the collection of *Panj Hes [Five Senses]* (illustrated by Mehrdād Shāhverdi).



Figure 11. *Mājerā-hā-ye Amin va Akram [The Adventures of Amin and Akram]* (1990s) by Saeed Razzāqi, Universal Publishing House (left)

In the 2000s, *Mājerā-ye bistoun [the Story of Bisotoun]* (illustrated by Armin Navāee) was published. In the last years of 2010s, the tendency to fantasy literature increased, and books such as *Shāhzādeh Māchin [Prince Māchin]* and *Ganj-e Qāroun [The Qāroun Treasure]* (illustrated by Sām Salmāsi), *Jāsousān dar takht-e jamshid [Spies in Persepolis]* and *Bouali, sarie va magbār [Bouali, Fast and Deadly]* (illustrated by Farāz Bazarzadegān) were published as a modern story with a look at ancient literature, culture, and Iranian celebrities.

Two books; *Chāhārtā-ye va sheshtā-ye [Four and Six]* (illustrated by Seyed Mostafā Hosseini) with the presence of a sports hero and a nine-volume collection of *Ilya, tav-aloud-e yek qahremān [Iliya, The Birth of a Hero]* (illustrated by Hamid Sohrābi and Meysam Barzā) and *Mohitbān-e Kouchak [The Little Forester]* (illustrated by Marzieh Meysami Āzād) were published focusing on the heroic character.

While the first book with a fantasy theme, *The Adventures of Akram and Amin*, was a continuation of comics in children's magazines, the illustrations of *Prince Māchin* and *The Qāroun Treasure* follow European works such as *Asterix* and books such as *Forester* and *Iliya* was in the style of Japanese manga like *Ganbare, Kickers!* In fact, in this type of literature, books are compiled based on the personal style of the artists and there is no specific process in their illustration.

Genre of Ancient Literature

The continuation of the only pre-revolutionary comic book on the ancient literature, namely *Rostam and Esfandiār*, the ancient literary genre remains one of the most popular subjects in the years after the revolution. These books were often based on the story of *Shāhnāma* by Ferdowsi, which deals with the life of the ancient kings of Iran.



The first book in this group was listed below: *Koudaki-ye rostam* [*Rostam's childhood*] (illustrated by Saeed Razāqi) in the 1990s and *Haft khān-e rostam* [*Rostam's Seven Labours*] in eight volumes (illustrated by Farāz Bazarzādegān), *Rostam in haft khān* [*Rostam's Seven Labours*] in three volumes and *Zāl va Simorgh* (Ill. 12) and *Zāl va Rudābeh* (illustrator of Seyed Mostafā Hosseini), *Jamshid* (illustrator of Ashkān Rahgozar) and *Jahanam-e Zahhāk* [*Hell of zahhāk*] (illustrator of Kiāvash Jāhed) 2000s.

In addition to rewriting the *Shāhnāma*, comic books have been published in other genres of ancient literature. Anecdotes of *Mollā nsereddin* (illustrator Saeed Razzāqi) (2000s) about short stories of an ancient Iranian humorous

character, a five-volume collection of *Sardāran-e Iran* [*Iranian commanders*] and a three-volume collection such as *Masal-ābād* about proverbs and a nine-volume book of *Qe-seye zendegi-e pahlavānān* [*Heroic Life Stories*] (illustrated by Mahyār Charejoojee) and *Arshiā* (Illustrated by Ashkān Rahgozar) and *Takht-e jāvidān* [*Eternal Throne*] (illustrated by Kiāvash Jahed-parsā and Hamid Borghāni) (2010s) are narrated in an ancient literary genre.

In the early years, illustrators attempted to incorporate Iranian creative expressions in their illustrations in order to establish a national environment in illustration. With a look at American heroic comics and Japanese manga in recent years, this technique has evolved, and the native style has been lessened in order to appeal to today's readers. The images have a comical appearance based on the amusing substance of some works.

Genre of Religious

As mentioned earlier, many books published in the post-revolutionary years have a religious and ideological theme due to a change in government approach. The first book on this subject was entitled *Farzand-e āsemān* [*The Child from Sky*] on the subject of the life of Jesus Christ and then the *Koudaki-ye ākharin payambar* [*Childhood of the Last Prophet*] on the subject of the life story of the Prophet Muhammad in the 1990s published with illustrations by Saeed Razāqi.

In the 2010s, a wave of publishing comic books on the life of Imam Hussein began. The book of *Dāstān-e āshurā* [*Āshurā Story*] (illustrated by Parviz Eqbāli) (Ill. 13), *Melikā, mām-e khorshid edālat* [*Melikā; the mother of the Sun of justice*] and *Mokhtār, Dādkhāh-e Ninavā* (Illustrated by Mehrdād Shāhverdi), illustrated story of *Ghadir* and *Zeinab*;



Figure 12. *Zāl va Simorgh* (2010s) by Seyed Mostafā Hosseini, Korāsān Publishing House

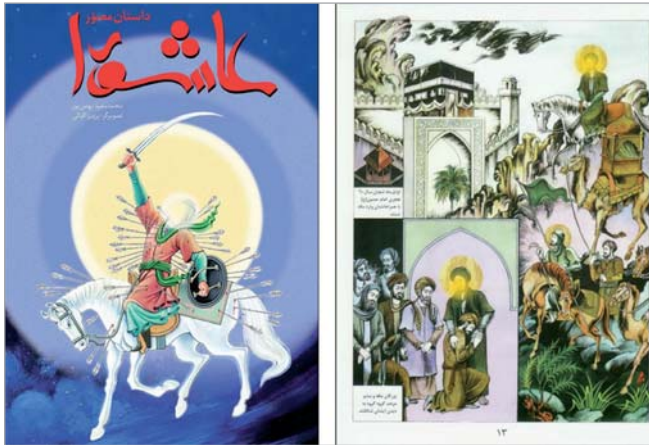


Figure 13. *Dāstān-e āshurā [Āshurā Story]* (2000s) by Parviz Eqbāli, Dānesh Āmouz Publishing House

safir-e eshgh [Zeinab; Ambassador of Love] (illustrated by Saeed Razāqi) are among this collection.

The *Āshurā Story* is a one-of-a-kind example of religious comic books. Unlike previous publications, the image of Imam Hussein is clearly shown in this book, which was the first example of comic books about the life of Imam Hussein and the incident of Karbalā. Since the Safavid dynasty in the 15th century, however, depictions of saints' faces have been prohibited. In addition, there are numerous references in this work. Furthermore, there are numerous references to holy and historic Iranian artwork in this book.

Genre of Realism

The last years of the 2000s, was the beginning of the production of comic books with a realistic theme and theme on

the subject of the Iran-Iraq war. In the genre of biography, *Mehr-e khāvarān* (illustrated by Hassan Rouhalamini) about Khomeini's life published in the 1990s.

Books of *Tandis-e Moqāvemāt [the Statue of Resistance]* (illustrated by Iraj Khān Bābāpour) (2000s), *Hamase-ye hajj younes [Epic of Haj Younes]* (illustrated by Parviz Eqbāli) (2010s) in the biography genre, five books entitled *Bar bāl-e sarnevesht [On the Wings of Destiny]*, *Jang-e naftkesh-hā [Oil Tankers Wars]* (illustrated by Farhād Mufouz) (Ill. 14), *Hamle be H. 9 [Attack on H. 9]* (illustrated by Meysam Barzā), *Atr-e shahādat [The Perfume of Martyrdom]* and the *Janj-e bostān [Battle of Bostān]* (illustrated by Hassan Rouhalamini) was published on the subject of various operations in the Iran-Iraq war.



Figure 14. *Jang-e naftkesh-hā [Oil Tankers Wars]* (2010s) by Farhād Mufouz, Khorāsān Publishing House



Conclusion

For a variety of reasons, the production of comic books in Iran is still not a comprehensive approach in the field of publishing children's books. The approaches, attitudes, and conflicts of the 1980s continue to impact these publications. Comic novels, in this view, are stupid and inconsequential, and they detract from readers' interest in rich and great literature.

On the other hand, there is less training in art schools and universities for the production of comic books, and artists from other fields of art, such as animation and caricature, frequently turn to this sector. Furthermore, the creation of these works is very costly and needs collaboration, which is out of reach for many private publishers. Finally, because of a lack of familiarity with comic books and the dearth of their publication in recent years, Iranian readers are unfamiliar with them, and there is no strong market for them in Iran. As a result of the lack of critical and professional backing, the lack of artist skills and the high cost, as well as the lack of familiarity of Iranian readers with these works, the market for these publications in Iran is small.

However, there is a wide range of comic book illustrations, each of which is founded in a different illustrator's style. Iranian illustrators developed fanciful images in the early years using mediums such as watercolors, and in more recent years in a realistic manner and employing computer technology. As a result, comic books of any genre, as well

as the works of each illustrator, have distinct characteristics that make it difficult to categorize them. This variety suggests that Iranian publishers and illustrators have recognized the potential of comic books and are attempting to create an Iranian style in comic books based on Iranian aesthetic principles.

Sources

1. Dādgar, Mohamm-d-rezā; Rahmāndoost, Mostafā; Amoozā-deh Khalili, Feradoon; Hāshemi-nejād, Rezā. (1996). "Comic-strip, Na; comic strip, āri!". *Pajouheshnāme-ye Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. No. 5, summer 1996: 7-28.
2. Esmāil sohi, Morteżā; Razāqi, Saeed. (1996). "Chehre be chahre: comic strip dat goftego-ye do tasvirgar". *Pajouheshnāme-ye Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. No. 5, summer 1996: 34-47.
3. Hejvāni, Mahdi. "Alef-e āghāz: comic strip; arzyābi-ye she-tābzadeh". *Pajouheshnāme-ye Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. No. 5, summer 1996: 2-6.
4. Hossienzādeh, Mansour. "Komik-hā-ye Mosavar dar Majalehā-ye koudakān qabl az enqelāb". *Pajouheshnāme-ye Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. No. 4, spring 1996: 49-53.
5. Khāzeni, Siyāmak. (2001). "Rāh-e nejāt dar comic strip ast". *Ketāb-e Māh-e Koudakān va noujavānān*. No. 47, summer 2001: 17-18.
6. Mohammadi, Mohammad-Hādi; Ghaeni, Zohre. (2001). *Tārikh-e Adabiyāt-e Koodak va Nojavān*. Vol. 7. Tehran: Chistā.
7. Tarhandeh, Sahar. (2011). "Striving to Survive: Comic Strips in Iran". *Bookbird*. No. 49, October 2011: 24-31.

Renáta Fučíková

Czech Republic

GOLDEN AGE OF CZECH COMICS FOR CHILDREN BETWEEN 60'S AND 70'S OF THE 20TH CENTURY



She studied illustration and applied graphics at the Academy of Arts, Architecture and Design in Prague between the years 1982 – 1988. Her works have been published in the Czech Republic (Albatros, Euromedia, Mladá fronta, Práh, Vyšehrad) as well as abroad (Gründ – France, Bertelsmann – Germany, Libro Zorro Rojo – Spain, Grimm Press – Taiwan, OzBooks – South Korea). Her works have received many awards and have been nominated for different awards: eleven times the Golden Ribbon for children's and young adult books, five times the international award White Raven (Internationale Jugendbibliothek in Munich), Award at the Biennial of Illustrations Teheran, Grand Prix at the Biennial of Illustrations Zagreb, nomination for the Astrid Lindgren Memorial Award. Since 2016, she has been teaching at Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art at the University of West Bohemia where she leads the Studio of Didactic

Illustration. Renáta Fučíková's works have a strong educational potential. She has also complemented words to her artistic expression and this allowed her to create artist's books. They are inspired mainly by the Czech and European history: History of Europe (Historie Evropy), Prague in the Heart (Praha v srdci). She has visualized significant figures of the Czech history: Charles IV., Jan Amos Komenský, Antonín Dvořák, Tomáš Garrigue Masaryk, Franz Kafka, History of Czechs in the USA (Historie Čechů v USA).

This contribution will be coloured by a subjective judging and memories. Certainly it is because even I was influenced by Czech comics in my childhood in such a strong way that as an adult I dedicated some of my time to comics.

I was lucky that as a child I started reading and receiving printed media at the end of the 60s of the 20th century. It was the time when Czech original book production for children experienced its boom. It was especially the look of children's magazines that was strongly preferred.

What did the situation with comics actually look like? In the communistic Czechoslovakia it was seen as a not wis-



hed artistic expression of coming from the west world. But during the 60s literary, film and artistic art started coming to life. It was the time when exciting discussion between children's psychologists and writers were developing. The subject was what would be the most appropriate way how to have an influence on the young generation through literature. In that time children's comics was pardoned, but it was given the name 'picture series'.

Today, in the time of plural politic system it is quite difficult to judge books and magazines of that time in an objective way. I am sure that their look was influenced by the totalitarian regime that wanted to form future builders of socialism. But it also had a positive impact, the state invested much money in this field. Thanks to this the printed media had an excellent appearance and the best artists and writers participated in the start of its existence.

I was three years old – I just started reading when in 1967 the periodical **Sluníčko (Little Sun)** for the youngest readers started being published, it was full of poetry, prose and of excellent translations. Its original square format changed the whole periodical into an artistic artefact.

And this was my first contact with comics. Its graphic artist was Adolf Born, in that time already an experienced illustrator. Poetic stories of the tomcat father **Coura** and his son **Courko** were a work created by the librettist Zdeněk Adla, a convinced communist whose older literary production was carrying strong ideological features. During my childhood they were fortunately not a part of the comic libretto anymore. Continuation of the tomcat stories were just developed anecdotes, but we – children enjoyed them much. Colourful panels with texts in bubbles were something completely epochal.

Not every original comics from the periodical **Sluníčko** was successful and searched. One of such picture series was, for example, **Machalínek** created by the pen of the illustrator Radek Pilař. Whereas at the same time he created the iconic character of the famous bandit Rumcajs, his Machalínek did not reach the interest of children and failed. It was probably because of its simple storyline. I must confess that I also rejected it when I was three, but today I know that from the artistic point of view Pilař's illustrations were pleasant and noble.

In the same year – in 1967 four comics characters were born: smart tomcat Vavřinec, tender dog miss Otylka, kind little pig Mojmír and a little stupid goat Spytihněv. Authors of this libretto were husband and wife Dagmar Lhotová and Zdeněk Karel Slabý. The illustrator Věra Faltová changed their stories into coloured drawings represented by a soft line and simple forms. The illustrations were not trying to reach some special high aesthetic values, but they affected small readers in a warm way and they definitely did not harm their taste. Thanks to such comics I learned to understand its patterns, sequencing of panels, bubbles...

Tomcat Vavřinec and his friends regularly appeared on pages of the literary magazine **Mateřidouška (Thyme)** that started being published already in 1945. Publishing of the original picture series immediately raised the interest of young readers in buying this periodical. The successful comics was quickly adapted and published as a book which I also gratefully possessed.

We could say that the stories of Vavřinec and his friends were representing something like kind reading. Plots were tender and relatively a little epic: accident by sunbathing, window overgrown with copious pees, argument with



a bad gull. Nothing annoying and nothing what could stir the muddy waters of totalitarian education.

Great appearance for small readers was represented by the birth of other four animals – but they really became iconic. The author and illustrator was Jiří Němeček and it looked a little like copying his colleagues from the periodical *Mateřídouška*. His four characters are also a smart tomcat who leads the others – inventor Myšpulín. His followers are a strong and hungry little pig Bobík and a scared rabbit Pindčo. And there is an old dog miss Fifinka who takes care of them all. Today we would probably see this role definition as relic and gender unfair.

These four characters got the name of **Čtyřlístek** (Four-leaf clover) and their epic adventures immediately got the hearts of young boys and girls. The plots were appropriately dramatic and similar to plots appearing in American animated films and comics, the artistic stylization at the beginning of the existence of *Čtyřlístek* followed Hanna-Barbera stylization.

But this comics plays an essential role for the Czech illustration and animation production because it allowed other authors and illustrators to enter its pages from the very beginning. And like this, already in 1969, the prototype of the later famous Czech animated couple Mach and Šebestová was born – that time it was the couple **Alenka and Vašek**. Their stories were quite subtle, there is no doubt that it was because the author of the libretto Svatopluk Hrnčíř just started creating the character features of both characters. At the same time it was the famous illustrator Adolf Born who was searching for their artistic expression. This author's searching was incredibly nice. I would honestly say that I like the original couple more than the later one.

Let us leave now the starting comics magazine and let us have a look at another famous children's magazine of that time – this time it is a comics periodical and later fortnightly magazine **Ohníček (Little Fire)**, a magazine for pioneers. During my childhood its look changed rapidly – as well as the mood in the society in the special year 1968. From originally tendentious and propagandist platform *Ohníček* changed into a comics magazine.

In *Ohníček* the series **Malý Vinnetou (Little Winnetou)** started being published, it was a prompt reaction to the wave bringing May books. The author of this nice comics was Karel Franta. The plot of the most stories was created by the conflict between a skillful Indian boy and a little stupid cowboy. Karel Franta improved his style while making these illustrations. From brief linear solutions he got to more complicated compositions and a fully colourful scale.

Another gratefully accepted comics in the magazine *Ohníček* were the stories of ancient siblings **Sek and Zula**. Their authors were the humorist Miloslav Švandrlík and the caricaturist Jiří Winter Neprakta. Excellently pointed stories suited the horizontal format of the magazine, but the artistic aspect did not inspire me much – respectively – my demanding mother who was a sculptor and ceramist and she strictly forbade me to copy this style. Neprakta's hand was for her to sure and his stylization was too vulgar.

What I liked the most in *Ohníček* was the cycle of anecdotes of short comics **Made in Popletov** created by the humorist Jiří Bínek and the sculptor Vladimír Kýn, famous for his three-dimensional objects. The stories from *Popletov* had an ambition to become something like the Czech equivalent of the famous Sempe's *Nicholas in Trouble*. The illustrations were made using a unique and soft line in a ge-



neral and modern colourfulness. They seduced to copying, but this copying was enriching.

In 1970, I started attending school and this was time that we could call golden age of comics. The original – so communistic- magazines for young people like **Větrník** (original name was Pioneer) or **ABC mladých techniků a přírodovědců (ABC of Young Technicians and Scientists)** competed in publishing comics for older schoolers. I was only six years old and I was crazy about them – but the stories were the reason, not their artistic stylization.

I would say that the top artists of that time were Jaromír Vraštil and Gustav Kruma, who drew only adventurous stories. I am convinced that the effective black-and-white stylization of Jaromír Vraštil and his intense composition of characters in the panels made a strong impression on me and also influenced my future.

Of course, I cannot forget to mention the re-edition of the famous **Rychlé šípy (Fast Arrows)** originally illustrated by Jan Fischer. In the time of my childhood they were published in a booklet and the graphic designer Marko Čermák followed the original illustrations.

At the beginning of the 70s, normalization came to Czechoslovakia and this meant the return to pre-reform standards. Many progressive personalities had to leave the editorial offices and the perception of magazines started changing.

The magazine *Větrník* became again **Pionýr** and stopped publishing adventurous comics. It was only **Ohníček** that still kept its brave horizontal format and continued with comics further. It focused on original Czech adventurous stories illustrated in black-and-white form. It is interesting to say that one of its graphic designers was the excellent artist

Teodor Pištěk. The famous Czech-American film director Miloš Forman chose him some years later – of course because of his painting work – as one of the authors of costumes and decorations for the film *Amadeus*. Teodor Pištěk was for this design work awarded by Oscar.

In 1971, the literary magazine *Mateřídouška* started publishing probably the most famous comics of that decade. Funny adaptations of Czech legends and historical events. The author of the librettos of the first parts of the comics **Obrázky z českých dějin a pověstí (Pictures of Czech History and Legends)** was the famous communistic writer Zdeněk Adla. Later he was followed by the text writers Jiří Černý and Pavel Zátka. But it was Jiří Kalousek who was creating lovely illustrations for the whole period and like this influenced the whole generations of readers. Characters of the comics were almost dumb, the completed text was running under the panels. Despite of this, some of stylized statements said by the historical characters remained in readers' memories forever. This comics was published for some years and later even as a book. Some other similar projects freely followed it, like for example, *Obrázky z dějin světových (Pictures of World History)* and later (of *Czech Discoveries*).

After the year 1970, the look of *Čtyřlístek* markedly changed. Booklets got smaller, they were published in full colours and they got a regular structure – the introduction story dedicated to four animal characters was always followed by other three short comics. Sometimes these comics were episodes of the original free cycles made by illustrators whose names I have already mentioned: Karel Franta Adolf Born, Radek Pilař.



I was touched the most by the illustrations created by Oldřich Jelínek. His expressions were at first quite similar to Adolf Born – already at the beginning of the 60-s they together with another illustrator Jiří Malák contributed to the almanac *Zahraniční literature* (Foreign Literature).

In the 70-s, their ways obviously took different directions. Malák remained faithful to young readers by his well-arranged expression. Born oscillated between comics for children, book illustrations, demanding lithography and animated film. Oldřich Jelínek used its drawing to create a stylized atmosphere, he worked with black surface and a dynamic composition through which he was able easily to express movement and the epic of stories, in which especially technique and means of transport played the most important role.

Influenced by the original Czech comics – especially by illustrated books, of course – I started studying illustration at the Academy of Art, Architecture and Design at the beginning of the 80-s. After the graduation I looked for a job in different publishing houses and one of my first jobs that I got was a short comics for **Čtyřlístek**, illustration for a foreign libretto.

The next comics I wrote myself – it was in 1989, an adaptation of a Greek fable about the king Midas. And like this, my cooperation with **Čtyřlístek** started and lasted for some years. In this time I was trying to introduce Czech children variety of traditional narrations in adaptations: for example, Lithuanian or Irish fairy tale, Indian story, Chinese story, or even an episode from *Canterbury Tales* or the *Decameron*. I adapted my stylization of illustration and lettering to the character of the story and its place. Then I was offered to create illustrations for the narration of Faust's sto-

ry or for the famous story about Golem. I also worked on the big comics adaptation of one of the most epic Czech legends – about the prince Bruncvík.

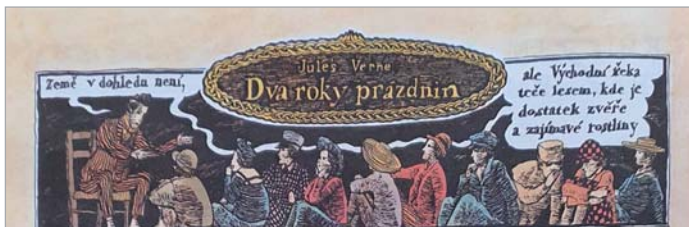
Later, when I already finished some illustrated books, the magazine **Mateřídouška** gave me the opportunity to work on today already classical adaptation of the famous stories and I started illustrating adaptation of comics dedicated to famous Verne's book *Two Years' Vacation*. On stories *Princ a chudás* and *Oliver Twist* I already worked on my own, without summarized texts, it was a pure comics.

Experience with libretto motivated me to further author's work. I enjoyed using comics elements by working on popular educational books like, for example, T. G. Masaryk, J. A. Komenský, *Historie Evropy* (History of Europe), *Praha v srdci* (Prague in the Heart) and I really used my experience in the vigorous comics Antonín Dvořák.

There is no doubt that I am not the only illustrator who was strongly influenced and motivated by the golden age of the original Czech comics: from the contemporary authors I have to mention especially Lucia Lomová, a famous author of comics and illustrator. Her comics are translated and published in different countries all around the world. But also works of other Czech authors directly or indirectly reflect the basis they got in the famous time between 60-s and 70-s of the 20th century.







Briant se o scéně s bratrem nikomu nezmínil. Ani Gordonovi. Moko také mlčel. Briant pohovořil pouze o tom, co zažili a co objevili. Po jeho slovech byli téměř všichni přesvědčeni, že žijí na ostrově a že nejbližší pevnina je vzdálená stovky kilometrů.



Věděl, že jim nikdo nepomůže, že musí spoléhat sami na sebe. To především znamenalo dokonale se připravit na zimu, která se pomalu blížila. Každý pracoval s velkou pilí. Briant poslal Jakuba tam, kde bylo třeba odvahy, a Jakub vše vykonával beze slova odporu.



V únoru přišel Wilcox na to, že lososí v tu dobu táhnou do sladkých vod jezera. Chlapci se dali do rybaření s úmyslem, že natovně ryby nasolí. Proto zřídili na mořském břehu solisko, kam nalili mořskou vodu, a když jí slunce odpařilo, na dně zůstala sůl.



Dorphan s Baxterem v půli března objevili na jihu rozsáhlý močál, nad nímž se vznášelo množství ptáků. Oba chlapci usoudili, že by to bylo skvělé loviště, jen kdyby se v močálu mohli pohybovat. Netrvalo dlouho a Baxter přišel se skvělým nápadem.

Kreslil Renáta Fučíková



Anna Kérchy

Hungary

CREATIVE STRATEGIES OF COMICS IN CURRENT HUNGARIAN PICTURE BOOKS



Anna Kérchy is Associate Professor in English Literature at the University of Szeged, Hungary. She is interested in feminist literary theory, body studies, women's art, somaesthetics, posthumanism, Victorian/postmodern fantastic imagination, as well as the trans-medial, material, and corporeal narratological dimensions of children's/YA literature. Her publications include the monographs *Alice in Transmedia Wonderland* (2016), *Body-Texts in the Novels of Angela Carter* (2008) and *Essays on Feminist Aesthetics, Narratology, and Body Studies* (in Hungarian, 2018). She also (co)edited nine essay collections including *Exploring the Cultural History of Continental European Freak Shows* (with Andrea Zittlau, Cambridge Scholars, 2012), *Feminist Interventions into Intermedial Studies* (a special issue for *EJES* with Catriona McAra, 2017), *Posthumanism in Fantastic Fiction* (*Americana*, 2018) *The Fairy-Tale*

Vanguard (Cambridge Scholars, with Stijn Praet, 2019), *Transmediating and Translating Children's Literature* (Palgrave, with Björn Sundmark, 2020), and *Sounds Victorian* (for *CVE*, with Béatrice Laurent, forthcoming, 2021).

In *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*, Martin Salisbury and Morag Style's definition of a picture-book as a medium "defined by its particular use of sequential imagery, usually in tandem with a small number of words, to convey meaning" resonates particularly well with Will Eisner's classic description of comics as a "sequential art form" that uses images deployed in a specific order for the purpose of graphic storytelling and transmitting information. Both picture books and comics tell stories by relying on the interaction of words and images: it is the complementary-contradictory relation between visual and verbal media – semiotician Liliane Louvel calls "iconotextual dynamics" – that invites creative readerly responses and allows for a proliferation of meanings through a tremendous



variety of interpretations of these uniquely hybrid and flexible narrative forms.¹ Both picturebooks and comics function as significant instruments of children's and youth culture and (visual) literacy learning – albeit the former are traditionally regarded as pedagogically beneficial gateways to reading 'serious literature,' whereas the latter are alas still too often criticised as popular consumables which divert youngsters' attention from 'real books.' Besides their formal-structural similarity rooted in their sequential imagery highlighted by Salisbury-Styles and Eisner alike, a common denominator of picture books and comic books is their crossover characteristic (in Sandra Beckett's sense of the term): both interactively engage multiple generations of readers, allowing for creative continuations of the story through mutually enriching communication between child and adult audiences.

Contemporary Hungarian artists integrate comics' formal, stylistic, and narrative conventions into picturebooks with the multiple agenda to blur boundaries of book classifications based on the target group's age, to trouble the rigid distinction between children's and adult literature/ experience, to challenge the confines of verbal and visual representation, to disrupt generic and medial boundaries, and to play with paradoxes by conveying traumatic psychic contents, philosophical dilemmas, and existential riddles in an apparently infantile form that is nevertheless permeated by a metapictorial commentary and asks readers tur-



ned into spectators to look again and revise their customary ways of seeing themselves and others.

Gábor Ivády and Zsombor Ivády's picturebooklet *Gyerekszem* (*Child's Eye View*) illustrated by Mari Takács plays with dual address in a peculiar way: co-authored by father and son, the polyphonic text places side by side a child's and adult's thoughts on the same decisive experiences of childhood: growing pains, sibling rivalry, conflicts with parents, friendship, first love, heartbreak. A bifocal perspective is invited from readers as the child's rebellious, spontaneously critical view of the adult and adult's nostalgic, retrospective, melancholic view of the child complement and contradict one another, and in their gazes mirroring one another more general human desires and anxieties are also surfacing. The illustrations oscillate between *déja vu* and *jama-is vu* sensations by using visuals familiar from comics: sometimes thought bubbles frame the streams of consciousnesses of the two focalisers (voicing mundane incidents on the child's part: "Leonard from kindergarten had a fight

⁴ Even in the case of a wordless/textfree silent picturebooks, the title or paratextual addendums like a blurb or a review, not to mention the performative act of storytelling interact with the illustrations which constitute the main corpus of the work.



with me. He pulled my hair and a lock of hair got stuck in his fist. I asked him to give it back, but he took it away, and kept it. Leonard is evil!” enhanced by pertinent questions on the adult side “If something gets torn out of someone will it live longer with the other?”), elsewhere sequential panels express the passing of time (to wonder “Why there is Christmas only once a year?”), or familiar figures like Superman toy with illusory identificatory positions, normative ideals of masculinity and fragile selves (asking “When I grow up will I have to learn how to be afraid?”). The pages capture fleeting ideas in a non-chronological, non-linear order, like dream fragments they can be browsed at the readers’ will and whim.

Csimota publishing house had a sweeping success in the 2010s with its design book series: in these small format (12cmx12cm) wordless silent picturebooks several graphic artists were invited to reimagine the same classical fairy tale in their own style and creative vision. The five different illustrators commissioned for each story used different visual rhetorics to create unique storyworlds which enter into dialogue with one another, while – by multiplication – they also echo the various ‘original’ versions of the fairy-tale classics. Through the revival of the oral tradition of the fairy tale genre, the voices of Perrault and the Grimms (enhanced by Doré’s, Cruikshank’s or Disney’s by-now classic illustrations) are complemented by those of the parents who read out and perform the story for their children. In several volumes the reimagined fairy tales are easily accessible to pre-readers because they are reduced to the most elementary visual codes or plot components. Similar to how Warja Lavater’s accordion-fold abstract „imageries” for adult art-lovers invited to ‘read’ a silver dot as Cinderella, superposed matching blue ovals as her slippers, and black splatters



as cinders of the hearth, in Kata Pap’s picturebook the three little pigs are represented by jelly beans, the big bad wolf



a chocolate chip cookie, and their adventures take place on a china plate representing the enchanted woods to tease infantile feasting fantasies, while Tibor Kárpáti uses even more minimalist visual narrative patterns by retelling Little Red Riding Hood's story in pixel graphics reminiscent of old PC games visual design. The wonder of the fairy tale springs from the geometric pleasures of pattern (one can relate this to deep structural basic plot components of tales typologised by Russian folklorist Vladimir Propp). As Emese Révész suggests, the dramatic tension of the source-text tale is eased by irony conveyed through abstract imagery, and the surprising contrast of the archaic message of the tale with the new medial format of the computer game design that frames pixelated scenes in comics panels to create a virtual playground space where storytellers and listeners can interact in the (re)invention of old and new meanings.

Intermedial allusions and fusions are widely used strategies elsewhere, too.

Bodonyi Panni's independently published zine-format silent book *Csá, Nye!* fuses comics', picturebooks', and photography's representational conventions to tell a daydreamy sto-

ry about the desire to escape from the maddening rush of city life to an imaginary rural landscape where we could find our inner peace. The wordless image sequence functions as a picture report made up of photographic snapshot-like drawings of a horse-drawn sleigh ride in the snowy countryside. Each panel captures a moment where time stops and is freeze-framed for an eternity. Our gaze is directed at insignificant counter-spectacles like the changing light and shadow, the movement of the horse, or the clicking of the camera – inviting us to slow down, cherish partial perspectives or microscopic details, and embrace the rhythm of the sleigh ride. The title is a nonsense word composite drivers use to address their horses while giving them directions: it can refer to the emptying of man-made meanings, can call to surpass our anthropocentric worldview by recognising the mutually enriching potential of interspecies belongings nested in our natural enworldedness, but it can also function as a tongue-in-cheek allusion to mankind' stubborn and futile insistence to direct the path of our lives, and control our destinies.

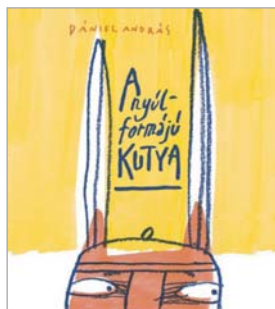




Turi Lilla's illustrations for György Dragomán's short story *Jég* (*Ice*) capture the traumatic sense of the unpredictability of existence and the shared human burden of our vulnerability through allusions to jazz music improvisation and the disintegration of figurative representation into self-disseminating doodles which remind of violent chalk drawings of a frustrated, angry child and evoke the tragic intensity of Picasso's *Guernica*, too. This adult picture book deals with serious political issues: war, migration, grief, and the burning need for humanitarian solidarity. The short story oddly begins at the end: it is set at a farewell party organised for Khalid a Syrian jazz musician who is about to return to his mothercountry after a guest performance in Budapest. As people are politely inquiring about the political/military situation in his homeland, his responses only give fragmentary details about the terrors, and only the ima-

ges fill in the gaps of the verbal narrative. The unspeakable is pictured through nightmarish visions of impending catastrophes, worrisome thoughts about forthcoming dangers emerging in thought bubbles around anonymous figures' heads – suggesting global political crisis' impact on all of our lives. The catharsis in Greek tragedy's classic sense of the term – a combination of pity, fear, and spiritual elevation caused by witnessing heroism – comes from the recognition of the precarity of all living things. The story is open ended, the only answer to the emerging questions is „We cannot tell what will happen.“, and Khalid's only meaningful response to the meaningless massacre is asking for the strongest possible gin with ice. The titular ice seems to melt over some illustrations as if tears ran over the text, while on the final pages red handwriting contrasting the printed text and spanning over several successive pages, suggests pain overflowing the confines of the book object.

A nyúlformájú kutya (*The rabbit shaped dog*) authored and illustrated by András Dániel is a playful commentary on identity crisis, the experience of disembodiment, the longing to be seen and appreciated by others for who one really is/ feels to be: topics which resonate well with adolescent uncertainties. However, the book – narrated by a slightly neurotic, super sensitive and self-reflective creature who looks like a rabbit but self-identifies as a dog – goes way beyond the simple thematization of YA growing pains by virtue of the strategic employment of the narratological device of metalepsis. Metalepsis, commonly referred to as the breaking of the fourth wall of the house of fiction, transgresses ontological boundaries between make-believe world and consensus reality through allowing characters to 'speak out' from the text, to address readers. Here the hyb-



rid hero's hesitant address of the reading audience ("I can't see you, but you must still be there.") both creates an alienating effect by calling attention to the fictional constructedness of the storyworld, but also facilitates an intimate connection/ identification with the vivid voice breaking beyond the page boundaries. The existential angst of the rabbit-shaped dog is communicated through an exciting negotiation of verbal and visual representation: the creature's sense of being trapped in the wrong body is coupled by the claustrophobic experience of being closed within a book authored by some mysterious unknown entity. The rabbit shaped dog, like William Blake's Tyger, asks his maker about

the motivations that inspired its creation, but authorship is clearly associated with visual creativity. ("There is no escape from your physical form because everything has been drawn here.") The creature is endlessly looking for a direction to find himself, he is pacing up and down in the book, watching and reading the multitude of pictures and texts spiralling around its figure. It takes a little while for the reader to realize that in this elaborate spatial play performed in/by the book, we are actually in the fictional characters' head witnessing how he is fantasizing about readers becoming fictional characters, and speculating about how figures in and outside of the book's boundaries – the rabbit shaped dog and the imaginary friends he eventually finds, a camel shaped horse, a pig who looks like a crocodile, a hippo-like monkey, and the reader too – could meet in infinity.

Bibliography

1. Beckett, Sandra. *Crossover Fiction. Global and Historical Perspectives*. Routledge, 2009.
2. Bodonyi, Panni. *Csá, nye!* Budapest: ISBNBooks, 2020.
3. Dániel, András. *A nyúlformájú kutya*. Budapest: Tilos az Á Könyvek, 2018.
4. Dragomán, György. *Jég*. Illustrated by Lilla Turi. Budapest: Magvető, 2019.
5. Eisner, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. WW Norton, 2008.
6. Ivády, Gávor and Zsombor. *Gyerekszem*. Budapest: Scolar, 2010.
7. Kárpáti, Tibor. *Piroska és a farkas*. Budapest: Csimota, 2006.
8. Louvel, Liliane. *Poetics of the Iconotext*. Routledge, 2011.
9. Révész, Emese. "A vizuális narráció eszköztára a Design-könyvek sorozatában." *Studia Litteraria*. 2019.1.2. 166-193.
10. Salisbury, Martin and Morag Styles. *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. Laurence King, 2012.

Chryssa Kouraki a Angela Yannicopoulou

Greece

GREEK HISTORICAL GRAPHIC NOVELS FOR CHILDREN AND YOUNG ADULTS



Chryssa Kouraki was born in Athens. She studied at the Primary Education Department of the University of Ioannina, where she also carried out her research for her PhD thesis under the title "Narration and literature characters: the fictional figures in the novels of Zorzi Sari (1969-1995)". For the last 23 years she has been working in the Greek Primary Education with first priority the promotion of literature reading to students. She has taken part in seminars and conferences regarding children's literature and cultural themes, in conferences papers editions and in Educational Material on children's books. Since 2012 she has been Coordinator of Cultural Programmes of the Directorate of East Attica Primary Education sector. From this post she has established the Teachers Reading Club with focus on children's literature. She has also set up the "Reading Club" blog (lesxhanagnosis.blogspot.gr) about children's literature, which was awarded with "Kyriakos Papadopoulos" award from the Greek IBBY Department.



Angela Yannicopoulou is professor of Children's Literature at the Department of Preschool Education at National and Kapodistrian University of Athens, Greece. She is interested in picturebook, teaching of children's literature, ideology in children's books and visual literacy. Her books: *Aesopic Fables and Children: Form and Function* (Liverpool: Manutius Press, 1993, in English), *Towards Reading* (Athens: Kastaniotis, 2005, in Greek), *Playing with Phonemes* (Rhodes: Aegean University, 2006, in Greek), *Literacy in Preschool Education* (Athens: Kastaniotis, 2005, in Greek), *Contemporary Picturebook* (Papadopoulos, 2008, in Greek), *Approaching sciences through children's literature* (Papadopoulos, 2009, in Greek) and *Picturebooks in preschool education* (Patakis, 2016, in Greek).



Abstract

Historical graphic novel, either for adults or children, is also blooming in Greece, despite the fact that comics have not been integrated into Greek literary canon, even when they deal with serious issues, such as history (see *Classical illustrated*). In this paper, we attempt to present a panorama of Greek Historical Graphic Novels for Children and Young Adults. It is obvious that Greek graphic novel, a new form of children's literature, is flourishing in Greece. The majority of them are adaptations of well-known narratives, mainly novels, which translate into words and pictures famous verbal narratives. In graphic novels the visual modality is crucial for constructing the story and conveying textual meanings.

Despite the variety of definitions on *graphic novel* (e.g. Baetens 2017, Cromer & Clark, 2007, Hatfield, 2005, Groensteen, 2000), all of them underline the co-operation between words and images. Graphic novel uses sequential art in a comic-strip format, and, unlike comic books, is a stand-alone narrative with a (rather) complex plot, presented as a book (Baetens & Frey, 2015). World widely graphic novel shows a clear preference to historical topics (see for example the diary of Anne Frank or Basra's real-life librarian in the Iraq war in 2003). The comic format seems to "provide an alternative form of representing historical narrative" (Lander, 2005: 113). Of course, the evolution of graphic novel has been strongly marked by the publication of the most famous graphic novel, *Maus* by Art Spiegelman (1991). In *Maus* Spiegelman interviews his father, a Polish Jew Holocaust survivor about his painful experience during the Second World War. *Maus* became the first and the only, up to now, graphic novel to win a Pulitzer Prize, the Special Award in Letters (1992).

History is also proven a very popular topic in Greek graphic novels, both when they are addressed to adults (e.g. *Aivali: A story of Greeks and Turks*), and children (e.g. the trilogy of Servi and Petrou, *At the Battle of Marathon*, *At the Battle of Thermopyles*, *At Salamina and Plataies*). In Greece, the bond between the comic-book-format and historical narratives was strengthened by the long literary tradition of *Classics Illustrated*, published since 1951 (Skarpelos, 2000). *Classics Illustrated* are not confined only to translations from the American series, but include Greek historical narratives, created by well-known Greek authors and artists. However, comics have not yet been integrated into Greek literary canon, even in cases when they deal with serious issues, such as history. This is evident in the various literary awards, including the prestigious state award. No category for comics and graphic novels exists. It seems that sequential art is not considered as worthy an award, at least concerning the visual text. When the book *At the Battle of Marathon* by Petrou (images) and Servi (text), received the state prize for nonfiction children's book (2016), only the author was awarded. Till now there is no provision for the illustrators.

However, graphic novels are blooming in children's literature. Graphic novel format seems suitable to young audiences: a. The predominance of images over words makes history child-friendly. b. Images are powerful by combining considerable information into a compressed space, easily apprehended (Tarbox 2017). c. Graphic novels are readable even by reluctant readers. d. The abundance of images satisfies the new generation, who lives in a culture of image (Bucher et al, 2004). e. Graphic novels remind children of comics and cinema. Also, they use cinematic narration and focus on action, something that young readers do appre-



ciate. f. The rich illustration transforms harsh issues, such as wars, into a lively and involving experience. g. Sequential art facilitates the immersion of readers-viewers into the textual universe, a fact that is often the pursuit of creators. Comic artists use numerous techniques in order “to shape narrative and engage the reader” (Lander 2005: 114). For instance, in the cover of *At the Battle of Marathon*, the expectancy of the creators for their readers becomes apparent in the explicitly of the subtitle “Live an epic moment in history along with the protagonists”.

Greek historical graphic novels for children are extended narratives addressed to older children. They may be divided into two broad categories: 1. New stories on historical topics. E. g. *Democracy*, which explains how the concept -and the name- of democracy, as a regime, was originated in ancient Athens circa 508 B.C., and 2. A second steadily, growing category (Soloup, 2017), adaptations of children novels, especially the most famous ones, e.g. *Petros’ War*, Alki Zei’s monumental novel, which was translated into eleven languages). In *Petros’ War*, both the novel and its adaptation as a graphic novel, we follow 9-year-old Petros, who lives in Athens during the Second World War. He lives the occupation of Athens, the Greek resistance against Nazis and the liberation of Greece, from October 1940 till October 1944.

It is apparent that certain historical periods are more popular than others. Antiquity is certainly one of those. See, for example, the three graphic novels, we have already mentioned, by Servi and Petrou, on Greco-Persian Wars in 5th century B.C. Especially in 2021, the 200th anniversary of the Greek Independence War against Ottoman Empire, a new favorite topic is added.

In historical graphic novels historical truth is always searched by the creators (Papadatos, 2017). Since histori-

cal graphic novels constitute a narrative form for historical events, entail from the creators’ epistemic and ideological choices (White, 1987). See for example at the appendix of Petrou and Servi’s book, the author, Katerina Servi, who is an archaeologist, becomes part of the graphic narrative and explains to young readers how she pursues historical truth. Also, in historical graphic novels time and place, play a significant role in persuading readers that the narration is about real events. Maps are often incorporated and certain emblematic places are easily recognizable. So the landmarks of the cities are carefully added (e.g. the White tower of the city of Thessaloniki in *The secrets of the Swamp* or Parthenon in *Democracy*).

This results in the creators’ thorough research not only of historical events, but also of the landscape. The detailed depiction of the landscape makes the narration plausible and convincing. Buildings, houses, landscapes should be drawn with great accuracy. The adaptation of Delta’s novel *The Secrets of the Swamp* into a graphic novel was not an easy task, because the narrative is located in the swampy lake of Giannitsa during the Greek-Bulgarian conflicts (1904-1908), in Macedonia, which was still part of the Ottoman Empire. The narrative revolves around the actions of two children, Apostolis and Yovan, who help the Greek guerrillas in their operations against the Bulgarian corps.

When historical graphic novel is addressed to young children, it is confronted with a great challenge; how to present cruel aspects, like wars, to a young and innocent audience. Greek historical graphic novels employ many strategies in order to lighten serious content and make it suitable for young children. Gruesome episodes are presented only in words and not in pictures. For example, instead of illustrating the desecration of the temples, the destruc-



tion of the city and the captivation of its citizens, a young boy is depicted to narrate those events. The dramatic tone is obtained mainly through successive close-ups on his face, until the final extreme close-up on his terrified eye (*At the battle of Marathon*) p. 28).

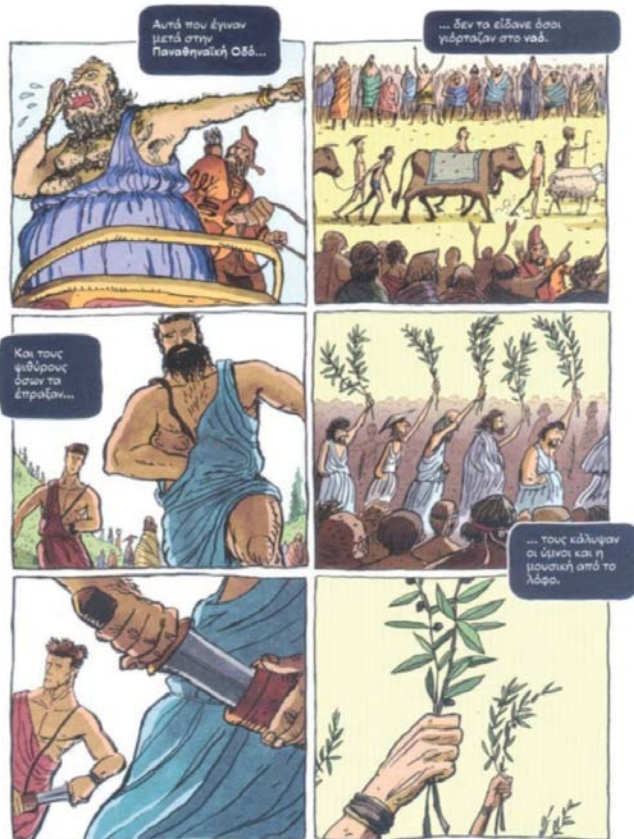
Also, humour is an effective device for lightening hard facts. See how the Greeks chased the Ottomans throwing their shoes at them (*Peter and the Revolution of 1821*, p. 15).



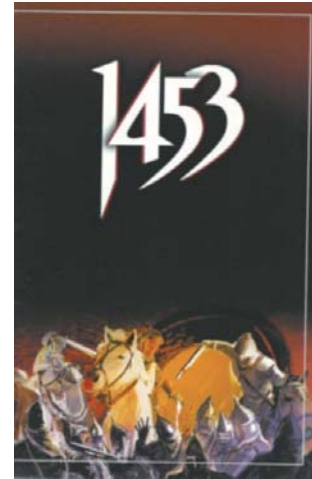
In spite of the fact that historical graphic novels for children do not favour horror and avoid blood and splatter, they do create dramatic visual historical narratives. Even, wordless images may convey the intensity of the moment, by zooming and un-zooming the same scene (e.g. the graphic novel of Petro's War). In *Democracy* the dramatic conflicts are depicted in a succession of black pages, all of them overcrowded, and with non-canonical panel frames. The dramatic feeling is maximized with the repetition of the same scene in successive close ups. Another way of succeeding in creating dramatic tension is the violation of the linearity of reading, which normally moves from left to right and from top to bottom. In this case reading may be both ways: horizontally and veridically. If you read horizontally, you learn what happens simultaneously in two different spots in Athens. Reading vertically the same event, the assassination of the tyrant or the holy procedure, is developed in time. Even speech balloons are located within two panels in order to permit readers to follow at will two different directions of reading; either horizontal or vertical.

Although objectivity is considered essential in historical narratives, in fact historical graphic novels favour Us compared to Them. This tendency is obvious in different ways:

- in the selection of the themes; The battles are normally victorious (the Athenians beat the Persians *At the battle of Marathon*).
- At the presentation of the characters: Greeks are presented as very brave, in contrast to the enemies, e.g. the Ottomans, who are unable to confront Us.
- In the external appearance of the enemies, who are always bad and ugly. Also, many aspects of the personality of the story-agents are revealed through the images.



- Power is one of them. For example, in *Democracy*, Kleomenis, the king of Sparta is obviously a very strong man.
- d) Even the colours are used symbolically and express our emotions towards the historical events. In *1453*, the date when Constantinople (today's Instabul) was conquered, the colours are dark. Solid black occupies the ne-



gative space of the images and the margins of the pages functioning as synonymous to a dreadful fate and date. Sometimes settings, drawn in black, may herald distressing future events. In *Petros' War* the dark, cloudy sky hints to unpleasant events which are going to happen.

On other cases colour simply attempts to recreate the settings. In *The Secrets of the Swamp*, the predominant colour is green, the colour of a swamp full of plants. Green is also the colour of hope for the victory against Bulgarians, the enemies. Eventually, the green of the landscape turns into red. Red indicates the blood shed (Kanatsouli, 2019). Thus, the violent descriptions of Delta's novel become image and colour in the graphic novel.

Colours are also important in conveying the sense of the past. The confinement to black and white images in *Petros' War* expresses the atmosphere of the Second World War,



very much inspired from Voula Papaioannou's famous photographs of the period.

Colour is also used to indicate a subordinate narrative boxed within the main narrative. Blue is the colour for the panels devoted to the story of *Cupid and Psyche*, which is narrated by the Athenian boy, who is the central hero of the graphic novel *Democracy*.

Resourceful is also the use of the speech balloons. Balloons in different colours indicate who is speaking; white balloons for the story agents and yellow for the narrator, in *The Secrets of the Swamp*. In the same novel, same-colour, sa-



= My master

= I came to ask you a favour

= Do this favour to me and I'll become your slave

= My slave?

What are you talking about, woman?

= We fight for liberty

= And you want to be my slave?





me-language speech balloons indicate different languages, due to the addition of the flag in one of them.

We will conclude with Alexia's Othoneou "bonsai graphic narrative" in an attempt to show how the adaptation of a verbal story into a new medium may offer an alternative view of history and point at a very different ideological point. *The Slave* from the book *21+1 Authors Write and Artists Illustrate 1821* relates a well-known historical anecdote: In the Greek War of Independence against the Ottoman Empire (1821) a woman went to the commander Kolokotronis and asked him for a favour, "Do this favour to me and I'll become your slave". The commander objected, explaining that the War of Independence is about not being slaves.

Othoneou's bonsai graphic novel repeats the well-known dialogue. But the succession of the three final panels place the emphasis away of the witty remark of the Greek general onto the woman, who gradually stands up, and breathes free. She is not confined even within the restrictions of a panel. The visual narrative becomes richer in meanings than the verbal one.

In conclusion, regarding the Greek Historical Graphic Novel in Children's and Young Adults Literature, we could point out that:

- Historical graphic novel is a new genre flourishing in Greece, mainly addressed to older children.
- The vast majority of them are adaptations of well-known novels and stories.
- Visual modality is crucial for constructing the story and conveying textual meanings
- Visual narratives offer the opportunity of retelling old stories to a new audience and in a new challenging format. Furthermore, those adaptations, although they

respect the well-known plot, embellish it with new meanings.

References

1. Baetens, J. (2017). *Graphic novels: Literature without text?*. *Keimena*, (Goundouma M. Trans.), 26, 1-13. Retrieved from http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=408:jan-baetens&catid=70:-26&Itemid=106.
2. Baetens, J., & Frey, H. (2015). *The Graphic Novel: An Introduction*. New York: Cambridge University Press.
3. Bucher K.T. & Manning M.L. (2004). *Bringing Graphic Novels into a School's Curriculum. The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, (78.2), 67-72.
4. Cromer, M., & Clark, P. (2007). *Getting Graphic with the Past: Graphic Novels and the Teaching of History. Theory and Research in Social Education* (35.4), 574-591. Retrieved from <http://edci5264summeri2010.pbworks.com/f/Getting+Graphic+with+the+Past.pdf>
5. Groensteen T. (2000). *Why are comics still in search of cultural legitimization?*. In A. Magnussen & H-C Christiansen (Eds.), *Comics and Culture Analytical and Theoretical Approaches to Comics* (pp. 29-41). Copenhagen: Museum Tusulanum.
6. Hatfield C. (2005). *Alternative Comics – An Emerging Literature*. Jackson: University of Mississippi.
7. Kanatsouli M. (2019). *Teaching History through the Graphic Novel: From Penelope's Delta The Secrets of the Swamp to Pantazi's and Rago's The secrets of Swamp*. *Keimena*, (30), 1-9. Retrieved from <http://keimena.ece.uth.gr/main/t30/01-kanatsouli.pdf> (in Greek)
8. Lander B. (2005). *Graphic Novels as History: Representing and Reliving the Past*. *Left History: An Interdisciplinary Journal of Historical Inquiry and Debate*. (10.2.), 113-126.
9. Papadatos A. (2017). *Internal Processes in creating a "graphic novel"*. *Keimena*, (26), 1-6. Retrieved from <http://keimena.ece.uth.gr/main/t26/4-papadatos.pdf> (in Greek)



10. Skarpelos J. (2000). *Historical Memory and Greekness in Comics*. Athens: Kritiki. (in Greek)
11. Soloup/Nikolopoulos A. (2017). *Graphic Novels: A late form of Comics – Literature or Self-existent art? Use and Abuse of the term*. *Keimena*, (26), 1-17. Retrieved from <http://keimena.ece.uth.gr/main/t26/1-soloup.pdf> (in Greek)
12. Tarbox G. A. (2017). *Young Adult Comics and the Critics: A Call for New Modes of Interdisciplinary Close Reading*. *Children's Literature Association Quarterly*, (42.2.), 231-243.
13. White H. (1987). *The content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Children's Books

1. DeCastro M. (Ed). (2020). *21+1 authors write and artists illustrate for 1821*. Athens: Papadopoulos. (in Greek)

2. Zei A. (1973). *Petro's War*, (Fenton E. Trans.). New York: E.P. Dutton & Co.
3. Zei A. (2020). *Petro's War (a graphic novel adaptation by Darlasi A. and Mastoros D.)*. Athens: Metaixmio. (in Greek)
4. Manousos O., Pagonis N. (2008). *1453. Anubis*. (in Greek)
5. Pantazis P., Ragos J. (2018). *The Secrets of the Swamp*. Athens: Polaris. (in Greek)
6. Papadatos A., Kaoua A., Donna A.D. (2015). *Democracy*. Athens: Ikaros. (in Greek)
7. Servi K., Petrou Th. (2017). *At Salamina and Plataies*. Athens: Patakis. (in Greek)
8. Servi K., Petrou Th. (2016). *At the Battle of Thermopyles*. Athens: Patakis. (in Greek)
9. Servi K., Petrou Th. (2015). *At the Battle of Marathon*. Athens: Patakis. (in Greek)
10. Solup (2019). *Aivali : A Story of Greeks and Turks in 1922*, (Papademetriou T. Trans). Somerset Hall Press. (in Greek)
11. Stamaty, M.A. (2004). *Alia's Mission. Saving the Books of Iraq*. Random House Children's Books.

Steffen Larsen

Denmark

TO FRAME OR NOT TO FRAME (IS THAT THE QUESTION?)



He studied history for several years and worked as a children's literature reviewer for a leading Danish paper beginning in 1972. Currently he works for Politiken, the top cultural paper in Denmark and also writes for specialized journals such as Børn & Bøger (children & books). He gave numerous presentations on children's literature for librarians, teachers and other experts and wrote two books, in addition to many papers for journals. He has been a member of the Danish IBBY Section and has been a regular BIB participant. He served as a member of the BIB 2005 jury and a member of the jury at TI in Tallinn and organized an exhibition of Iranian illustrators in Denmark. He participated in the BIB Symposium several times.

This is a most inspiring topic you have chosen for this symposium. And I am happy to be able to contribute to this discussion.

But firstly, though we must search for some definitions. What makes a book a comic book? And what makes it a "normal" picture book? Is it the frame? Is it the speed? The rhythm? Is it the possibility to tell things in another language? To tell things previously untold? Is it the absence of words? The possibility to dream one's own story? Is the difference in its core a question of "language"?

The frame is the difference between ordinary books with ordinary words and unframed illustrations. The frame is movement under control. What is inside the frame will always try to blast its imprisonment. The limitation is inspiring.

But first we must take a look at the consequences of framing. The reduction and the possibilities. Here comes a few examples:

This famous picture from the bottom of a page to the right in Hergés famous album "Tintin In Tibet" made me jump in the chair when I was a child. And it is one of the most elegant cliff hangers I know of. It hits you right in your



nerves and ties you to the story. With trembling hands you turn the page and this is what you see. This tiny but important episode runs underneath the main story. You cannot do that in words.

Another example comes from a recent collaboration between two great Danish storytellers. The title is “Zenobia”. Morten Dürr is the author and Lars Horneman is the illustrator. Morten Dürr presented Lars Horneman with a manuscript to a story about a girl fleeing from the Syrian conflict and the illustrator cut about 80% of the words and told the story his way. It is only on page 21 there are words at all. Lars Horneman won his nickname “Desert Hopper” from pictures like these. In his comics-look-alike way of illustrating, he showed us what can be said without words. Silence heavily imprisoned. This work has been widely acclaimed and published in several countries. Perhaps even in Slovakia?

In their next and latest co-production they move to Greenland. “Ivalu” is a story of misuse of children which is sadly a problem in remote places on this huge island. Lars Horneman could earn another nickname this time – “Arctic Hopper”. This picture shows his greatness as the story begins with a girl going to wear the national suit and stepping up for a visit to the small village from the queen of Denmark. Every Dane knows this elegant ship which can be spotted in the far distance. It never arrives (in the book) but here is a set off for the main story about an abused girl who committed suicide. Here the words only starts on page 22.

So a drawing pin as well as the silhouette of a royal ship can make a dramatic impact and entry to a story that is not possible with words. It strikes your imagination in a different way.

I will now introduce you to my best example. And I will repeat my point that a real modern comic story or graphic

novel will always more or less try to struggle to avoid the framing itself and try to escape from it. It presents a dramatic – often chaotic - language. That is its determination.

But in order to endure chaos you need frames. This story could never have been told in words alone. “The Birdman” follows a developing mental illness of a young girl. The author is Sarah Engell who is praised for her books for young people (mainly). Lilian Brøgger is well known here in Bratislava. She won a Gold Apple in 2005 and is represented on the Danish exhibition stand most of the times. “The Birdman” is a crystalclear example of the strength of framed pictures in continuously struggle with itself. Beginning where the spoken/written language ends. Like the girl in the story Lilian Brøggers pictures fights and screams and cries while trying to escape the pain of losing control. Being framed. It goes like a razor. From the early symptoms like being confused, hearing birds and voices. There are many words in this book. A lot of them are sound words like “augh” or “help”. But they are presented in an alternative way, written in hand in different siezes and dancing up and down. “The Birdman” is a visual miracle. It presents the problem without mercy, but in order to avoid too much sadness it ends with a glimpse of hope. And to repeat myself: a story like this could never have been told in words in an ordinary book – even with illustrations. The magic is that the struggle goes deep into the very process of creation.

What then when an illustrated book is turned into a comic? This it what happened to “The Whispering Game”. It was originally published in 2008 as an ordinary picture book for children attending school. This year it was turned into a comic book aiming at the same audience. The illustrated book is a bitter-sweet not-too-depressing story of a girl who takes part in this whispering game – you know: you sit in



a circle and whispers perhaps: “BIB is the best exhibition in the world”, and after passing through 4-5 ears it comes out as: “Be the west extorbination and a word” – or something like that. In the story the girl whispers “my father beats me” and this information starts a process among the girls taking part in the game. As mentioned before the illustrated book does not dig too deep in the painful matters. On the contrary the art of comics with its frames and rules supports the violence. Here again we meet Morten Dürr from “Ivalu” and “Zenobia” – he is a brilliant storyteller and this time he chooses another entrance to his story. It is not the father but the mother that beats the girl. But where Peter Bay Andersen touched the hearts in the illustrated book, Sofie Louise Dam fails in giving real life to what happens. Her pictures are stiff like a timetable, boring and in contradiction to “The Birdman” she never tries to break out of the frames.

The last example comes from a very funny (and serious) book by Hanne Kvist who started out as an illustrator (very good) and went on becoming an author. Her book “Animals with fur- and without” brought her the big prize of The Ministry Culture. The main part of the book is ordinary reading, but when things are getting tough she turns to the language of comics. Not because things are changing or getting worse (oh, they are a little!) but because it presents the reader with a choice: believe it or not. Is it dream or reality? It is done very elegantly and the mood of her comic pictures and the coloring plays in harmony with the tone of the words.

It is not the first time Hanne Kvist has been involved in a project mixing words with pictures. The “normal” book “The Boy With The Silver Helmet” won several prizes when it was published in 1999. It was recently turned into a heavily illustrated book. The artist Rasmus Meisler has made

it his specialty to do so. To turn existing books into a comic look-alike. He speaks the language of a realistic comic book using the paper size as frames. But his contribution to our topic is that he deliberately changes some scenes and prolongs others. His pictures are an updated version and brings new life to the moving story of a boy nobody wants – except his sister.

I could mention the “Dog Man” books. I love them in all their flatness, but I understand that this is not the time and place for Mr. Dav Pilkey. Digging further into real comics I am very fond of the “Petit Poilu” books. They present a charming way of showing pictures without words for the youngest generation. A strange thing happened in my country this year when a real – and I mean REAL - comic book about a royal affair in the 1700th century won the big prize in illustration from the Ministry of culture. I don’t think we shall accept that. Comic books belongs to comic books – they have their own prizes - and illustrated books belongs to the prizes for illustration. But when these two forms of art mingles something new is coming up. And that is what we are discussing here today.

But you will agree with me – I think – that this is The Holy Grail in mixing art forms. Published in 1978 Will Eisner set new standards for framing and not-framing with his “A Contract with God”. His work is considered to be the birth of the graphic novel – though it is not one novel but four short stories. He was a great artist.

So we are dealing with a topic consisting of so many questions and considerations. The challenge is: “Comics in the current picture book for children and youth.” And I will gladly answer: Yes!

Thank you

Isabella Mauro

Croatia

TWO HEROINES OF CROATIAN COMIC BOOKS FOR CHILDREN

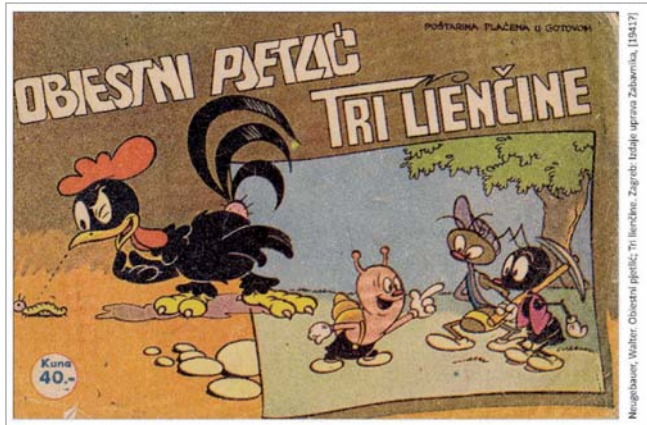


*Born in 1974. Graduated Croatian language and literature in 2000 and library science in 2002 at the Faculty of Philosophy in Zagreb. Since 2003, she has been working as a graduate librarian in the Zagreb City Libraries at the children and adults' departments. During the years in library, she participated in various projects: facilitator of various workshops with children and adults, on the editorial board of the literary panel, on the programmatic and organisational committee of Croatian Book Night, coordinator of the national project of photography exhibitions *The Capture of Reading*, in juries of various artistic awards... Since 2016, she heads the Croatian Illustrators Presentation Programme in Kupola Gallery of the City Library of Zagreb. Since 2018, she heads the Croatian Centre for Children's Book, Croatian Section of IBBY (International Board on Books for Young People) at the Zagreb City Libraries.*

The comic book in the Special Collection of Children's Books

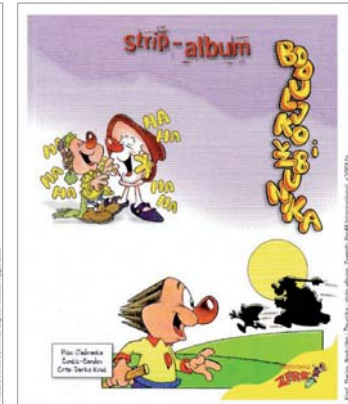
The Croatian Centre for Children's Books (Croatian Section of IBBY) is located in the Department for Children and Youth of the Zagreb City Libraries, and the materials they collect is known as the Special Collection of Children's Books, which can be used exclusively in the library space and is intended for the general public, students, teachers, pre-school teachers, publishers, librarians, pedagogists, various specialists, scientists, and anyone using children's books in their work.

The Special Collection of Children's Books continually collects, processes, and stores books by Croatian authors for children and young adults: writers, illustrators, and translators, as well as valuable Croatian editions of international classics of children's literature. Also collected are the translations of Croatian authors into other languages and all other related literature on the creation and history of books for children and young adults. The collection is constantly supplemented by careful selections from the ongoing publishing production and thoughtful acquisitions of antique books. By early 2021, the Special Collection of Children's Books totalled over 7300 titles.



The Special Collection contains the oldest Croatian illustrated books and picture books by the first Croatian writers and illustrators, the oldest newspapers and magazines for children and young adults, as well as examples of secondary materials: exhibition catalogues and book catalogues that provide valuable data about artists, writers, publishers, and published titles. Of course, the Special Collection systematically collects and stores both the oldest Croatian children's comic books, as well as modern Croatian comics for children: from Walter Neugebauer (1941) and Andrija Maurović (1962) to, for example, Darko Kreč, Darko Macan, Ivica Bednjanec, or Krešimir Zimonić. By early 2021, the Special Collection of Children's Books included 115 comic books, including numerous monographs by comic book authors, catalogues from their exhibitions, and books on the theory and history of comics.

The Special Collection of Children's Books also makes it possible to examine the development of Croatian book



publishing through numerous, lavishly illustrated editions by the most important publishers of Croatian books for children and young adults. In addition, the Collection also gives a detailed view of modern Croatian publishing of books for children and young adults, from 1993 to the present.

Two heroines of Croatian comic books for children

Many contemporary Croatian comics for children have been published in children's magazines *Smib*, *Modra lasta* and *Radost*, as well as in daytime newspapers such as *Večernji list*, and have become recognisable and popular because of their characters, humour, subject matter, and the style of the author, and they are also beloved by adults. It is worth mentioning a few examples – Darko Macan: *Borovnica*, Branka Hollisworth-Nara: *Dado i Čmičko*, Ivana Guljašević Kuman: *Luka*, Dubravko Mataković: *Super Di*. Many of them have been published in independent editions.



them, there are many humorous situations, simple or complex relationships that are typical not only for children, for whom the comic is intended, but also for adults: love, jealousy, quarrelling, deception, outsmarting, seduction, ridicule, reconciliation... And in each episode, Durica is a true heroine – the star, different, stubborn, unusual, not pretending to be better than others, natural, imperfect – like any child, like any person. In her striped dress and oversized he-



els, even her visual appearance expresses authenticity. Of course, as her name in Croatian signifies “one who pouts”, Durica’s main characteristic, which often determines both the course and the completion of an action, is pouting. This trait is, perhaps, caricature-like, if examined from a child’s point of view, and perhaps not, if observed from the point of view of adults, as this trait often overcomes social norms, and communication becomes more difficult and impossible. But Durica and her friends have a solution to all communication problems, although at first glance solutions seem to be lacking, or at least too simple to be achievable.

The artistic and educational quality of this comic is also confirmed by the fact that *Durica* is included in the required reading list for pupils of the second year of primary school.

In 2016, the Žar Ptica City Theatre staged the children’s play *Grumpy: Little Love Stories* in the framework of the multimedia project *Durica – from the comic book to the stage and your smartphone*. The aforementioned project also in-





cludes a mobile phone game designed for children aged 8 and above, in which actors and scenes from the show appear.

The game also brings an interactive element, because children actively participate in it: they choose situations from the play, the reactions and facial expressions of the actors, thereby changing the course of the action.



Krešimir Zimonić: Zlatka

Zlatka first entered the comic strip in 1981 as an anonymous reader in the comic *Svašta!*, while her name was first mentioned in comics in 1985, in the comic episode called *Zlatka and Peter Pan*.



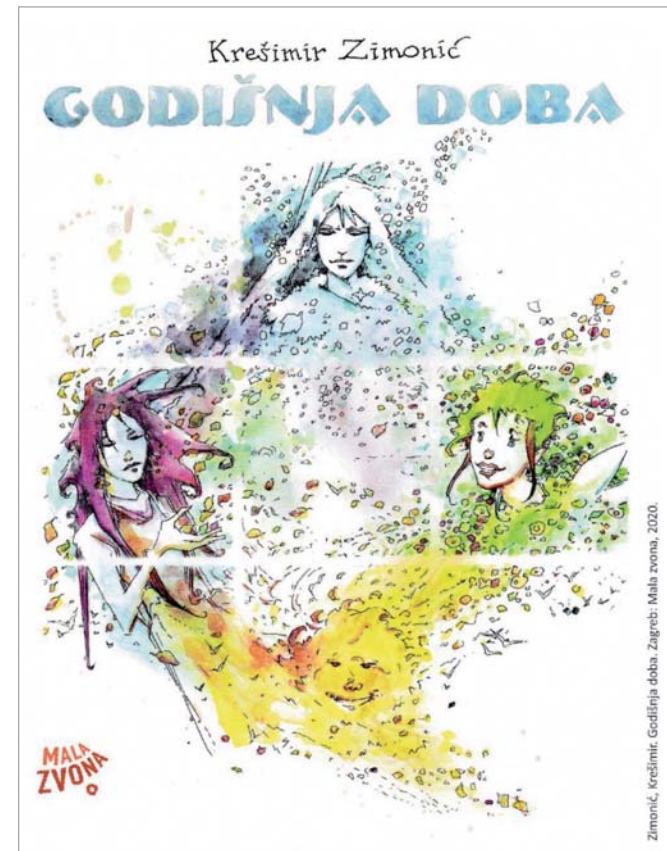
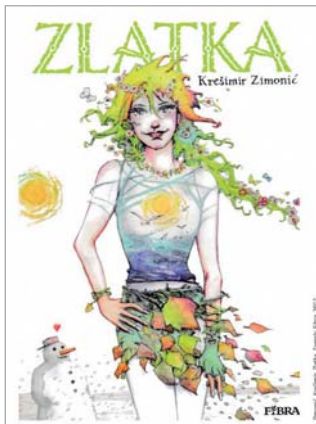


Until 1991, the Zlatka comic was black and white, and after 1991, it has been published in colour. Since then, Zlatka has lasted for nineteen years already and has been published the longest in the *Modra lasta* magazine. In addition to individual comic episodes in the magazine, Zlatka has been published in three books, one of which is a complete edition of all the comics about Zlatka.

Zlatka is about twelve years old – a girl who is becoming a young woman, and lives in her world of fantasy, dreams, and art. She is lonely, thoughtful, hidden, ethereal, filled with symbolism and simple, deep thoughts. This is a heroine who forms the story herself; she meets other characters from famous comics, novels, and films; she dreams about literature, music, the weather, spring; she refers to popular films and pop culture in general, and she is always in some new beginnings, travels, departures... To quote Darko Macan: Zlatka is what we never expect in a small country – a completely original work. Inspired by everything,

from war to art, but with a quality of its own, precisely because of that.

After the seasons have been repeatedly mentioned in the Zlatka comics – their changes, their features, each individual season as well as their mutual distribution – in 2020, Krešimir Zimonić published a comic picture book called





Godišnja doba (*The Four Seasons*), with Zlatka as the protagonist.

This book is a logical return to the life of Zlatka and her bright manifestation. The book alternates many motifs, themes, and characters that readers have been encountering in previously published comics about Zlatka: Peter Pan, Zagreb, the seasons, their departure and return, longing for the unattainable, love, music, Captain Key, colours, seagulls, the universe. In addition, genres are exchanged in the book: poems, dramas, essays, and, above all, comics.



The book *Godišnja doba* can also be seen as an homage to *Zlatka*, a sort of a comic book sequel, a lyrically ramified literary-artistic work with a philosophical connection to the eternal heroine. On the other hand, the book *Godišnja doba* is both read and perceived as an independent work



that co-exists with the stylistic, visual, and imaginative richness of the author.

In 2013, inspired by *Zlatka*, a short animated film called *Zlatkine žute minute* (*Minutes*) was created, in which *Zlatka* is grown up and examines her life, remembers her youth, and embarks on her new journey – a completely iconic, dreamy adventure of the imagination.

Conclusion

Durica and *Zlatka* are comics with heroines who surpass the time in which they were created, the age for which they were written, and the space for which they were conceived. From the first comic episode published in a magazine or newspaper to stand-alone books, and afterwards, through the development of the characters and the comic book itself in other media, books, films, and theatre, *Durica* and



Zlatka still survive as part of the pop culture, which permeates our lives, our media, our collective consciousness, and our memories of youth.

Perhaps the future of comic books for children lies precisely in the power of always rediscovering comics – as an art and a creation, or as starting points for new media – and their opportunities of blending with other genres, in which their heroes (heroines), with completely new laws, function – and live their artistic (literary, theatrical, film) life.

Durica and Zlatka are heroines who have lived through and survived various social, political, and cultural times, and have accompanied many generations of children who, today, return to them as adults. But are they returning or is it only their perspective that has changed? Are they changing the perspective of the heroines or their own lives? In any case, Durica and Zlatka, more powerful than reality, live on...

References

1. Bednjanec, Ivica: *Durica: male ljubavi: knjiga u stripu*. Zagreb: Školska knjiga, 2003.
2. *Gradsko kazalište Žar ptica. Durica – male ljubavi*. Accessible at: <https://zar-ptica.hr/repertoar/durica-male-ljubavi/> [cited: 2020-04-23].
3. Ivica Bednjanec: *retrospektiva = retrospective : [Galerija Klovićevi dvori, Zagreb, 17. prosinac 2009. – 28. veljače 2010.] / [tekstovi Branka Hlevnjak, Koraljka Jurčec]*. Zagreb: Galerija Klovićevi dvori, [2009?].
4. Jukić Pranjčić, Irena. *Strip u Hrvatskoj: strip sa djecu*. Accessible at: <http://irenajukicpranjic.blogspot.com/p/blog-page.html> [cited: 2020-04-23].
5. Zimonić, Krešimir. *Godišnja doba*. Zagreb: Mala zvona, 2020.
6. Zimonić, Krešimir. *Minutes: Zlatkine žute minute*. Published: September 19, 2018. YouTube, 15 min. Accessible at: <https://www.youtube.com/watch?v=z1leI9J9pck> [cited: 2020-04-23].
7. Zimonić, Krešimir. *Zlatka*. Zagreb: Fibra, 2012.

Rutu Modan a Yirmi Pinkus

Israel

THE NOAH BOOK PROJECT / CONTEMPORARY COMICS FOR EARLY
READERS FROM ISRAEL



Rutu Modan is an Illustrator, comics artist and Professor at the Bezalel Academy of Art & Design, Jerusalem. Modan Co-Founded the Israeli comics collective Actus who won worldwide recognition and was crowned by ID Magazine as one of the most influential design groups of 2007. Rutu Modan received several times the Israel Museum Ben-Yitzhak Award for children's book illustration. In 2008 her book Exit Wound won the Eisner Award for the best comics book. Her graphic novel The Property was published in 2013. The book won the Eisner Award for Best Graphic Novel of 2014, the Special Jury Prize in the International Comics Festival in Angouleme, France, and the first prize for best book of the year in Lucca Comics & Games Festival, Italy. Modan's comic & children's books were translated into 15 languages. Her last graphic novel "Tunnels" was published this year in Israel. She lives in Tel Aviv with her family.

Yirmi Pinkus is an Israeli illustrator, author and professor at the Shenkar College of Art, Engineering and Design in Israel. Pinkus is a co-founder of the independent comics group Actus that has won international. On 2000 he founded the program for illustration studies at the Shenkar College, Israel, and served as the director of the program for 11 years. Since 1997 he is an active political cartoonist. In 2008 Pinkus's illustrated novel Professor Fabrikant's Historical Cabaret was published. The book was awarded the Sapir Prize for Debut Literature, and was published in Italy by Cargo, and in France by Grasset. His second novel Petty Business was adapted to the theatre and published in the USA by Syracusse Press. His comics book Mr. Fibber the Storyteller, based on stories by Lea Goldberg, won the 2014 Israel Museum Award for Picture Books. Pinkus has been giving illustration classes and lectures, among other schools, at the Accademia di Belle Arti, Bologna, the UDK Berlin, The HAW university, Hamburg, and the Cambridge School of Art, UK. 1800 of his works are catalogued and accessible as part of the Hollis Images Catalog, Harvard University library (USA).



Noah Books is an artistic project concentrating in the re-making of classical Israeli children's prose in an updated form of comics and graphic literature. *Noah Books* offers the old texts a new vision: the illustrations add a visual narrative enriching the main storyline and creating a communicative flow between text and image, which reflect the artistic concepts and perceptions of our age.

Another goal of the Noah Book project is to guide and support upcoming young illustrators, alumni of art academies, who get a chance to create new picture books in highest standards.

The Project was founded in 2013 by two acclaimed comics artists and illustrators based in Tel Aviv, *Rutu Modan* and *Yirmi Pinkus*, as a unique model: the two artists, who are professors of illustration in the two most important schools of design in Israel, serve as an independent editorial board. The texts are carefully chosen according to their suitability to adaptation to sequential story telling. The editors guide the chosen illustrators, beginners as well as masters, and turn the process of making comics to a creative dialog. The commercial production of the books is based on collaboration with various publishers while keeping the artistic freedom.

Noah books influence upon the picture book market in Israel is remarkable. New artists emerged through the project. The high design values are now followed by main stream publishers. Most of the titles won prestigious awards [including *Anat Warshavsky*, who won the BIB-2019 award for the book *The Cooking Penguins*].

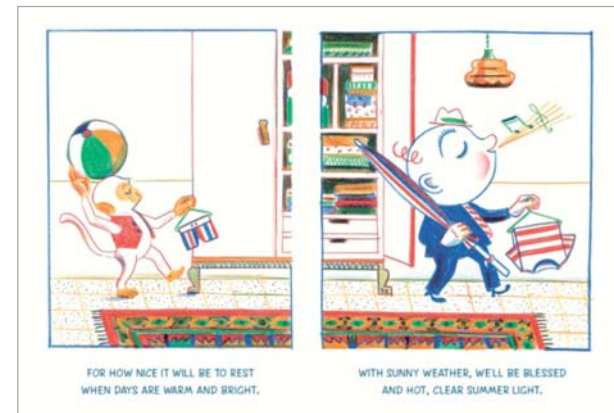
The Noah books series for early readers is published, since 2017, in the English language by *Fantagraphics omics, USA*.

Modan and Pinkus, the two founders of Noah books, are former members of the Actus Independent comics collecti-

ve [1995-2010]. In the lecture they introduce the concept of the Noah book Project and the artwork created as part of it, including their own contribution as comics artists to the series.

About the Lecturers

Following Images: lay outs from the first 2 titles of the series, Eddie Spaghetti and Mr. Fibber, after stories by Lea Goldberg



Mr. Fibber by Yirmi Pinkus



Eddie Spaghetti by Rutu Modan

Tuula Pere

Finland

PAINTING WITH WORDS – TELLING WITH PICTURES VISUALIZING THE STORIES – AUTHOR/ILLUSTRATOR INTERACTION



I'm writing you concerning my possible performance at the BIB symposium 2021. The Board of IBBY Finland proposed me to act as a potential speaker in your BIB Symposium. Noora Miettinen, the Chairman of the Board, requested me to contact you for more information. I'm very interested in making a presentation, as children's literature and illustrations are genuinely close to my heart. After my business career, I have worked for over ten years with children's books. I have written and published some 50 books and sold translations rights abroad. The enclosed CV shows my various connections to children's literature as a writer and publisher, a Member of the Board in IBBY Finland, and the Chairman of the Board of Topelius' Society in Finland. I have also combined my background as a legal scholar into a non-fiction project about "law and justice issues" in Topelius' (1808-1898) fairytales. The other attachment focuses on

the presentation topic. The title could be: Painting with words – telling with pictures. As a speaker, I could concentrate on the aspects of visualizing the stories in international and multicultural cooperation between the author/publisher and the visual artist from different backgrounds. Building bridges across the borders – both physical and cultural – has been my main focus, both as a writer and as a publisher. My Wickwick illustration team consists of some 15 international freelance illustrators from all over the world, and we aim to make the best out of connecting people from different backgrounds. In my presentation, I would focus on this "border-crossing" cooperation and the possibilities that the modern working environment offers to illustrators. International teams are an asset in making good books to appeal to and connect the children of the world – regardless of their language, religion, race, or country. They also help us to find common ground for peaceful coexistence. One exciting example of that kind of work is a three-piece-collection of "War & Peace Theme Books," written by a me, a Finnish author, translated into English by a team of three professionals living in Finland and the USA, illustrated by artists from Italy and Greece, translations rights acquired by a publisher in the United Arab Emirates and now promoted in Arabic throughout the world. If you are interested in my approach, please let me know the right steps to take now. It would be a pleasure to start preparing a performance for the symposium.



Delivering the diplomacy of the heart in a multicultural field and reaching children of the world is a huge task, but always worth a try! In cooperation with skillful illustrators and like-minded people in joint projects, the stories are uniquely visualized in author-illustrator interaction. Valuable messages and feelings are presented between the lines and illustration details, too.

Being an author and publisher with a global focus

Children's literature has effective tools for sharing national and global experiences between groups and individuals from different backgrounds. In this performance, I will focus on visualizing the stories in international and multicultural cooperation between the author/publisher and the visual artist from diverse backgrounds.

Building bridges across the borders – both physical and cultural – has been my main focus as a writer and publisher. The publisher perspective here is a specific one and focuses on my particular approach to working globally rather than domestically. It's all about maximizing the influence of the books in reader's lives, not how much profit they make.

As a Ph.D. in Law, author, publisher, and a mother of three from Finland, I have great respect for culture and education in building a better and more human society. During the last ten years, I have written and published some 50 children's books and sold translation rights at international book fairs.

Working together with international artists presenting various cultural and linguistic backgrounds has added the illustrations a special touch of connecting cultures. It's been amazing to see how these books have started to cross borders between nations, cultures, and historical periods.

I'm going to describe some particular cross-border experiences and interesting details in working on multinational book projects.

War and peace – eternal global issues

One exciting example of an international illustration, translation, and publishing project is my three-piece collection of War & Peace Books. The books are written by a Finnish author, translated into English by a team of three professionals living in Finland and the USA, illustrated by artists from Italy and Greece, translation rights acquired by a publisher in the United Arab Emirates. The stories about war and peace themes are now distributed worldwide in Arabic for building peaceful coexistence by The Muslim Council of Elders, a non-governmental organization from UEA. The books were launched at a refugee camp in Jordan, but they had already made a long way before that.

My ideas for those stories had developed from current news from the Middle East, world politics, and even from Finnish history. In the hands and minds of international illustrators, translators, editors, and publishers, the stories started to fly over the borders. The walls dividing landscapes, the brave grandmothers singing in the darkness of a war zone, or the children and families leaving their homes suddenly had developed something that we could share. We could do it despite all the differences between us, as we could reach the most profound connecting factors – our need for peace and our desire to make the world a better place for the children.

These three books about war, conflict, and peace carry strong messages that create discussion, awake thoughts, and, hopefully, give some answers or suggestions about coping with the situations or even solving them. The books



Lullaby of the Valley and Between the Walls are illustrated by an Italian artist Andrea Alemanno and Raspberry Red by Georgia Stylou from Greece. With both artists, we had discussions about the suitable way to illustrate these demanding issues. In two books, even the weapons are present, so it was essential to find the right approach.

As an author, I cherish the memories of meeting the readers. One particular picture in the story about Raspberry Red reminds me of many discussions. The children, who are drawing a heart to the icy window as they don't understand where and why the father has gone, touches many people. Big and strong men have had tears in their eyes looking at it. This story about war breaking out and families setting out on an evacuation journey makes people recollect their experiences, fears, and hopes. The illustrator Georgia Stylou has managed to take the story seen through the eyes of a little girl to a general level and highlight the essential aspects that we have in common.

The illustrations by Andrea Alemanno for Lullaby of the Valley are probably the most daring in my collection of books. We see the face of war as soldiers, weapons, and barbed wire. But we also see the beauty of love and courage that the grandmothers of the story portray.

To my surprise, even a group of Italian preschool teachers gave me strong support when they saw Lullaby of the Valley at the Bologna Book Fair. Their message was that the difficult questions from the children have to be answered; coping with even the unpleasant realities needs support from adults. We need every wise and understanding adult to act – whether they are parents, educators, authors, or illustrators.

In the most demanding children's books, the illustrator has a vital role and enormous responsibility, too. Af-

ter reading and seeing the visual images, i.e., the war, the child must still be feeling safe and in balance and trust the



Illustration by Georgia Stylou, book Raspberry Red by Tuula Pere



Illustration by Andrea Alemanno, book Lullaby of the Valley by Tuula Pere



support of adults. Andrea Alemanno has found a beautiful harmony here. In the last pictures of *Lullaby of the Valley*, we can see a little blue butterfly on a soldier's helmet, not needed anymore in the future – a strong symbol of hope.

Diversity and inclusion – a special touch needed everywhere

Another example of books crossing physical and mental boundaries is my Pearl Books about a disabled child and her family. Even the start in Finland was exceptional and took a lot of strength from all persons involved – including the writer.



Illustration by Catty Flores, book *Welcome Home, Pearl* by Tuula Pere

A Spanish artist Catty Flores – living in New Zealand during the process – made the unique illustrations. Working closely with the illustrator throughout the book process via the internet made it possible to ensure that the flow of feelings

and facts was seamless from the story to its visual interpretation. The subject, family experience about disability from birth to death, is most sensitive and had to be handled with care and respect.

It took us three books to deliver the various themes connected to it. The execution both in text and illustration had to be open enough to make it possible for the readers to reflect on their personal experiences. Before finalizing the last book, the team had to take a little break to breathe, as *Pearl, Our Butterfly*, needed some extraordinary strength.

Welcome Home, Pearl, the first book in the series, has been chosen to international “2021 IBBY Selection of Outstanding Books for Young People with Disabilities”.

The journey of the Pearl books continues internationally, as the translation rights are already sold to a Ukrainian publisher, concentrating on diversity and inclusion themes. The launching in Ukraine involved university and library people and members and representatives of families with disabled children – even the Finnish writer.

The following steps in countries with different cultural backgrounds have also created some discussion about adjusting the illustration to suit their needs. However, the experiences in these diversity and inclusion stories are familiar in any country. The degree of realism in images is another cultural matter.

Working with multicultural teams – creating versatile books

My stories have been illustrated by artists living in more than ten countries – Italy, Greece, Finland, Romania, Bulgaria, Ukraine, USA, Mexico, Spain, New Zealand, and Mongolia. Translators and editors are numerous.

Different professionals working in a children's book team have a great responsibility in influencing young minds



to understand cultural diversity. Naturally, this applies to illustrators to a great extent. They can help the author present even the most delicate themes to a child in a suitable way – regardless of the difference in various cultures and societies.

As a children's author, I greatly respect the opportunity to be personally involved in choosing the artists and later working in constant contact with them during the illustration process. This cooperation has made it possible to tackle even the most demanding and delicate subjects, such as disabilities, poverty, and themes of war and peace. It has also been helpful when issues with some historical or national background have been adjusted for global audiences through selling translation rights.

Sometimes things that preoccupy the minds of readers – or partners in publishing – are surprising. How much bare skin can we show in a children's book about swimming? Is it suitable that the character's hair is bright red, light yellow,



Illustration by Catty Flores, book *Scared to Swim* by Tuula Pere

or pitch black? Is it acceptable that a teacher and a student eat the same food during school lunch break and sit at the same table?

My answers to these questions are very tolerant and allow different parties to find their particular answers. We can have a dialogue with respect for other views. It's important to leave room for adjustments if they are essential to the other party, as long as the main messages and the good intentions of the story remain untouched.

I'm in favor of this flexible and international approach to connect literature and visual arts from various countries. It helps to tear down unnecessary walls and to build new bridges and roads between people, instead. Also, the discussions with those involved in the process are fascinating and eye-opening and take the diplomacy of the heart further.

Creating a local or a global environment with children's books?

To publish books for the children of the world – isn't that an oversized target group and a pretty naive dream? For me, writing like that is not a quantitative goal, not even a geographical one.

I consider the possibility of a global environment created by the stories and illustrations more philosophically. It is an effort to create literature that connects us as human beings together, despite any boundaries or limitations. We can speak hundreds of different languages, but at the same time, there is one that we share regardless of external conditions, religion, gender, or any other personal feature. That is the language of the heart, which has its own words and grammar and its own visual interpretations.

Working like this helps us reach people's minds and hearts, diminish prejudice and cherish respect for other



human beings. This approach involves proceeding gently and concentrating on cooperation and helping. It does not emphasize resentment or focus on demanding and fighting. Instead, it recommends showing empathy and respect. This attitude should apply both to the words and the illustrations.



Illustration by Andrea Alemanno, book *Lullaby of the Valley* by Tuula Pere

Today, there seems to be an overall tendency to focus on the differences between people. It's far too common to make endless definitions and specifications about people's characteristics and backgrounds. If we concentrate on making infinite divisions, we'll be unable to take the next right steps. There is more to do than either deny or fight for them. We cannot deny the existing diversities, but we can show that there is always a possibility for listening, discussion, and mutual respect.

Let's use all the soft and tender weapons we have for the best of the children. That includes painting with words and telling with pictures – and letting the spaces between the lines talk, too!

Referred Books

1. *Raspberry Red*, written by Tuula Pere, illustrated by Georgia Stylou
2. *Lullaby of the Valley*, written by Tuula Pere, illustrated by Andrea Alemanno
3. *Between the Walls*, written by Tuula Pere, illustrated by Andrea Alemanno
4. *Welcome Home, Pearl*, written by Tuula Pere, illustrated by Catty Flores
5. *Pearl's Life*, written by Tuula Pere, illustrated by Catty Flores
6. *Pearl, Our Butterfly*, written by Tuula Pere, illustrated by Catty Flores
7. *Scared to Swim*, written by Tuula Pere, illustrated by Catty Flores

Irena Jukić Pranjić

Croatia

THE INFLUENCE OF CHILDREN'S LITERATURE ON THE CREATION OF CROATIAN CHILDREN'S COMIC CHARACTERS



Born on 25th October 1973 in Bjelovar. She graduated from the Academy of Fine Arts in Zagreb and has been professionally pursuing animation since 2011, after a decade-long stint in creative comics and comic books for children. Irena also works in pedagogy, illustration, book editing and TV series.

Comic history shows us an excellent insight into the history of all sorts of trends, from those related to clothing or music to those tied to different political issues. That's not surprising, considering that comics have always been published in written media that always must be in line with what is acceptable at the time and doesn't cause discomfort or anger in the audience. With that in mind, it's especially interesting to see how children audiences are communicated with and how, with time, the methodical and educational process that defines the framework for a comic's plot and the identity of the comic protagonist changes.

Children's comics are often modeled after the most popular children's novels and picture books. The advantage comics have over picture books is that the comic's story is divided into smaller parts, so that the entire plot could be comprehensible from the images themselves. This allows a child to paraphrase and comment on all parts of the plot, all the emotional states and gestures of the characters, the objects found in comics, or the actions that are portrayed through drawings. In comics, children can easily read the gestures and mimicry shown, thereby learning non verbal communication or some manual skills that an image can



show better than the text itself. There are also a number of comics without text, which means that a child could be introduced to comics even before they know how to read. However, even in these comics, the plot can be based on a work of literature, especially if it uses the same characters as the book it draws inspiration from.

The first Croatian Comic series, **Maks i Maksić** (example 1), which was drawn by **Sergej Mironović Golovčenko** for Zagreb's **Koprive** magazine from 1925. to 1937., was made after **Wilhelm Bush's Max and Maurice** from 1863. in which Buch describes two boys who tease people, cause explosions, abuse animals, steal apples and show misbehaviour through illustrations and rhyming verses. It was this concept that Mironović took for his own comic whose every issue started and ended within a single comic board and showed pranks done by Maks and Maksić, which were equally as bad, and usually followed by a punishment in the form of a beating. The way in which the characters were created and their adventures were part of a trend back then, one that didn't survive to this day because it became unimaginable in the meantime for comic protagonists to be aggressive and mean, and also because the educational practice of parents and teachers beating children to discipline them became unacceptable.

The way that authors address children changed with **Walt Disney's** arrival onto the international scene. Disney's characters are primarily childishly sweet and innocent creatures. Characters like **Mickey Mouse** and **Donald Duck** are adorned with these traits, but the same goes for the long list of characters Walt Disney took from children's literature. That's why Disney's **Snow White**, **Sleeping Beauty** and **Alice in Wonderland** feature the way in which the main heroines overcome hardships through kindness, grace,



and gentle actions in the spotlight, while the personality of the side characters, for example the 7 dwarves, contain imperfections akin to that of a child's behaviour. — shyness or anger that never crosses the line of good taste. What's interesting is that in Disney's interpretations of children's literature the antagonists have the role that sets the plot in motion, but their flaws are not shown in a way that would cause sympathy or draw much attention. Through that, the childrens' identification with the protagonist emphasizes



good behaviour and promotes goodness as an ideal. This sort of relationship between the protagonist, deuteragonist and antagonist is consistently brought up in comics that, either directly or indirectly resulted from this aesthetic, so we can also find it in children's comics that were made in Croatia in the late 30s and early 40s by **Walter Neugebauer**, and those would be *Tarzanovim stopama*, *Cik i Cak*, *Veseli Vandrokaši*, *Bimbo Bambus i Hans Hanson*, *Mali Muk*, *Zvrk Zvrkić*, *Patuljak Nosko*, (example 2), *Mal Muk*, *Zvrkić Zbrkić*, *Florijan i Gladni kralj* and the postwar *Kraljeva miljenica*, *Čudotvorni mačak i Jelenko Kamenko i Začarana tapeta*.



Despite the kindness of these comics' characters, one could still find details in their designs that would make them unable to be published in today's media. These days, the public is currently discussing the fact that *Sleeping Beauty* was kissed by a prince without her consent, and another issue that could be considered equally problematic is that a popular character from a Neugebauer's comic, the african native *Bimbo Bambus* is drawn like a blackface, or better to say he is stylized in a way that is nowadays considered as an offensive caricature of dark skinned people. *Bimbo Bambus*, and his honest friendship with the white colonialist *Hans Hanson* is against the ideology of racism, it was made during the time when Europe was under Nacism and the Holocaust, and when black people had to ride different trams in the USA or couldn't enter hotels and restaurants for whites, therefore the message the authors were trying to convey should be viewed in the timeframe in which it was made.

National children's literature influenced the creation of comic characters as well – **Veli Jožby Vladimir Nazor** saw two comic book adaptations, and **Ivana Brlić Mažuranić's** works received the highest amount of comic adaptations. *Priče iz davnina* (example 3), was first drawn by **Walter Neugebauer**, and after him the same stories were adapted by **Krešimir Zimonić** and **Mate Lovrić**, each in their time, bringing their interpretations of the slavic mythology inspired stories of good and evil through character design and ambience. The works of **Ivana Brlić Mažuranić** stay popular to this day and have inspired productions of comics and even an animated movie through the ages. The story of *Šegrt Hlapić*, a good and modest boy and the girl *Gita* was adapted into comic form by **Mate Lovrić** and **Igor Lepčič**, each in their own recognizable style while **Milan Blažeković** saw the characters turn into antropomorphic mice in his imagining of



the animated movie series that goes by the same name, as well as the following comic releases, working with the idea that children like animals more than human characters.

In the 50s, **Borivoj Dovniković** drew the comic series **Emil and the detectives** after the novel by **Erich Kastner** for the newspaper *Plavi vjesnik* and he also created the adventure comic *The Lost World* with the help of screenwriter **Marcel Čuklij** after **A.C. Doyle's** novel of the same name. Adventure novels have been adapted ever since comics first appeared in Croatia, sharing the escapist spirit that enabled their protagonists to shine in the far, unexplored frontiers

of Earth and Space in the form of their characters. In these comics the authors appealed to an audience that was a bit older, usually male children that were not quite teenagers yet. The dreams of their courage helped these children grow and overcome their childhood fears.

The comics for younger children tackled showing the world of children through all the decades of their existence, often in short form and in a fun and humorous way. However, that world was always created by adults adding their own perfect image of a perfect childhood and child education to the picture.

A new trend was introduced during the late 60s by American comic-artist **Charles Monroe Schulz**, who created the comic **Peanuts** whose main characters are the dog **Snoopy**, the boy named **Charlie Brown** and his many friends. The personality of Schulz's characters had a major impact on the design of one of Croatia's longest running comics, **Durica by Ivica Bednjanec**. This girl, dressed in her mother's high heels is a reflection of the interest in sophisticated humor and little wise words that come from the mouths of children that are also enjoyed by adults. These characters allow some mischievous behaviour to their young audiences, but their flaws are still miles away from the ones that Maks and Maksić showed during the far 30s. The comic series **Kljunko i Dugi** follows this model of imperfect and likeable characters, and it was made for the children's magazine **Smib** by **Ante Zaninović** as a comic book adaptation of the popular cartoon series **Professor Baltazar**.

The child novel **Lažeš** by **Ivan Kušan** was made in the same spirit, whose author lived to see it drawn in the shape of a comic by **Nedeljko Dragić** and later, shown on television in the form of a TV series made by Televizija Zagreb in 1984. Two novels by the same author, **Koko u Parizu and Ljubav**



ili smrt also got a comic adaptation made in the early 90s by the drawer **Edvin Biuković** and screenwriter **Darko Macan**, and twenty years later both child novels got adapted for the big screen. All these works by Ivan Kušan tackle modern children placed in real situations, they are witty and full of understanding for the issues children face.

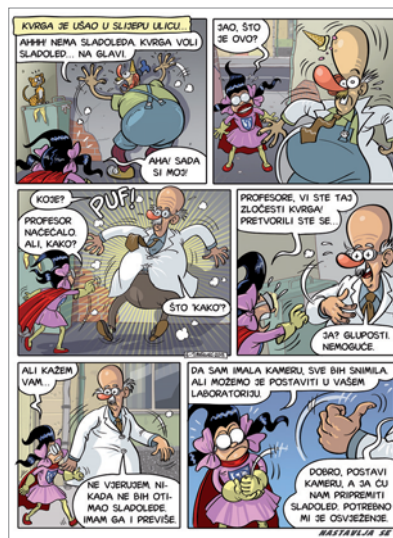
Another comic following Schulz's poetic process is *Borovnica* by **Darko Macan** – a prankish but likeable girl with an extremely long ponytail who uses her sharp wit in creative ways to manipulate her parents and teachers in order to avoid exams, food she doesn't like or chore she doesn't want to do. Darko Macan is also an esteemed writer for children, he has also made a couple of different comic series alongside Borovnica, such as *Vremeplovc*i, *Sunčana i pjege* i *Miza Maza Pogađačica*, and he also wrote the script for children's comics from other comic cartoonists – **Darko Kreč**, **Frane Petruš**, **Stjepan Bartolić** and **Robert Solanović**. However, it is interesting to note that none of his comic characters ended up in a novel for children nor the other way around.

A similar author would also be the exceptionally prolific illustrator, animator and writer for children, **Ivana Guljašević Kuman**, who has achieved a great opus with the comics she published in children's magazines.

Editors of the children's magazines **Smib**, **Radost** and **Prvi izbor**, the magazines that published the largest amount of children's comics for their readers have since day one taken care that their contents are in line with the educational trends that prevail in schools and society. Therefore they always carefully listen to the feedback provided to them by teachers, parents and the children themselves. However, with the times changing, it always happens that some issues of some popular series can never be published, for example the Durica issue in which her panties are shown.

However limiting it sounds, the framework of today's trends doesn't stop comic authors to create imaginative comic subjects, like the ones Dubravko Mataković thought of for her comic protagonist *Super Di* (example 5), who's been meeting all sorts of characters inspired by children's literature for 30 years alongside her assistant *Professor Načečalo*, from wizards, cats wearing sneakers, aliens and dragons to video game characters and broom riding old ladies.

Since 1925., there have been too many children's comics in Croatia to count in a text of this format, whose comics are not directly linked to literary templates but still follow the trends of their times. The thing these comics have in common is that the authors have, through these comics, created interesting characters that children can relate with and whose actions and emotions are understandable to children.



Tomáš Prokůpek

Czech Republic

BETWEEN PICTURE BOOK, CONCERTINA BOOK AND COMICS BEGINNINGS OF SEPARATELY PUBLISHED PICTURE SERIES IN THE CZECH SURROUNDINGS



He has graduated from the Faculty of Architecture at University of Technology in Brno. Currently, he works as the head of the Department of History of Literature at the Moravian Museum in Brno. As a curator he has taken part in organizing the exhibitions Generace nula: Nová vlna českého a sloveského komiksu (Generation Zero: New Wave of Czech and Slovak Comics) (Brno, Prague, Paris, Stockholm, 2007–2008), Signály z neznáma: Český komiks 1922–2012 (Signals from the Unknown World: Czech Comics 1922–2012) (Brno, Prague, Pardubice, 2012–2013) or Mezitím na jiném místě: Století českého komiksu (In the Meantime on Another Place)(Moscow, Soul, Kyjev, Manila, Stockholm, Sofia, 2018). As an author he has worked on publications: History of Czechoslovak Comics in the 20th Century (Dějiny československého komiksu 20. století)(2014), Before Comics: Forming of Domestic Picture Series in the 2nd Half of XIX. Century (Před

komiksem: Formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. Století) (2016) or Ondřej Sekora: Laborious and other Works (Mravenčí a jiné práce) (2019). As an editor he has prepared selections of works created by Josef Lada, Ondřej Sekora or Karel Franta.

The tradition of Czech picture series goes back to the middle of XIX. century, when so called funny cycles started being published in comic and satiric periodicals and later they became a regular part of picture periodicals and magazines for children. Works from German-speaking surroundings had the most motivating influence on Czech creators, but inspiration came also from France, Great Britain or United States. Thanks to this, picture series made by Czech artists gradually developed in the direction leading to modern comics, in the way we understand it today. Until the beginning of the 20th century they were seen purely as a magazine genre.¹

¹ See more in Prokůpek, Tomáš – Foret, Martin: *Před komiksem. Formování domácího obrázkového seriálu ve 2. polovině XIX. století*. Akropolis, Prague 2016.



The first try to publish works like these as a file was represented by the two-part anthology **Flowers of Humour for Good Children (Humoru kvítky pro hodné děti)** that was published in 1911.² It included picture series that originally appeared on the back page of the children's magazine *Little Reader (Malý čtenář)*. Although all stories in both volumes were considered to be created by Karel Václav Thuma (1853–1917), in reality he drew most of them – the others were works made by Czech but also foreign authors. At the same time it is characteristic that in a fact all of the pre-printed picture series originally in *Little Reader* were published without original texts, but for the file edition they were accompanied by verses written by Václav Kovařík (1864–1919) placed under individual panels and they described only the things viewers could see in the pictures. The reason can be probably found in the fact that the publishing house predicted that there were higher expectations considering book editions and that the verses could increase the artistic value of the publication.

The formation of the independent Czechoslovakia, on 28 October 1918, on one side obviously contributed to the development of printed Czech (as well as Slovak) production, but at the same time the country had to cope with the economic decay caused by the first world war as well as with an acute need to build a new infrastructure of the newborn state. In the first half of the 20s in the field of independently published picture series only two new publications appeared. Apart from the two-volume **Little Picture**

Rooms (Malé obrazárny) from 1921, this time including the re-edition of Thuma's picture series from the magazine *Children's May (dětský máj)* (again accompanied by rhymes), we are talking about **Funny Riots of the French Vovisek and Goat Bobeš (Šprýmovné kousky Frantíka Vovíska a kozla Bobeše)** published before Christmas in 1923. Also here it was a file edition of material that originally appeared in one of the periodicals, concretely the picture series written by Josef Lada (1887–1957) published in the Sunday attachment of the journal *Czech Word (České slovo)*. The file edition of Funny Riots was touched by the adaptation of the accompanying text. Josef Lada experimented in some episodes with the use of bubbles that are considered to be one of the most important signs of comics today, under individual panels he added also usually some short text descriptions. In the file edition they were substituted by verse comments of Jan Morávek (1888–1958) and the publishing house Melantrich also let some experienced writers from the field of literature translate the short stories. Like this, the publishing house wanted to make an impression that the file edition of funny stories of one creative boy and his friend with horns achieved better quality through realized adaptations.³

Time of the Comics Revival

The essential change of the amount and form of independent publications of picture series happened between the years 1926 and 1932. The reason can be found in the economic boom that Czechoslovakia went through in the midd-

² To the development of the Czech and Slovak comics after 1900 see more Prokůpek, Tomáš – Kořínek, Pavel – Foret, Martin – Jareš, Michal: *Dějiny československého komiksu 20. století*. Akropolis, Prague 2014.

³ See more in Kořínek, Pavel: „Cykly šprýmovných obrázků“. In: *Literární archiv. Sborník Památníku národního písemnictví* 52, 2020 [v tisku].



le of the 20s as well as in a raising influence of the oversea pop-culture. Even lower classes could spend their money and buy fun and thanks to the arrival of American animated slapstick at the Czechoslovak cinemas, popularity of funny animated characters obviously increased.

Picture series suddenly got the attention of many new magazine platforms – apart from some new comic magazines that published (often under the counter) also strip series from the west Europe and USA. There was also a try to publish the first Czechoslovak periodical for young people, with picture series dominating in its content. This periodical got the name *Balls (Koule)*, it was probably inspired by the Italian children's weekly magazine *Corriere dei piccoli* and it started being published in the autumn in 1926. The main attraction of *Balls* was represented by the adapted cartoon stories of Sullivan's tomcat **Felix**, from the cinema already well-known by the Czech audience. The stories of new characters were later created by Czech authors.⁴ Unfortunately, *Balls* were not able to appeal to so many readers and in 1927 its conception and the publishing house were changed.

Independent publications of picture series published between the years 1926 and 1932, seemed to have a bigger potential at least for some time. They all had a purely funny content, modern drawings more or less inspired by the west ideals, sequencing of pages into some (usually four to six) panels and (with some exceptions) resignation to use bubbles – like in the big part of the continental Europe as

well in Czechoslovakia they were substituted by prosaic or verse comments placed under individual pictures.

At the same time the publications of picture series differed from each other in some aspects between the 20s and 30s. Some of them continued in the tradition of printing works made by Czech authors originally published in periodicals. In the case of Josef Lada, this model was applied by the folder **Adventures of Tonda Čtval (Dobrodružství Tondy Čtvala)** from 1929, describing the journey of a little football player and his dog friend to Africa. This time, Lada's prosaic description to each panel remained in the form as it originally was in the *Czech Word*. In 1932 the second adapted edition of *Funny Riots* was published in the new vertical format with two until then not published stories, but it did not contain additional stories from the first edition.

In a similar way, artist and journalist Ondřej Sekora (1899–1967) chose his drawn works for two books that were originally published in the daily journal *People's Newspaper (Lidové noviny)*. In **Voříšek's Adventures (Voříškově dobrodružství)** from 1928 he sent only the little dog to Africa, in the publication **Jak Cvoček honil pytláka** from 1932 he let the character experience dramatic stories in the Czech forest. It was obvious in Sekora's works that the desire of publishers to improve the original material was not so strong, so little changes were made in the text part of both books.

The publication by Karel Tomy Neumann (1888–1966) **Adventures of Monkey Čik (Dobrodružství opičáka Čika)** published by the publishing house Šolc a Šimáček in 1931, probably was not created as a summary of older magazine materials, but it had a composition that copied the mentioned concept – it consisted of the cycle of short pointed episodes, in which the main character experienced different accidents.

⁴ The most progressive look had the comics about the boy **Adolf**, prepared by Ladislav Vlodek (1907–1996), and the cycle **Bača Ďuro a medvěd Mrmláč** Jaroslava Vodrážky (1894–1984).



Between borrowed foreign works that were published in Czech translation in a certain period were also files of short episodes originally created for printing in periodicals. The publisher Adolf Synek staked on licence works from English surrounding; at first it was the tomcat Felix whose stories were published in a separate folder in 1929 (with re-touched bubbles). At the beginning of the 30s he added six smaller and three bigger publications about the dog **Bonza**, created by the English author George Ernest Studdy whose strips Czech readers could already see earlier in Czech periodicals. But this time the original bubbles in comics exceptionally remained.

Four albums with stories about the duck **Gedeon** had another character, they were published by the concern Melantrich between the years 1927 and 1929. All four Gedeon's adventures, created and drawn by the famous French author Benjamin Rabier, were from the beginning designed as a coherent story determined to be published separately. Czech authors tried to do something similar. The artist Míla Paša (1901–1976) published two publications of the same kind in 1930 – **Bambi and Little Animals (Bambi a zvířátka)** telling about experiences of a little black boy with different African animals and **Journeys of Monkey Šmudli-Šmudly and the Dutch Van-Ilky (Cesty opičáka Šmudli-Šmudly a Holanďana Van-Ilky)** about adventurous see travels. More ambitious plans are represented by suddenly fashionable picture-series albums made by the publisher Vojtěch Šeba who together with the librettists Václav Mírovský (1902–1953) and Josef Neuberg (1901–1970) and with the artist Ferdinand Fiala (1888–1953) came with five folders between the years 1928 and 1929. In first three he lent the popular Felix and in two others he offered readers original children's heroes.

The wave of independent publications of picture series disappeared quite fast at the beginning of the 30s. And it is proved, for example, that Ondřej Sekora prepared other four similar works, but they were never published.⁵ The main reason can be found in the economic situation of that time. In the autumn of 1929 the Great Depression started and thic gradually came also to Czechoslovakia and dramatically touched the local economy and strongly influenced the buying power of the nation. Quite expensive folders with colourful printing that did not have strong roots in the Czechoslovak surroundings belonged to the first ones to be excluded from new publishing plans.

Kulihrášek Phenomenon

Parallel to picture-series albums the cycle of picture publications about **Kulihrášek** entered the Czech market. Its conception seemed to be more able to survive. From its beginning the cycle differed from already mentioned works. Its design was made by the older famous illustrator Artuš Scheiner (1863–1938). It was an author who intensively worked with picture series in the 80s and 90s of the 19th century and his drawing style still made a fresh impression in the 20s.

At the same time the publication with Kulihrášek's stories moved through some forms. All fourteen albums published between the years 1926 and 1935 consisted of twelve pages and they were available in three forms – as

⁵ Four publications of this kind were found in the inheritance of Ondřej Sekora prepared by himself at the beginning of the 30s, but they were never published. See Prokůpek, Tomáš: „Komiks“. In: týž (ed.): *Ondřej Sekora. Mravenčí a jiné práce*. Akropolis – Moravské zemské muzeum, Prague – Brno 2019, p. 94–95.



a soft folder, publication with a cardboard cover or as a concertina book. The way of working with the content gradually changed. The first episode **Dwarf Kulihrášek between Little Animals** consisted of whole-page drawings, in which the little dwarf met different domestic or wild animals and it all was complemented by short verses written by Marta Voleská (1905–1985) placed on the bottom corner of the pages. In later episodes coherent actions created together with Scheiner and Voleska gradually accumulated and individual pages were often created by using some panels. Like this, the series got in many ways closer to already mentioned picture-series works. Scheiner's drawing more or less kept an intentional distance from an obvious comic and simple stylization typical for American comics or animated films and the stories always put the emphasis on the interconnection between the funny and didactic aspect – the main character step by step met animals living in Africa, Antarctica or deep in seas, he learned the alphabet as well as traditional handicrafts.

There is also an interesting comparison of the price of the albums about Kulihrášek and above mentioned works. Buyers paid approximately the same price for both types of the publication – despite the fact that Kulihrášek's stories had a much smaller page size, but they possessed typography, print and paper of better quality which only supported the reputation built by the publisher concerning the artistic and educational intention.

The result of all these mentioned factors was that many other publishers and authors were trying to imitate the successful model of Kulihrášek's albums in the 30s and in the first half of the 40s, so the publication format between picture book and picture series in the Czech surrounding had a stronger position for some time than works that are closer

to today's understanding of comics.

The next continual development in this field was dramatically disturbed by the start of communism in 1948 and with it connected ideologically burdened view of all artistic production. From all mentioned works only two Lada's picture series experienced repeated re-editions, to which a new poetic accompany written by Josef Brukner (1932–2015) was created in the 70s.

There was a try in the case of publications about Kulihrášek to publish them new after the fall of communism at the beginning of the 90s.⁶ Re-editions were forgotten in that time, but in the end the quality of Scheiner's drawings was appreciated, because the file edition of all Kulihrášek's stories in one volume, supported also by the Ministry of Culture of the Czech Republic, is planned to come out at the end of the year 2021.

⁶ New original accompanying verses belonging to the first episodes were written by the respected poet Jiří Žáček (*1945).

Marija Ristić

Serbia

MALI POLITIKIN ZABAVNIK – COMIC *DIKAN*



She was born in 1989. She finished high school in Zemun. Currently she is a doctorand at the Faculty of Philosophy (Department of History of Art) in Belgrade. Since 2009 she has been a member of the National Museum Associates' Club, and since 2017 a member of the ULUPUDS. From 2014 until 2016 was an intern at the Art Pavilion Cvijeta Zuzorić. She has been participating in the organization of art colonies in the Republic of Serbia for the past 5 years. Also, her professional activities include: writing essays, introductions for catalogs and group exhibitions. She was one of the authors of encyclopedic units on the project of the Serbian encyclopedia, tome 2, volume 3 published by Serbian Academy of Sciences and Arts (SASA), Matica srpska and Institute for textbook publishing and teaching aids. She was the author of eight exhibitions, including the Golden Pen of Belgrade 2017 – international biennial exhibition of illustra-

tion organized by the Association of Applied Artists and Designers of Serbia (ULUPUDS). Currently she works at the gallery SULUJ in Belgrade, as a curator assistant, in addition to being a freelance artist.

Politikin Zabavnik (Politika's Entertainer) was of exceptional importance during the formation of illustration as a separate artistic discipline in Serbia, professionally hiring illustrators, from its first publication on February 28, 1939, until today. The first among them was Đorđe Jurij Pavlovič Lobačev (Georg Yuriy Pavlovich Lobachev), a Russian emigrant, who, with his artistic quality and innate talent, contributed to the seriousness of considering the contributions of that time (illustrations, comics, caricatures) which had not been considered an expression of art until then. The variety of styles depending on the content of the text being illustrated is its main characteristic. From caricature drawings all the way to tonally processed works, pointillistic, impressionistic, scratched, realistic illustrations. This is precisely reproached to him as the vagueness of the direction that has been tacitly



declared necessary in modern art. However, the ability of the illustrator to adapt the style to the text he illustrates is one of the characteristics of their profession, and Lobachev is one of the pioneering examples to see that.

Politikin Zabavnik is designed to attract the attention of all ages, resulting in a careful selection of texts and visual attachments. At first, the scope for illustration was rare and of smaller dimensions, while over time, that changed. It was getting more extensive and more significant. There were illustrations of fiction, e.g., what the Martians looked like, going to the moon, etc. A variety of topics were chosen, from illustrated scientific and historical stories and data to domestic and foreign comics. While the nature of the relationship between text and image is difficult to see in the illustration, it is clearly defined in comics because the visual whole in the comic determines the position of the text. *Zabavnik* has always provided a place for comics, which is extremely important for the history of comics in Serbia. Thus, comics were recognized as an art in development, and it was given a place to be visible and continuously develop and shape its audience. After the Second World War, after the relaunch of *Politika's Zabavnik* after the interwar period, in 1952, the range of published comics expanded. As a recognizable feature of *Zabavnik*, caricature comics were published in the form of strips, sometimes all over the page and most often in one part. The comic *Dikan*, whose appearance is connected with the reform of the magazine *Politikin Zabavnik*, which was published in newspaper format and paper until 1968, found its special place there. In January of the same year, the magazine appeared in magazine format, color print, and fine paper. Nikola Lekić (1925–2002), the editor-in-chief, was primarily responsible for this change.

As a fascinating person with an unusual biography, he had an understanding of the new art forms that were emerging. During the war, Nikola Lekić was captured in Italy and then joined the resistance movement there, to be appointed correspondent of *Politika* from Rome in the post-war period (he interviewed Fellini, Antonioni, De Sica, and others), came in and went from Belgrade, where, among other things, he was an editor for several years of magazine *Ilustrovana Politika (Illustrated Policy)*. He was also a passionate connoisseur of comics, familiar with the then European comic production. Working on the “new” *Politikin Zabavnik*, he concluded that the magazine, in addition to publishing comics by foreign authors, should open space for a domestic production with a national theme, perhaps modeled on Asterix. Lekić asked several authors to send their idea of an Old Slavic hero, who was called *Bikan*. At the editorial meeting, the sketches of the then completely unknown on the comic scene academic painter-graphic artist Lazar Sredanović gained the most sympathy. Translator Krinka Vitorović suggested that the name of the hero be changed to *Dikan*, and over the years, the whole screenwriter was changed, so that in 1973 Nikola Lekić himself (at the time when he was no longer the editor-in-chief of the newspaper) started writing screenplays for, it would be said, “classic” episodes of this comic (other screenwriters were Ninoslav Šibalić, Milenko Matićki, Branko Đurica, Slobodan Ivkov, Lazo Sredanović himself and others). The comic quickly won the readers’ sympathy, which was primarily due to the extraordinary front pages of *Politikin Zabavnik*, which announced the beginning of the publication of specific episodes.

Based on this historical background, in 2011, it was formed as an independent magazine for the youngest readers *Mali Politikin Zabavnik (Little Politika's Entertainer)*. He kept



the same form of contributions as *Politikin Zabavnik*, even the similarity of their schedule, but adjusted to the school-age of children aged 6 to 12. The Ministry of Education assessed *Mali Politikin Zabavnik* as a project that is a priority in working with children and students. It sells primarily by subscription through schools. Apart from Serbia, the magazine is regularly distributed to newsstands in the countries of the region. As an educational and entertaining magazine, it covers all the interests of the modern child - from discovering the world, nature, and society around us to sports, games, computers, the Internet, music, movies... The magazine is thematic, content-wise, and graphically completely adapted to children of this age. The main goal is for children while reading this magazine to learn and have fun and play at the same time. Special attention is paid to enigmatic tasks, quizzes, and puzzles, as well as comics. Comics in *Little Politika's Entertainer* differ in length. The reasons for that are numerous: because of the variety of selected articles limited to 68 pages, the visual whole of the magazine, but also because of the youngest readers who are just learning the letters, in order to gain the entire textual-visual experience with less effort.

Comic Dikan is currently published in *Little Politika's Entertainer* (see the 2017 attachment). This created a remarkable continuity in the development of this series. On the other hand, the youngest readers prepare to read comics in the adult edition, *Politikin Zabavnik*. The plot of this humorous comic is set in the 6th century. It is based on the adventures of the main characters Dikan and his uncle Vukoje, who, in a way, are reconnoitering the circumstances in those areas just before the arrival of the Slavs in the Balkans. Dikan is portrayed as a mace-armed strongman but sensitive, who resembles Marko Kraljević, a famous Serbian epic and a historical hero who fought bravely against the

Turks at the time when they enslaved the Balkans. Dikan's uncle Vukoje was presented as wise and discerning. There is also Dikan's horse that speaks, which is another similarity with Marko Kraljević, to whom the horse Zelenko is a faithful companion in heroic battles. In a sense, as many generations read Serbian folk poems about Marko Kraljević, which have become part of the repertoire of school readings in Serbia, one can read episodes of Dikan, but on one fun, humorous side. On the example of one episode of *Devil's town*, we will consider the continuity with the Serbian tradition presented to the youngest.

The first two frames already indicate two important marks on which the Serbian identity was based during the 19th century: the character of a folk epic poet, 'guslar' (epic singer), and the transmission of oral tradition from generation to generation, by narration. The first frame shows him reading a story to his grandson, in the same way, the narration of tradition with 'gusle' (fiddle) was demonstrated in nineteenth-century Serbian culture. Then, the grandfather's character is identical to the nature of the guslar, who, with his superb role, was a hero of preserving the past. This is where the relationship between the older one who teaches and the younger one who acquires knowledge also develops. In the following frames, the grandson asks during the story about the events, which gives life to the narrative of the comic but also activates the reader's attention by keeping him awake. Comic as an effective medium quickly communicate with children and can serve as an excellent educational tool. In one interview, the reader stated that as a child, he learned phrases from Dikan and that he built up with his friends, imagining that they are the hero of this comic. He states that they absorbed the information from the episodes and experienced it very personally.



Viewed from another angle, by analyzing the relationship between the two main characters, it can be noticed that Dikan and Vukoje represent the Serbian version of Fred Flintstone and Barney Rubble, or perhaps more conspicuously Asterix and Obelix. Despite that, the comic has completely resisted epigony, and without a shred of inferiority, it can carry the epithet of the original. What also made him distinctive and entirely “Serbian” was the appearance of characters from the then Yugoslav popular culture - among them even the actor Miodrag Petrović Čkalja and Pavle Vujisić (certainly under the influence of their roles in the then-current Serbian TV series “Kamiondžije” (Truck drivers)). Mića Orlović, members of the group ‘Oni i one’ (Hes and Shes), Milivoj Jugin, etc. Dikan was also the mascot of the Belgrade Marathon, appearing in advertisements and on a postage stamp published on the occasion of the seventieth anniversary of the newspaper “Politikin zabavnik.” Not to mention the numerous appearances on the pages of “Politikin zabavnik,” such as “Dress the Dikan” (modeled on “Dress Barbie”). In a survey of this paper from 1969, a female student from Belgrade stated: “I have a boyfriend who is Dikan’s image and opportunity. His name is different, but I’ll call him Dikan”. By reading about Dikan, the current younger generations manage to recognize visual symbols and recognize their messages; otherwise, they would not visually understand, e.g., the iconography of the mentioned postage stamp. Modern characters or situations that appear in the comic, the way of humor, jokes, bridges the generation gap in some respects. The rapid development of video games, movies, and other media where the youngest find their content, distances them from the experiences of the elderly who fail to follow the current scene fully, e.g., video games. New terms that children use and adopt threaten to

jeopardize communication with parents who do not master the latest techniques. By updating the comic, which is also known to the parent’s generation, a common field of fluttering topics is created, facilitating communication between the youngest and the oldest.

When we talk about educating the youngest readers, the very theme of this comic and activating and developing the reader’s imagination encourages them to love learning history since the work is based on historical events. However, these events are sometimes permeated with pseudo-historical situations that can lead the youngest ones astray. Such comics like this are also good at preparing to read visual culture, displacing us into a created world that doesn’t have to match ours. In this way, they will eventually adopt the importance of checking the facts and caution during visual accuracy, which is of great importance at the time of media manipulation.

*

Dikan is an example of comics that anticipates the later postmodern methodology of creative connection between history and historical fiction, between high culture, on the one hand, and mass and popular culture, on the other, without losing sight of the target group of young readers and forms of education of children and teenagers, build up and humor. With its duration of half a century, it bridges the generation gap between readers and enables better communication between parents and children, based on the same experience. Comics as an art form that communicates directly with the reader provides a suitable ground for an educational approach in placing educational sayings, traditional themes, or promoting desirable behavior.

Dr Renana Green-Shukrun

Israel

THE CHANGE OF THE PROTAGONIST IN ISRAELI COMICS FOR CHILDREN: FROM HERO TO HEROINE



Jerusalem. In addition, holds a M.A. in Applied Research in Education from University of East Anglia, Norwich (1999). (Joint programme of the School of Education and Professional Development and the David Yellin Teachers' College.)

Professional Profile: Head of Children's Literature Center in the Library of the David Yellin Academic College of Education, and a lecturer in children's literature in the college (1999-2021). Producer of an annual children's literature conference for librarians for 20 years. Editor of the academic journal "Children's and Youth Literature" (Sifrut Yeladim Venoar) (from 2018). Member of the Ministry of Education's elementary school literature curriculum committee (2009). Member of „Mitzad Hasfarim" committee – The Ministry of Education's program for encouraging reading in schools and kindergartens (2007-2021). Member of The Israel Museum Ben-Yitzhak Award jury for the Illustration of a Children's Book, 2020.

Education: Holds a Ph.D. (2019) and M.A (2009) from The Faculty of Humanities, The Hebrew University of Jerusalem, and a B.A. from School of Social Work and Social Welfare, The Hebrew University of

In this lecture, we shall examine the changing protagonist and hero in Israeli comics for children and youth. We will discuss the changes that are taking place in the perception of bravery and in the field of gender, and meet the most prominent heroines.

Israeli comics for children originated in comic strips first published in children's magazines in the 1930s. The first story was **"Mickey Mauo and Eliyaho"** that was written and illustrated by Emanuel Yaffe, an educator and children's author, that was published in 1935 in the newspaper for children "Itoneynu LeKtanim". These short rhyming stories describe a fictional character, an odd cat that accompanies a native Israeli boy on his adventures at home and in the



field. These adventures normally transpire during the various high holidays and festivals of Israel. The characters were based on well-known figures from Disney's animation films like Micky Mouse and Feliks the cat. Four years later, some of these illustrated stories were published in a book and in the 60s a new edition was published with colored illustrations.

The most well-known comics figure of the years 1936-1942 was "**Uri Muri**" created by Aryeh Navon and Leah Goldberg, that appeared on the final page of the children's newspaper "Davar LeYeladim" week after week for some years, and became an important and influential element of Israeli visual history. Uri Muri – a boy, wearing a knitted hat and accompanied by a camel, became the first native Hebrew-hero-child.

It even may be that Uri Muri was the first child to be associated with the "tzabar" (a term used to describe a native-born Israeli and the prickly cactus plant), because in the first comic strip Uri falls into a basket full of tzabars being carried on the head of an Arab woman, he eats all the fruit and is finally rescued with the help of his trusty camel.

The artists, Goldberg and Navon, chose to portray a native child-hero that is also a pioneer totally devoted towards helping the fledging Jewish settlements. They wanted to depict a young hero experiencing "realistic" "native Hebrew" adventures that all children in Israel could relate to.

In the years 1948-1951 additional illustrations and stories of **Uri Muri** appeared in the newspaper. Soon Navon and Goldberg developed sidekicks and additional characters, such as **Uri Caduri** and Uri's naughty younger brother **Muri Uri**, who was always getting punished for his antics and was given the usual educational reprimand at the end of each story.

There also were **Ram Kisam** (1939) – a thin little boy much aware of the problems plaguing the new Jewish settlements, and **Ktina the Soldier** (1941) – a series describing the exploits of a little boy whose only wish is to be a grown up, but he finds himself fighting the Nazi soldiers by hurling sand in their eyes or by painting a huge lion to scare them away from the battlefield. The character of Ktina helped to explain the concept of war and Nazi enemies to the young readers of the newspaper, as did "**Efroah Bilbulmoah**" the chick, as he beats the armored alligators painted with swastikas and then uses them to bring more Jewish refugees to Israel.

Israeli comics, like all the Hebrew children's literature, were often perceived to be "enlisted" literature. It was commonplace in almost all early children's literature dating from before Israel's independence – to incorporate national values in the stories, such as activism, initiative, tenacity, courage, personal effort, a national partnership, along with a strong work ethic, a pioneering spirit and a deep tie to the land.

We have to remember that Hebrew comics, created for Hebrew speaking children in Israel, was a part of the Zionist tradition invented in the country during the early 20th century. During the years 1882-1948 huge waves of immigrants arrived at Israeli shores, and they spoke many languages. Therefore, the heroes and storylines belong to this developing Zionist tradition during the turn of the century.

The native Hebrew boy, clever and resourceful, always able to handle every situation without needing any adult help – also represented the adult pioneers' ability to work the land and deal with its hardships, without having to rely on the Jewish heritage from the Diaspora that they so wanted to leave behind.



One of the famous characters of the 50s was **Gidi Gezer**” (Carrot-top Gidi), the protagonist of a comic story published on a weekly basis in “Haaretz Shelanu” magazine (meaning: “Our Land”), written by Jacov Ashman and illustrated by Elishava Nadel. This was the story of a boy serving two years of military duty in the Palmach in the days before Israel’s independence. He fights the British soldiers and the Arab insurgents, and he helps the illegal immigration of Jews to the British Mandate of Israel – all the while using ‘superhero’ powers that he has from eating carrots.

The 60s’ hero was **Yoav Ben Halav** (Yoav the milk boy) by the artist Gur, published in “Haaretz Shelanu” and “Davar LeYeladim” children’s magazines.

It was a comic series whose hero, Yoav, is a boy wearing the typical Israeli brimless hat and a striped shirt. The character of Yoav was created for a milk commercial with a boy who gained supernatural powers by drinking “two glasses of pure milk a day”. Using his powers, the boy could overpower gangs of hoodlums and terrorists, battle a nasty, evil sorcerer, and combat alien creatures on their own planet.

These comic strips told the story of the Israeli naughty, sometime rude boy, that the Israeli children would identify with. The stories represented the expectations of adults, gave the readers information concerning the situation of the country and encouraged the youth to be ready to devote themselves to the collective good.

During the 1950s the child-heroes would grow up and become adults, and in 1960 the first native-Hebrew, Zionist special agent would appear – a new Israeli hero called “**Special agent number 17**”. The story by the artist Danny Plant published in “Haaretz Shelanu” newspaper, 1959, was about a secret agent fighting Nazi enemies and Arab foes. This was a new kind of hero: no longer a soldier fight-

ing other soldiers or Arab gangs, but rather a spy conducting covert operations and missions that no one was meant to hear about.

In the 70s’ children could read the story of “**Yoske Mayor**” by Dov Zeligman and Giora Rotman, published in “Haaretz Shelanu” magazine (1972-1973). This was the story of a brave fighter from a Kibbutz and his valiant deeds in the days before Israel’s independence and during the War of Independence. He sets out on missions to help the European Jews attempting to come to Israel and helps discover the Burma Road.

From the 60s’ on comic strips would tell the story of the wars of Israel, with heroic adventures on the one hand, along with urban villains or “anti-heroes”, on the other.

Until the 1990s, the protagonists in these comics and many other published stories were boys, adolescents and adult men. Many of them were modeled as heroes, who contributed to the effort of defending the young state.

The story of “**Sabraman**” by Uri Fink published in 1978 indicates the end of a period in the Israeli comics and the beginning of a new one. Fink was only fifteen when he published his first comic story of the Hebrew superhero “Sabraman”, also known as Dan Bar-On. Dan’s parents are killed during the Holocaust by the Nazis. After the end of World War II, he immigrates to Israel, becomes a policeman, then a special secret agent. He receives a special transplanted atomic brain that gives him radioactive super-powers.

After Fink finished his art studies, he published a comic series that became very popular in the teen magazine *Ma’Ariv La’Noar* and in books. “**Zbeng**” stories concern a gang of typical Israeli teens that play on stereotypes of that age group. In the 90s he published a series of stories about “**Super Shlumper**” – a super-hero wearing a pajama try-



ing to save the world from dangers coming from the outer space. These were parodical stories for children, which indicated the change that took place over time in the values of the hero in the Israeli culture.

The 80s' can be seen as a turning point in the area of children's literature, when children's books focused on the individual child or adolescent as they coped with everyday problems. Bravery is no longer expressed by their physical strength, courage and ability to overcome danger, but by the emotional and practical aspects of solving problems and living with adversity.

The genre of comics in Israel was dormant in the 80s' and started to wake up by the end of the 90's starting with comic books for children and young readers. The genre has since developed in Israel and began to flourish in the 2000s due to the growing popularity of comic books and graphic novels that had been translated into Hebrew at that time.

2000s: Outstanding trends in Israeli comics books for children

In the 2000s some trends stand out:

1. More comic books for young readers – as presented by the Israeli illustrators Rutu Modan and Yermi Pinkus.
2. Comic books for religious and ultra-orthodox (Haredi) children:

These sectors considered the comic books as a replacement for the secular television, that didn't broadcast programs with appropriate content for religious children, and as a tool to pass on their values included subjects from the Jewish tradition, history, famous people or rabbis and so on...

3. In the content of Israeli comics for children after the Millennium we can identify two interesting trends: one is a shift from the kind of hero Israeli comics presented in

the past to the anti-hero protagonist; and the second is the appearance of girls as protagonists in the books and the increasing number of women artists creating comics.

The book "**The Last Day of Purim**" by Yosi Vasa and Yarden Vasa (Kinneret, 2015) is a pioneer book that presents a black Jewish boy who was born in Ethiopia and immigrates to Israel with his family. As many of these children, he needs to help his parents that have difficulties in learning the Hebrew language, so he becomes responsible for doing the shopping for the family. Through the television he is introduced to the character of Rambo, who enters his dreams and gives him a good feeling of power. When he hears that his only Israeli friend bought a costume of a Ninja for the Purim Holiday, he feels that he needs to have such a costume too. It creates a big problem because his parents have no money. But it is the first Purim holiday of his life, because the Jews in Ethiopia didn't celebrate this holiday. In the not-happy-end of the story he gets the costume, but he wears it to school on the day after the holiday, which emphasizes his "otherness".

The story is based on Yosi Vasa's autobiography as a child who came to Israel from Ethiopia with his family, grew up and became a successful theater, T.V. and film actor, after he experienced the meaning of being the "other". With his Israeli wife – Yarden, who is an artist, they found comic books to be the perfect media to give voice to this feeling and to engage teen readers in this issue.

Another example of the anti-hero character is the book "**Tin Brother**" by Yaniv Shimoni (Kinneret, 2021): Gidi's life is miserable. The school bullies won't stop harassing him, and every day after school he needs to escape from them. His parents don't see his distress and talk all day about his new



baby sister. If anything, Gidi needs a big brother! But one day he enters the scrap yard of his old neighbor and builds there something that makes the bullies scared of HIM. The book deals with the difficult phenomenon of bullying, violence and social pressure in the lives of children, and shows that a child who stands up for himself – is the hero!

As I said, another interesting trend is the **appearance of girls as main protagonists** in the comic books. We can see it in two kinds of stories: a. Holocaust stories, b. realistic or fantasy stories.

“Tika’s journey” by Ester Shakine (Schocken, 2008) was the first book in Israel that told a Holocaust story to children aged 10-12 through comics.

Shakine, an artist and children’s author uses a combination of illustrations and comics to tell the story of her life during and after the Holocaust. She begins her story in World War II Hungary when she is five years old. When the Nazis come to get her family, her parents hide her in the closet. When Tika finally came out of the closet, no one was there. She runs out into the street and is found by a priest who knew her family. Tika stays in a Catholic orphanage for several years until the city was being bombed. She spends time with a group of street children until the end of the war. After the war, she meets a Jewish youth director and decides to make Aliyah to Israel. But these are the days of the British Mandate in the country when Jews were not allowed to come to Israel freely. The author was on the famous illegal immigration ship “The Exodus” which did not make it to Israel. In the end, she did make Aliyah (immigration) in May 1948.

The biographic story gives the children important historic information, and illustrates the young girl as a heroine who managed to survive these hard times.

Ten years later, in 2017 **“Ann Frank: The Graphic Diary”** is published (Kinneret Zmora-Bitan, Dvir, 2017), edited by Ari Folman – an Israeli film director, screenwriter, animator and film score composer, illustrated by David Polonsky – Israeli book illustrator and artistic film director. The two worked together on **“Waltz with Bashir”** – an Israeli adult animated war documentary drama film from 2008. Their graphic novel was created according to a request from the Anne Frank Foundation in Basel.

The Diary chronicles more than two years that the Frank’s Family and others spent in the **“Secret Annex,”** the warren of rooms above Otto Frank’s Amsterdam office. Beginning on Anne’s 13th birthday, when she received a diary with a red-and-white plaid cover among her gifts, and ending abruptly right before the Franks’ arrest, in early August 1944.

Folman and Polonsky’s creative and sensitive work presents Anne Frank as a well-rounded character, through her inner world, her thoughts, feelings, desires, self-awareness and criticism. Her graphic character makes young readers identify with her as an adolescent not less than her written figure does. Furthermore, Anne is portrayed not as a victim but as a heroine determined to live life fully – to love, to get an education, to create and to implement her talents.

A very different kind of girl protagonist we meet in **“A Royal Banquet with The Queen”** (Am Oved, 2010) written and illustrated by Rutu Modan, one of the accomplished Israeli illustrators and comic book artist. Modan created a remarkable humoristic and subversive story that deals with the subject of children-adult relationships.

Maya doesn’t eat with very good manners at all. She likes to eat with her hands, has terrible posture, and doesn’t use a napkin. Her parents are trying to get her to make



less of a mess and her father asks what she would do if she was eating with the Queen of England. Just then, a knock comes on the door and a royal messenger is there to invite Maya to dine with the Queen that night. Maya arrives via plane to the castle where the Queen greets her and she is taken to the dining hall. There are many people in fancy clothes there and the food is fancy too. Maya requests (very politely) pasta with ketchup, but then can't figure out what fork to use. The gentleman next to her, brushes off her questions and tells her to eat the way she usually does. Maya's victory comes when the Queen says she must try this way of eating and all the guests as well...

From fantasy we come back to our local reality, to the everyday school life of children. Daphna, the protagonist of the story "**Zalman**" written by Rinat Primo, illustrated by Adi Elkin (Young Man, 2020) which starts its way in a children's magazine "Adam Tzair", is an average girl with red hair that often arrives late to the classroom. She gets a punishment from the director of the school – she has to be the school newspaper's editor instead of the boy who just quit. Her best friend helps her and with two boys they convince to join them they learn about the world of press, coping with problems of ethics, social pressure, power relations, and jealousy. Daphna develops through the book chapters and becomes self-confident, creative, initiative and a leader who solves problems of children and makes a change in the school climate.

Not only girls became protagonists of comic stories, but also characters of mothers start to take central part in the comic books plot.

In the book "**The Journey to the ancient land**" written by Michal Warshai Arluk, illustrated by Ron Levin (Kinne-

ret, 2019) a young girl takes her mother to time travel in order to understand the history of human development. They go back to the prehistorical world and meet the prehistoric man, the Neanderthal man, the homo sapiens and others. They learn the differences between them and between the periods and figure out how man became an inventor, entrepreneur, manufacturer, fighter and journalist. The story was written as a present Michal made for her daughter who asks many questions. It is not a common comics book, but a combination of text, illustrations and comics scenes.

A mother that became a super hero we meet in Dorit Maya Gur's comic book "**The 10th Explorer II**" (Kinnet, 2019). Dorit is a comics artist who creates super heroes getting inspiration from the American classic super heroes. The protagonist of the series is a boy who goes to find his missing father who disappeared with his plane, finds a broken robot, fixes it and finds that he has a special power and a crucial mission to save his father and the space population. In the second book he learns that his mother, Dr. Tamar Green was an alien and was the keeper of the magic stone which is the origin of the energy of the world, so now he need to find her too.

In conclusion, the Israeli comics for children came a long way, through which they developed from strips in newspapers for children to comic books, from short illustrated stories with Zionist values, to a multiple genre that can deal with serious and universal content relevant to the everyday lives of children. More and more illustrators find comics an interesting and useful media to express their ideas, and more and more women artists enter the genre. While it becomes legitimate for boy protagonists to be powerless and to express their feelings, girl protagonists develop and become independent, leaders and heroines.

Silvija Tretjakova

Latvia

COMICS AS A CREATIVE STRATEGY IN READING PROMOTION METHODOLOGY



Since 1979 I have been working at the National Library of Latvia. I have acquired the degree of Master of Library and Information Sciences at the University of Latvia. I'm Head of the Children's Literature Centre. My greatest personal achievements are connected with the development and successful implementation of the program for promoting reading in the whole state and in the Latvian centers abroad. That program involves ca. 20 thousand children from the age of 5 – 18 years, making them active readers of new books and their estimators. That positively influenced the processes of writing, translation and publishing of children's books in the state. From 1997-2003 I have been the first President of the Latvian Section of IBBY (International Board on Books for Young People), at present I am Liaison Officer. I am an author of more than 40 publications on crucial topics of the branch in professional journals in Latvia and other countries, co-author of many text books.

Latvia could be added to those countries where children and young adults' interest in comics is very great; however, there are few comic books by Latvian authors. The reading promotion programme "Children, young adults and parents' jury" has been organized in Latvia already for 20 years, engaging even up to 20 000 readers every year, and whenever it is possible, we try to include comic books in the collection and usually they take the top places of the highest assessed books.

These have been classic comics, such as "The Pharaoh's cigars" by the Belgian author Ergé, or Mauri Kunnas' "The Vikings are coming", Aivo Havukainen's "Tatu and Patu in the hustle and bustle of work" and, certainly, Jeff Kinney's "The Diary of a Wimpy Kid" series, etc. Also separate works by Latvian authors – Inese Zandere's "Adventures of Pinguus Posts" with Kristians Šics' drawings in the comic style or even "Aesop's fables in comics" drawn by Antons Šehovcovs.

At the end of the Soviet period, from 1986 till 1990, the largest Latvian centralized publishing house "Liesma" announced the competition in order to publish a series of comics. At that time there were not many illustrators, and



there participated also students from the Latvian Academy of Art. All in all, three books were published in huge edition, even up to 100 000 copies, each including four graphic stories. The topics were the most diverse:

- The epic “Lāčplēšis” (“The Bear-Slayer”)
- The story based on folk fairy tales about the mare’s son Kurbads;
- The adventure with Great Kristaps (the tale about the Daugava ferryman);
- Me – Pētergailis (about the rooster at the spire of St. Peter’s church);
- One night in Riga ... (about the sculptures of the city houses that come to life at night);
- There used to be a ship (about the famous naval school at Ainaži, established in 1864);
- About flying in the space, etc.

Artists had really braced up, the magazine for children “Zīlīte” [A titmouse] was full with comics, however, “Perestroika and Donald Duck swept everything away” – as said by one of the most active comic authors of that time Agris Liepiņš.¹

The magazines “Donald Duck” and “Mickey Mouse” published by Egmont had huge circulation; they were cheap because the material was sent as a film free of charge, and only the language had to be added. It came as a cheerful entertainment, everyone recognized in journals the exciting adventures of heroes created by the Disney studio. One could learn surprising tricks, read jokes, try out miraculous experiments and sharpen their minds with detective puz-

zles. Here the concept “comics” justified its historical origin (comic – amusing).

Why do the local comics not reach the status of beloved books and popular reading matter in our country? One of the reasons could be the creation of text and the visual language in the heads of two different authors. The artist is not the one who imagines the story but adjusts and “composes” the unfamiliar text. Sometimes the text is too heavy, didactic, too long and places too much emphasis on educating.

A new generation of artists who participate in the masterclasses of European artists comes to the fore, and they start their initiatives. For instance, the comic magazine “Kuš!” [Hush!] started active operation in 2007, the group of artists organize exhibitions, publish anthologies and mini “kuš” – the short series of comics, organizes the Summer school of comics, and masterclasses. We can only wish them success!

Among the personal motivators that attracted me to comics in my childhood, definitely, is Wilhelm Busch “Max and Moritz: A Story of Seven Boyish Pranks” (1932), that was rendered in verse by our famous poetess Aspazija. Together with many other European comic artists who worked in the humorous magazines of that time, Busch made the space boundaries, bubbles and his texts, often in verse, usually were printed under his drawings. His rich style, the metaphors of visual movements and psychological states were widely copied. “Max and Moritz”, his most well-known and mischievous work was created in 1865 and became a sample model for several British and American comics.

The other one is Herluf Bidstrup, a Danish cartoonist and public figure, a convinced communist. He started publishing his cartoons in 1930s in the newspaper “Socialde-

¹ Unpublished interview with Agris Liepiņš, May 28, 2021.



mokraten". In 1945, Bidstrup became the member of the Danish Communist party and he was allowed to be published in the Soviet Union. Therefore, he was easily accessible to me as the child of the Soviet time. His book "Bidstrup laughs. Bidstrup ridicules", which was published in Latvia in 1963 and which includes more than 100 drawings, made any reader laugh because he undertook to speak about everything. It was especially interesting if the whole page with a number of drawings told the same story. Bidstrup's cartoons are permeated with intellectually sarcastic judgments about human nature and the order of the world. They were partly or fully understandable also to a child.

The third encouragement not to be afraid of turning to comics as a tool that can be used in library teaching is Steve Marchant's visit in Latvia in 2007, in the framework of the British Council project *Animating Literature*. The professional cartoonist and teacher led classes for Latvian teachers, students and children. The aim of the project was to popularize literature and reading in interesting and new ways. At that time, Steve Marchant delivered a course *Cartoons and comic art* at the City, London. He looked upon a broad spectrum of topics related to comics, starting with the creation of the image, making the comics space, composition even up to the insight into the setting of publishing cartoons, as well as specific marketing issues in this course. However, at present searching the YouTube, we can see that he continues teaching in "The Cartoon Museum" and runs his own workshop "The Cartoonist's Workshop".

Steve told that he works much with young people, runs a club for teenagers experiencing learning difficulties as well as give classes in the Cartoon Museum, Tate gallery, schools and libraries all over Great Britain. He has written several books about comic art, including "The Cartoonist's

Workshop", *The Computer Cartoon Kit*". He has worked for the newspaper "The Marvel Figurine" and "Spider-Man's Tower of Power", has prepared articles about the history of comics and how to draw different famous heroes. He has cooperated also with BBC, Intel, British Airways and many other companies.

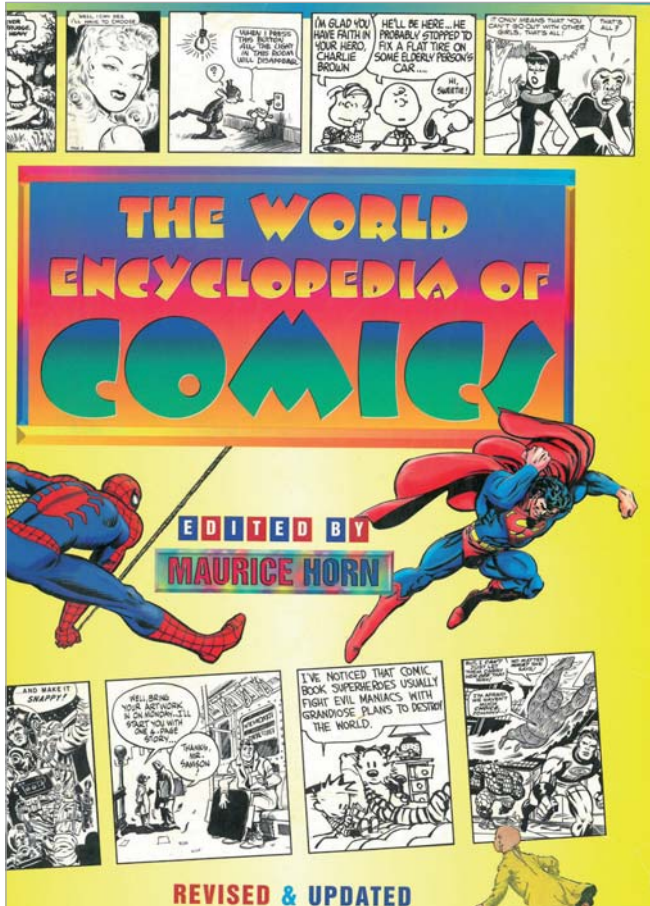
We are still using the materials, hand-outs from his workshop. His comic strip templates help children develop their understanding of speech in speech bubbles and they could be adapted for any topic or age group.

I most frequently work with "disarranging" of comics and their creation anew. It is based on an old learning method and everyone is able to do this task. The activity is cheerful and shows how different everyone's imagination, observation skills and the language use are.

III.Nr.1.

And this again is a lucky coincidence, when thanks to a present (donation) we received *The World Encyclopaedia of Comics* by Maurice Horn (1999)² and we did not hand it over to the Reading room of art literature of the National Library but kept it in the Children's literature centre. At the beginning it served as the element of the thematic excursions "The Unusual books" because it is the heaviest and thickest book in our reading room, with its more than a 1000 pages. We invited children to take it in their hands, to guess its weight and the number of pages and then we turned to talking about comics.

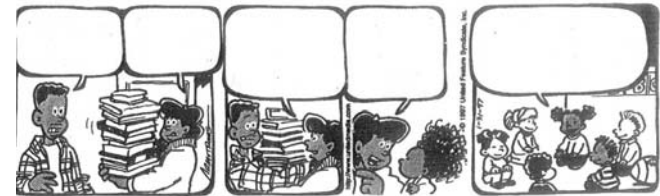
² The world encyclopedia of comics / edited by Maurice Horn. Philadelphia : Chelsea House, c1999. 7 v. (1061) p. : ill. (some col.) ; 32 cm., Includes bibliographical references (p. 917-919) and indexes. ISBN 079104856X; 791048543 (7 v. set).



III.Nr.2.

We are slightly violating the authorship rights, but works are not freshly published, they come from the history “The World Encyclopaedia of Comics” and are used for teaching/

learning purposes, therefore we hope that we will not be punished. At first, children receive painted-out text bubbles and create their own dialogues, observing the drawing, then we compare it with the original.



JumpStart™ Robb Armstrong. © United Feature Syndicate.

III.Nr.3.

The African-American Robb Armstrong started the American comic series “Jumpstart” (U.S.) in 1989. The element of surprise is preserved because nobody among the children has noticed the difference in the skin colour. The stories are diverse, the discussions – candid, tolerance and being free from prejudices also find their place there.

The staff of the Children’s literature centre develop methodological materials about the 24 books included in the reading promotion programme “Children, young adults and parents’ jury”. Two – three tasks and worksheets are prepared about each book, they are accessible in pdf form in the repository of teaching/learning materials; teachers also have a possibility immediately to find out for which teaching/learning aims the discussion of the book proves useful, which learning outcomes will be reached according to the education standard. Sometimes a story turns into a comic, the comic into a table game. Steve Marchant’s 6 – part



story plan is very useful to understand how to disclose the topic step by step.



Jim Starlin, "Robb Armstrong, © United Feature Syndicate.

<p>1. WHO? WHERE? WHAT? Who is your story about? Where are they? What are they doing?</p>	<p>2. PROBLEM! A problem occurs. It could be to do with where they are, or what they 're doing. Or it could be an accident, a change, or another character.</p>
<p>3. EFFECT OF PROBLEM What effect does this have on your characters? Are your characters in danger?</p>	<p>4. POSSIBLE SOLUTION? What ideas do your characters have to improve the situation? Does a solution present itself?</p>
<p>5. SOLUTION ATTEMPTED Your characters attempt to resolve the situation.</p>	<p>6. CONCLUSION The end of your story. Is it a happy/sad/surprised ending? How have your characters changed since the story began?</p>

© Teaching material copyright 2007 Steve Marchant

The further work continues with a blank A4 page that is divided in 6 squares. If the plot has got stuck (tangled) the guiding questions help to continue.

A concrete image can be already given to younger children, for example, in the first square there is a bear in the room, somebody knocks at the door, and the bear thinks "Who can that be?" The 4th square depicts the tangle of fighting with stars in the air and spirals, letting out the steam.

During a summer camp the comics "The Librarian's Dream" was created in the Children's literature centre. The comics was made from photos – children fitted into the role of the librarian who had dozed off at work. The young rat (alive) arrived and started gnawing the books "Ņamm, ņam". Then the librarian woke up "Oh, dear! The books are eaten!", "Help me, the good fairies!", "Only the prince can help here!", "Help!", "The prince heard the calls for help and rushed to the assistance", "Don't cry! This is not a problem", "How is it not?", "This is great honor! The fairy-tale itself has come to you", "Such luck! Then I'll be able not to read. There will be someone to tell the tales.", "Look, what a dream I had at work!"

III.Nr.4.

Finally, I will acquaint you with the most famous comics in Latvia in the recent years. This is the work of Lithuanian authors. Jurga Vile is a Lithuanian writer who has written her parents' story about how the historical events – the deportation to Siberia – have affected their family. Working together with the artist Lina Itagaki they created a graphic story "Siberian haiku", which depicts events in Jurga's family. The book has received several important awards, it has been translated in languages of many European countries and has been highly acknowledged also in Latvia. It received



the International Jānis Baltvilks award in children and youth's literature and book art in 2020 and in spring 2021 it collected most of votes in our reading promotion programme "Young adults' jury" and received the honourable 1st place in readers' voting.

We included a table game – reflection game in the methodological material. It was offered to all 672 libraries and schools that participated in our reading promotion programme as well as everyone can access it for free in the electronic Repository of teaching/learning materials. So the comics turned into a game.

One of the pupils describes the "Siberian haiku" in the following way, "I liked the book very much because it is based on real events. Sorrow and joy go hand in hand in the book. When reading it, it's difficult to decide to cry or to rejoice. The book made me think what a nasty turn the life can take. It also made me see that one has to live today because you don't know what will happen tomorrow."



Another girl writes, "The book speaks about how to live when there is no possibility to choose and the conditions cannot be influenced. It tells about historical events in Lithuania, but the same happened also in Latvia".

The game "Good-bye, Siberia!" is meant for 11+ age group, it is played with a dice; getting to a concrete number the player has to answer a question. Examples of questions:

- What, in your opinion, is war?
- When were the events mentioned in the book experienced?
- Can you tell something about the time when many people had to go to Siberia?
- Why do we keep these memories?

Lote Vilma Viņina

Latvia

COMICS IN THE CURRENT PICTURE BOOK FOR CHILDREN AND YOUTH (CREATIVE AND DISCOVERY STRATEGIES)



She is an illustrator and a poet. She graduated in the Painting Department at the Art Academy of Latvia in 2017, but is currently working in illustration and writing - her first collection of poems „The Girl“ was published in the publishing house „Neputns“ in 2020. In August 2019, the publishing house „Aminori“ published her first book for children „Poet and The Scent“ which received the national book award „Golden Apple“ and „Jānis Baltvilks Baltic Sea Region award“ in Book Art. The „kuš!“ comics publishing house has published several of her comics in their anthologies, as well as her longest comic about a passionate mushroom picker – „Worms, Clouds, Everything“. This comic was chosen by several members of the dPICTUS jury as one of the books to be exhibited at the Frankfurt Book Market at the „100 Outstanding Book Books“ exhibition. She has participated in several exhibitions with comics and illustrations, both in

Latvia and abroad, in December 2019, her solo exhibition „The Treehouse“ was shown at the gallery „Low“ in Riga. Lote Vilma has participated in residencies in Slovakia and Austria. She is currently working on her first book for young adults, „Water Tower“, which will be published by the publishing house „Liels un mazs“.

*I'm interested in things that can make my life better:
Jogging at least twice a week.
Taking walks when I feel sad.
Eating eight strawberries a day.
Flossing my teeth.
Walking through the cemetery with my friend.
I feel like drawing makes my life better too.*

I've been drawing for as long as I can remember. In any case, that's the story I tell myself – it helps me make sense of my life experience. I've still got my childhood notebooks, the format most closely resembling a zine. I would draw family members and relatives, illustrate stories of mine and imagine all sorts of unusual advice. The notebooks served



both as diaries and as a list of all my birthday guests, or as a place, for example, to draw every possible musical instrument. Later, when I grew a little older, I wanted to write novels. Usually they ended before they had even started, but I always drew the main characters, and sometimes I would draw maps. Later still, when I was already studying painting in high-school and the Art Academy, drawing in notebooks was a breath of relief, an intimate space to draw at night before going to bed. At the time, it seemed like the exact opposite of standing at an easel in class.

I found a quote online that sums up what drawing means to me rather well: "Making a drawing is first about communicating with yourself." Almost every drawing reminds me of how I felt or where I was when I made it. When I was a teenager, instead of writing a diary, I drew it, in order to be more mysterious and so that no one could read it. The drawings embodied everything that mattered to me; it was my own secret sign language. I still believe that drawings capture my life better than, for example, photographs.

When I was in my first year at the Art Academy, I became familiar with "kuš!" comics. It's a small publisher of comic books that, miraculously, finds its home in Latvia. I drew a comic for a contest titled "Brussels sprouts". I drew it in one fairly quick run, without thinking much, letting the process guide me. I didn't have any special knowledge about how to make comic books, other than a wealth of experience reading Donald Duck. My protagonist was a girl who was cooking cabbage soup. The comic depicted the cooking process, and the ending – which showed a matchbox and housefly in near-proportional size to the girl – revealed that she was Thumbelina-sized and her soup consisted of a single Brussels sprout.

I'm both an illustrator and a poet. I've always liked drawing something and then adding a song lyric or some

other nice phrase. I both write and illustrate my books. I'm interested in them both – text and drawing. Their relationship. Yet I don't feel like a comic-book artist. Perhaps I should draw a long graphic novel to finally justify such a title. Although I do actually draw them – I recently counted that I've drawn at least 13 comics, one of which was 28 pages long. I hadn't even noticed when and where so many of them came about.

For this bunch of comics I mostly blame "kuš!", as their contest, which I mentioned before, prompted me to draw one of my first comics. They always encourage Latvian artists to participate in their anthologies, including young artists and illustrators that may have never worked in the medium before. Over the years, "kuš!" has helped create a space in Latvia, however small, where experimental comics are welcome. It turns out that a comic can be deeply moving, personal, atmospheric and sensitive. It can be illustrative, realistic, logical, absurd, in fact – it can be anything. It's so nice when someone shows that a comic book doesn't have to be "Superman", that comics aren't just for kids. This may seem obvious for some, but in the Latvian context it actually isn't.

I remember how I ditched panels altogether for my first comic. The text of my second comic was a poem by Kārlis Vērdiņš, and I started to get a better sense of the interplay between image and text, though I was still working very intuitively. I worked very hard, and I still remember painting with watercolours at night next to my open window, and how uplifting it was. And so, mostly prompted by "kuš!", I kept drawing comics once in a while.

My longest comic thus far is about a shy and reclusive mushroom forager. His main interest in life is mushrooms. This was another comic that I worked through rather freely – I imagined my protagonist in various situations, and then arranged them into a story. This comic was different in that



the story stemmed from the protagonist. He first appeared in a “leparello” format book titled “Such a Warm Day” that I drew for an international project. In this book, he was quietly foraging for chanterelles in the forest. It was as if his character, his sense of the world, and the events of his life had been ready all along, and I only had to draw and write them down.

One of my best comic-book-related experiences happened when I was working as an art teacher at a foster home. We were only partly “studying art”. Instead we would take on a range of creative endeavours for the sake of our own fun. One day I started a book with one of the kids – a boy that was very fond of working in our small art studio. I had sewn together small books of white, coated paper. We began our story in one of these books. Each of us would draw one page at a time, moving our story along like in a comic book. There was a mole’s birthday party, a fair bit of yelling, all sorts of trouble abounded, but at the end our protagonist made a new friend. All was well. I believe that in this (mainly visual) story, the boy I was working with could work through his own feelings and even find a positive resolution in the end.

In Latvia, comic books are still something rather ill-understood. Few people are involved in drawing and publishing them. Perhaps this will change over time, and there is already a wonderful new generation of illustrators that have been drawn to the form.

I would love to introduce some of them to you. I think that, together, they make a rich and merry band of people.

Zane Zlemeša’s paintings are delicately made. Meticulous and touching, like a child’s drawing. They’re always surrounded by a soft mist of laughter. They radiate love for naïve art.

Anna Vaivare’s comics are actually paintings – mixes of colours and layers, vibrating, slightly awkward, but very heartfelt. In a way, they remind me of a shaggy dog with beautiful eyes and a short tail.

Rebeka Lukošus stands out with her mystical ability to use oil pastels very effectively. I’ve seen with my own eyes how assured and natural her work is. Rebeka’s drawings are saturated with colour, and the texture gives a warm, cosy sensation. I would compare them to the colourful blanket at grandma’s house in the countryside.

Mārtiņš Zutis’ drawings are conceptual, full of all sorts of clever shenanigans. They’re blue-gray, misty, smoky as an old man’s beard, but they can suddenly become as precise and rounded as a bee’s bottom.

Ingrīda Pičukāne’s drawings remind me of how I used to admire my sister’s careful marker drawings as a child. They took great patience that seemed impossible to me at the time. I want to compare Ingrīda’s works to a crocheted bikini that one could definitely buy in one of the Riga’s second-hand stores.

Līva Kandevica’s comics first spoke to me many years ago, when I was browsing through a “kuš!” comic anthology. They’re always built on fine, fragile lines and original stylisation. Lately they’re mostly been drawn in graphite and, it seems, gouache. Over time they’ve become increasingly mysterious and spooky.

If I think about it, I still feel like that girl from the Brussels sprout comic. Two years ago, I wrote a poem about making soup:

*all that I want
to make soup
and share it*

I feel the same way about illustration and comic books. It’s a chance to make something delicious, even if it’s made from the smallest Brussels sprout in the world, and a chance to share it.

Senka Vlahović

Serbia

COMICS FOR CHILDREN: ALTERNATIVE AND EXPERIMENTAL APPROACHES IN SERBIA IN THE 21ST CENTURY (MAJA VESELINOVIĆ AND DRAGANA KUPREŠANIN)



She is a visual artist, illustrator and book designer, author of professional books on illustration and Artistic Director at the Banat Cultural Centre from New Miloševo. She was born in 1985 in Novi Sad. She graduated in Applied Photography at the Higher Education Technical School of Professional Studies in Novi Sad, where she also specialized in book illustration. She received her Master's Degree in the field of Creating an Image in Art and Media from the Academy of Arts in Belgrade. She is a member of ULUPUDS and Matiča Srpska. So far, she has published six books (four professional books in the field of illustration and two artistic books combining text, illustration and design). At the Belgrade Book Fair in 2015, she was awarded the ULUPUDS award for the best book in the field of Visual Communication Theory for her work Video Illustration of a Book. She is the author of the exhibition and project Contemporary

Serbian Illustrators of Children's Books (Bibiana, Bratislava 2019, SKC, Belgrade 2020). She founded the International Book Illustration Festival BookILL Fest. She was a member of the international jury and a participant in the symposium of the Biennial of Illustration in Bratislava. She is a member of the jury for the Zaharije Orfelin Award at the Novi Sad Fair. She has graphically designed about 500 books. She held about 30 solo exhibitions of paintings, photographs and illustrations. She participated in numerous collective exhibitions in the country and abroad.

Introduction

The first contemporarily conceived comic in Serbia was published in *Politika* on 21 October 1934, under the title *Secret Agent X9 [orig. Tajni agent X9]*¹. The first comic appeared in Serbia at the same time as in most European countries (Ivkov 1995: VII). Shortly thereafter, other com-

¹ Proto-comics were, of course, published much earlier, the emphasis here is on contemporarily conceived comics.



ics appeared, including comics by Đorđe Lobačev and other authors who would later be dubbed the Belgrade Circle.² Even then, in the period between two wars, due to their high quality, these comics were reprinted and published by foreign French and Italian magazines (Ivkov 1995, VII).

From these beginnings until today, Serbian comics went through numerous ups and downs, periods of communist bans and their value being questioned, periods of stagnation during wars, new rises in popularity, developments and serious breakthroughs of domestic authors in the world, theoretical studies, historical research, the establishment of renowned international festivals and publishing houses, up until the recent creation of the National Strategy for Comics by Zoran Stefanović, which represents a contribution to the National Cultural Strategy of Serbia. What is certain is that, when discussing Serbian comics, we are discussing an established, decades-long tradition, that has certainly left its mark and has its distant offshoots in the work of contemporary Serbian comic-book authors.

Illustration and/or Comic

Although they are often “intellectually neglected, philosophically misunderstood and socially ‘untouchable’” (Stefanović 2019: 11), comics seem to be in a better position than illustration, although their positions are very similar. “Unlike comics, the so-called ninth art, illustration

has never been able to gain the status of an independent art.” (Jovanović 2007: 27). So, despite their value being disputed, comics have managed to acquire the epithet “ninth art”, which is certainly a privilege for both comics and comic artists. The figurative and narrative expressions nurtured by comics and illustration have long been viewed with contempt as artistically less valuable, more as part of popular culture than high-brow art. Despite the various prejudices that still exist today, if we compare comics and illustration in that context, it appears that comics have an advantage. Comics are called the “ninth art” and are studied and researched much more from the aspect of art theory and history and, from a commercial point of view, except for the illustration of children’s books, they seem to be more present in adult publishing than richly illustrated adult books. Of course, the above distinction between comics and illustration is only conditional because it can certainly be said that comics are a unique subcategory of illustration. Slobodan Ivkov, a Serbian theorist, critic and historian of comics, states that comics originated from illustration, that they are more illustrations than the traditionally understood illustration, that comics are the most beautiful and most obvious synthesis of the visual and the narrative – one of the peaks of illustration (Ivkov 1995: 247).

We speak of injustice towards illustration when it comes to autonomous illustration, illustration that is not just a mere supplement to the text or a visually retold story, but a supplement that speaks for itself and writes its own story, confirming its own integrity. Just like the visual part of the comic.

It can, perhaps, be said that illustration fought for its rightful place, be it as it may, through comics and that it managed to slip through the needle’s eye of prejudice.

² In 1934, the first domestic comic was published by Vlasta Belkić, under the title *The Adventures of Detective Harry Wilkes* [orig. *Avanture detektiva Hari Vilksa*], which is significant mainly because it was the first; however, the following year, 1935, another comic, this time of serious quality, was published by Đorđe Lobačev, under the title *Bloody Legacy* [orig. *Krvavo nasledstvo*] (Ivkov 1995: 5).



The reason for that may be that comics cannot exist without the visual segment, the script itself is not enough. Contrary to that, illustration is often viewed merely as an accompanying segment in relation to the story, the main focus is always on the literary segment, on the writer, and illustration is usually viewed as something that the book can do without. Of course, some illustrations are only accompanying the text, but there are also those that are autonomous, strong, fused with the text, where text and image cannot do without each other, so they become a multimedia piece or even an integrated, wholesome piece, for which Vladan Radovanović, Serbian theorist and artist, coined the term *vocovisual*.

Ivkov also points out that comics are illustrations of text or implied non-verbal narratives, created by comic book writers; comics and illustrations are one and the same, the key difference being that a comic is always an illustration,

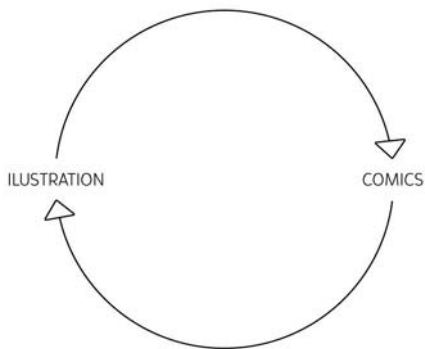
while an illustration is not always a comic. In a word, comics originated from illustration and continuously return to it (Ivkov 1995: 248).³

Comics for Children

Comics for children in Serbia are one area that has not been sufficiently studied from a theoretical point of view, especially in the significantly altered circumstances of the 21st century. When it comes to the history of Serbian comics for children, the situation is much better. It is both rich and better studied.

Here are just a few striking examples. The first proto-comics, in a relevant number, were published in the 19th century by Jovan Jovanović Zmaj, an unparalleled icon of Serbian children's literature (Ivkov 1995: 1), and it is inevitable to mention Zmaj in the context of comics and children's comics. *Politika* for children was introduced in 1930 (Ivkov 1995: 4), the first issue of *Politikin zabavnik* was published in 1939 (Jovanović 2007: 13), and it is still being published. From these beginnings until today, numerous other magazines have been published nurturing children's comics.

On the other hand, Serbian illustration for children developed under the strong influence of comics and caricatures that have a long tradition in our country, and today these distinctive features can be seen in the works of contemporary Serbian illustrators for children (Vlahović 2019: 6).



Illust. by Senka Vlahović

³ There are, of course, authors who believe that the first comics were created in caves and that illustration originates from comics, while others tend to call these earlier forms resembling comics – *proto-comics*.



As a witness of his time, Laza Lazić, speaking about his boyish experiences of reading comics, said: “It is hard for someone who has not experienced it, to imagine the pleasure, joy and enthusiasm of an eleven-year-old intelligent boy, reader of a new comic book that fell into his hands.” (Lazić 2019: 236) “Art awakens in a child the desire to develop the gift of painting, if such a gift is hidden within the child. It is not a bare claim that the little comic book reader, while viewing the adventures of the fearless heroes, himself acquires the belief that justice must be fought for in all situations, especially when he reads about the ideal freedoms, that he identifies with the human soul, being denied” (Lazić 2019: 267).

In one of his critical texts, entitled *Are Comics Good for Children [orig. Da li su stripovi dobri za decu]*, in support of the rationale that they are, Živojin Tamburić, a Serbian theorist, critic, historian and comic-book publisher, says: “We need to read everything that describes life’s destinies, real or imaginary, in order to better understand the human condition (...). In this way, we will prepare children for the life that awaits them, which must be viewed from all angles and understood as predominantly unfair” (Tamburić 2020: 67). Commenting on the thesis that comics are burdened with overemphasized violence, sexuality, etc., he says: “My generation read picture books such as *The Goat and Seven Kids* and *Little Red Riding Hood* in which there is an incredible amount of violence, but we somehow knew how to distinguish fairy tales from real life. The same happened with the next generation who watched violence in cartoons, but they did not end up throwing pianos on people’s heads from the fifth floor” (Tamburić 2020: 67).

Tamburić says that readers of comics are active participants in interpreting the plot, especially the invisible events

between panels, which some political theorists view as giving people the power to think with their heads (Tamburić 2020: 72), which analogously allows children to develop the cognitive processes of thinking, analysing, concluding, etc. by consuming comics.

Such processes are especially facilitated by children’s comics, the very creation of which is approached in an unconventional manner. “Generally speaking, theorists reduce the deviation from the classical expression to ‘alternative, explorational, experimental’” (Kuprešanin 2019: 162). We will see the deviation in the spirit of alternative or underground comics in the following text by dissecting the example of a comic by Maja Veselinović. However, it is possible that, without serious empirical research, we cannot even fathom the processes of thinking, imagination and reasoning, induced by experimental tactile and inclusive comics for children who are blind or visually impaired. In this paper, we will try to explore how the essence of unconventional comic-book language affects the youngest readers of the digital age, even those with specific needs, by viewing two examples of alternative or experimental comics for children created in the second decade of the 21st century.

Comics Are Good for the Brain: Children’s Comics by Maja Veselinović

Maja Veselinović is a freelance illustrator, graphic designer and comic-book author. She actively collaborates with numerous renowned publishers and institutions in Serbia and abroad. She has won several prestigious awards for illustration and comics in Serbia and abroad. Of the awards, the Grand Prix at the International Comics Festival in Belgrade in 2004, is especially emphasized. The two books she illustrated also received the prestigious international label *The*



White Ravens. According to the choice of a leading American magazine for graphic design *Print*, she was ranked among the 12 most interesting illustrators in Europe in 2008. Her successes certainly include her participation in the exhibition *100 per 100*, held in 2010 in the city of Angoulême, the “capital of comics”, from where the entire exhibition was moved to Paris and then to several European cities.

In interviews about her creative work, Maja Veselinović said that, for her, colour is an emotion, that her favourite technique is the combined technique, and that she loves the spontaneity of drawings made with ink and pen or just a pencil, and textures painted with a wide brush...⁴ When it comes to her approach to comics, Maja says: “In the beginning, I often wrote comics in the first person, they were not always entirely autobiographical, but there was a lot of personal in them. However, now I like to mix fiction and reality, to create characters and let them live out their stories. I am always there somewhere, on the side-lines, watching. For the past couple of years, I have been having fun designing characters dressed in the costumes of various animals. People cats, rabbits, rats, pigs... Depending on the mood and the situation in which they find themselves, I draw their boots, coats, masks and gloves. Sometimes they look like superheroes, but their deeds are far from super-heroic (...) I have always tried to emphasize emotion in comics through drawing, colour, typography. I love that intertwining of narration and pure artistry, the constant experimentation and searching. I expect each of my new comics to be better than

the previous one, it is important for me to see this progress clearly. I think that, if I always stuck to the same, well-trying recipe, this would not be possible and the magic would disappear.”⁵

From the author’s statements and specific work, her commitment to alternative comics is as clear as day. Even in her earlier comic stage, her affinity for creative work for children was noticeable, and she will later seriously focus on children’s illustration. One of the reasons for this shift from comics to children’s’ illustration can be found in market opportunities and this statement: “Working on comics that I like to create and draw is not profitable”⁶, which certainly contributed to the fact that today, the author is dedicating more time to children’s illustration, but at the same time – she never stopped drawing children’s comics.

Saša Rakezić says about Maja Veselinović that she is the true “star” of the anthology *Women’s Comics in the Balkans [orig. Ženski strip na Balkanu]* with her work presented on as many as 26 pages. He also concludes that thanks to a style that can be very expressive and personal, but also very communicative and (in the best sense of the word) decorative, Maja Veselinović is able to communicate with a rather diverse audience.⁷

⁵ Rakezić, Saša, *Maturation Cardiogram: Interview – Maja Veselinović, Comic Book Author and Illustrator [orig. Kardiogram sazrevanja: intervju – Maja Veselinović, strip autorka i ilustratorka]*; *Vreme*, 13/01/2011, <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=971113> accessed on 01/05/2021

⁶ Rakezić, Saša, *Maturation Cardiogram: Interview – Maja Veselinović, Comic Book Author and Illustrator [orig. Kardiogram sazrevanja: intervju – Maja Veselinović, strip autorka i ilustratorka]*; *Vreme*, 13/01/2011, <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=971113> accessed on 01/05/2021

⁷ Rakezić, Saša, *Maturation Cardiogram: Interview – Maja Veselinović, Comic Book Author and Illustrator [orig. Kardiogram sazrevanja: intervju – Maja*

⁴ Interview with Maja Veselinović; *A Picture Book Pot [orig. Intervju Maja Veselinović; Lonac slikovnica]*, <https://lonacslikovnica.com/2017/10/22/intervju-maja-veselinovic/> accessed on 01/05/2021



The collection of comics by Maja Veselinović, under the title *An Unusual Event with a Wink and Other Stories* [orig. *Neobičan događaj sa namigivanjem i druge priče*], in a way rounded off a period in her career and delineated the moment when she shifted from comics to the illustration of children's books. In the preface to this book, Vladimir Vesović points out that warmth and tenderness make Maja an unusual author, and Saša Rakezić says that she is a creator whose shapes, textures and colours we recognize, despite the fact that she never stops experimenting with drawings and scripts (Veselinović 2008: 5).

"I think that as adults we very often underestimate children, we think that they will not understand something just because they are children"⁸, said Maja in an interview. Her comics for children, which she creates in the wake of her alternative comics for adults, and often for all ages, testify that she highly appreciates the communicative and perceptual abilities of the youngest readers and does not hesitate to offer them something new and different, believing that they will understand and feel her messages.

Three Little Chinese Girls – A Children's Comic

The script of the children's comic *Three Little Chinese Girls* [orig. *Tri male Kineskinje*] is signed by Bojana Minović, with the drawing by Maja Veselinović. The story itself is a dream

in which the comic narrator, through the imagination of the illustrator, takes the form of a cat-girl and tells the story of her dream that we observe in pictures. She is in the company of a Chinese mother and her three young daughters. In the unusual dream, the Chinese mother, responding to her girls' question – *Who she loves the most*, responds, in Serbian with a strong accent, *that she loves her bicycle the most*, to which the little Chinese girls giggle, and the narrator remains confused. And when asked by her daughters – *Who she is most afraid of*, the Chinese mother responds *that she is most afraid of princes*, to which the narrator cat-girl bursts out laughing, as if this was *the funniest thing* that she had ever heard.

This comic was created in 2015 and is one of the newer comics by Maja Veselinović, considering that the author is now more oriented towards illustrating children's books. In 2008, a collection of her comics was published in the book *An Unusual Event with a Wink and Other Stories*. It also contains a comic for which she won the Grand Prix of the International Comic Festival in Belgrade in 2004. All the comics in this book exude this author's alternative approach to comics for adults, but also for children and youth, and often the age limits cannot be clearly drawn.

In her more recent comics like the *Three Little Chinese Girls* the shift of her overall creative work to illustration for children is obvious, but Maja manages to keep many elements of her earlier comics: lightness, innovation, inclination towards the dreamy, strange, absurd, towards fine irony and humour, messages that are not banal and that make you think and ponder numerous questions; something magical, mystical or surreal, sometimes grotesque, is often present in her work. In her comics, we have one-eyed princesses, a rat man and a black cat-woman, a toy that

Veselinović, strip autorka i ilustratorica]; *Vreme*, 13/01/2011, <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=971113> accessed on 01/05/2021

⁸ Rakezić, Saša, *Maturation Cardiogram: Interview – Maja Veselinović, Comic Book Author and Illustrator* [orig. *Kardiogram sazrevanja: intervju – Maja Veselinović, strip autorka i ilustratorica*]; *Vreme*, 13/01/2011, <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=971113> accessed on 01/05/2021



winks and appears in dreams, pigs, rabbits, cats that communicate with people, and a Chinese mother with three daughters, Oswald, knitting with a friend who is a pig, etc. In this collection, she also deals with comic-book creation (*An Unusual Event with a Wink, Comics Are Good for the Brain*), religion, philosophy, engaging topics, related to war and injustice, etc.

Maja skilfully transferred her experiences in alternative comics to children's comics, which certainly sets her apart and recommends her as an author.

In the comic *Three Little Chinese Girls*, she refined, simplified but also enriched her expression, compared to earlier comics, with a multitude of tiny details. The comic is comprised of four panels, three of which are separate wholes, and the second one is divided into two parts, making the comic more readable and acceptable for a child. The heroines are stylized, cheerful, of joyous appearance, drawn unencumbered by realistic images, the space is undefined, there is no scenography, only a neutral textured background. Maja does not use speech bubbles, but writes the text of the comic by hand and fits it into the composition as an artistic element. This is a small, seriously-funny comic for girls (and why not boys as well?), and maybe even for their older sisters or even young mothers. In a casual way, she asks questions about women's identities and breaks the traditional prejudices that a mother must say that she loves her children the most and that everyone dreams of princes, and no one is expected to fear them. Here, the re-examination of the traditional patriarchal pattern and pink-coloured fairy-tale stereotypes implied in the Western culture is obvious. And all of these questions are asked by none other than Chinese girls and one little cat-girl. It would be interesting to do a focus group interview and analyse how chil-

dren, especially girls, interpret these messages, besides the fact that we expect them to view the whole scene as witty, weird, interesting, and fun. The moment that is also important here is the moment of separation when the mother says that her bicycle is her favourite, and in the dream and through humour, the child spontaneously experiences the fear of separation from their mother that inevitably awaits in the future. No, this is not a story about a bad mother, but about overcoming the fear of separation (which we often encounter in fairy tales) and about conquering one's own female identity. And the message sent by the mother, that she is afraid of princes, tells us that princes are not always as perfect as we think they are, all dressed in pink, on white horses, and that instead they should be feared. This actually means that illusions should be feared. Seemingly, everything is very simple and naive, but in fact, it is very layered and complex. The deeper message of this story is the message related to the authenticity of the female identity, which manifests itself in the multitude of flowers, birds, colourful clothes, colourful cars, round female faces of heroines, and in the appearance of the cat-girl herself. In the depth of this identity of a fragile female being, the heroine or consumer of this comic, is actually the joy of living taking the form of a game and self-satisfaction, and not of frustration caused by striving for some strict ideal patterns that women often impose on themselves or receive through upbringing.

The list of titles of this author's comics, that can be read as comics for children and young people, but also as comics for adults, is extensive: *Oswald's Secret* [orig. *Osvaldova tajna*]; *Ah, Those Currants* [orig. *Ah te ribizle*]; *Beauty-Crazed* [orig. *Poludeli od lepote*]; comics from the book *An Unusual Event with a Wink and Other Stories: An Unusual Event with a Wink* [orig. *Neobičan događaj sa namigivanjem*]; *Plum*



Three Little Chinese Girls

Jam [orig. Pekmez od šljiva]; Dear Grandma [orig. Draga bako]; That's Exactly What My Friends Expected of Me [orig. Prijatelji su baš to od mene očekivali]; etc.

Maja's comics for children are truly alternative and different, both in the artistic and in the narrative sense. She pushes the boundaries, and we hope and expect that, in the future, she will implement comic-book language into picture books and books for children, which she has been creating in recent years, in new ways. On the domestic comic scene for children, this would be a welcome refreshment.

A Comic Book Fairy Tale for Children *Little Red Riding Hood* – Tactile Inclusive Comic by Dragana Kuprešanin

Dragana Kuprešanin is active in drawing and painting, graphic design, comics and illustration. She received her PhD from the Faculty of Applied Arts in Belgrade in 2021 and currently works as an Assistant Professor at the Academy of Technical Vocational Studies in various courses in the narrower field of Graphic Design. She has exhibited in dozens of solo exhibitions and participated in hundreds of group national and international exhibitions, festivals and art colonies in the country and abroad. She holds scholarships of several state and private foundations. She has won numerous awards in the field of fine and applied arts (drawing, design, comics). She has been involved in alternative comics since 2004, and since 2008 she has been researching comics and borderline media that use the conventions and language of the ninth art.⁹

⁹ Dragana Kuprešanin, *Member Directory [orig. Adresar članova]*, Ulupuds, <http://www.ulupuds.org.rs/Umetnici/Slikarstvo/DraganaKupresanin.html> accessed on 04/05/2021



Dragana Kuprešanin realized an art project within the scope of her doctoral thesis, which consisted of two experimental tactile comics. The first was a pilot project, an inclusive tactile comic, i.e. a comic fairy tale for children *Little Red Riding Hood* based on the fairy tale by the Brothers Grimm. The second project was the main project *Invisible Wave – Experimental Tactile Comics [orig. Nevidljivi talas – eksperimentalni taktilni strip]*, according to the book *The Waves* by Virginia Woolf, which won as many as five awards, including two awards at the 17th International Comics Festival in Belgrade: Grand Prix and Special Jury Award for Innovation in Comic Art, in a competition of about 500 authors from 26 countries.

Discussing the *Invisible Wave*, a member of the jury handing out the mentioned awards, Anica Tucakov, said that this comic “...represents one of the most significant works from the entire production of visual arts that we will remember this year by... a state-of-the-art project by the author, a unique art piece, characterized by the seriousness and grounded ambition of the defined concept and the highest standards of its realization, highly refined graphic culture, sophistication and precision of expression, and complex research-oriented penetration into different levels of perception...” (Tucakov 2019: 3).

These words of praise can certainly also be, at least partially, applied to the tactile inclusive fairy tale pilot project in the comic book *Little Red Riding Hood*.

As we learn from the author herself, who describes in detail the process of creation in her doctoral dissertation, the final version of the comic book *Little Red Riding Hood*, with a circulation of three copies, was preceded by three drafts, which were tested on respondents of both sexes of the primary, but not exclusive, target group – the blind and

visually impaired; and according to the results, the drafts were then corrected, until a final version was achieved. The development of such a specific project was necessarily preceded by extensive and very thorough research and preparations related to the processes of relief printing, different textures, Braille translations, but also research on the specific needs of the target group. All shapes were first designed and vectorized using software, and then, according to vector drawings, the materials were cut by a laser cutting machine and applied to formats according to the previously established sequence. The final circulation was created by UV digital printing, with applied shapes, on a horizontal 320x290mm format, with a total of 12 pages, of which 8 are picture panels.

The most important features of the inclusive tactile comic for children *Little Red Riding Hood* are as follows:

- breakthrough of the two-dimensional comic into the third dimension
- primacy is given to the sense of touch, not the sense of sight (although the comic is intended not only for the blind but also for the visually impaired, and it can certainly be interesting to those without visual impairment)
- the text is offered in two formats – in Cyrillic and Braille
- radical minimalist stylization of shapes: figures, objects, all motifs, for easier recognition by the touch of the blind or the sense of sight of the visually impaired; clean surfaces, clear, reduced shapes, textures and relief that further evoke the nature of the figure or objects, strong contrasts of black, white and grey on large and clean surfaces
- a comic that is also a book-art object, in a circulation of only 3 copies, available to the public during exhibi-



tions in galleries, of which there were several before the author's formal defence of the doctoral thesis (Kolarac Endowment Gallery Belgrade, SULUV Gallery Novi Sad and several collective exhibitions)

- a pioneering endeavour of this kind in Serbia, and a rarity in the world.

In the catalogue of the exhibition of tactile comics by Dragana Kuprešanin, Sonja Jankov says: "By creating comics outside the usual framework, the author invites us all to follow the story by using touch, which not only opens the comic up to blind and visually impaired people but also opens up the possibility for all of us to experience fine arts in a different way" (Jankov 2019: 103).

In the conclusion of her doctoral thesis, which, according to her mentor professor Rastko Ćirić, *became famous* even before it was formally defended, Kuprešanin concludes: "In the symbiotic interaction of the accessible work and accessible space, tactility introduces a new concept of shaping into comics, in which comics, paradoxically – integrating the non-visual sense – establish a new, visual-haptic narration."

With this experiment in the field of children's comics, Dragana Kuprešanin made a significant step forward and pushed the boundaries of the creation and "reading" of comics when it comes to the youngest audience. It could be said that it is more than ambitious to create a comic, in other words, a visual narrative, for those for whom visual sensations do not exist or are weak, i.e. for blind and visually impaired children. However, if we think carefully about it, this is not a question of ambition or pretentiousness but a boundless love for the medium of comics, and philanthropy manifested through creation for those who are on the mar-



Little Red Riding Hood, TV Screenshots

gins of society. Neither comics for children, especially experimental comics, nor blind and visually impaired children are under the brightest spotlights of the general public.

¹⁰Little Newsreel [orig. Mali Dnevnik]: <https://www.youtube.com/watch?v=m4wmEfUNrCs> accessed on 04/05/2021



Little Red Riding Hood, Photographs

“The essence of comics is their narrative potential” (Kuprešanin 2019: 171). We can only guess the experience and imagination of blind children when “reading” such a comic, when touching a shape that they recognize as a cheerful and naive girl in the woods, as a terrible wolf with

gaping jaws, a hunter with a moustache and a hat, when they recognize a tree in the forest, a flower, etc. combined with the message transmitted by Braille. Certainly, such a child, who has not had the opportunity to experience the magic of comics thus far, and the question is to what extent they have the ability to perceive tactile images at all – will experience excitement, joy, the fullness of the unusual encounter and experience, which will trigger their imagination and emotions and make them receive the message of the *Little Red Riding Hood* more vividly. At a time when tactility is associated with the virtual world and screens, this comic transports us back to the material, tangible world, the world of printed books, books as objects, tangible to a blind child like a toy, object or ultimately – another human being.

Conclusion

By presenting two case studies in this paper, an attempt was made to point out the possible shifts in the boundaries and trends of comic book development by authors who deal with comics that do not belong to the so-called mainstream¹¹ and not only that, but they also deal with children’s comics.¹² It can be said that these authors deal with *doubly marginal* branches of comic art.

¹¹ Tamburić also discusses the fact that the division itself and the terms mainstream and underground comics are disputable: “It is also confusing that ‘mainstream’ comics are called comics, and in them, the protagonists dressed in colourful leotards fly through the air, while comics about real human relationships and feelings are called *underground comics*” (Tamburić 2020, 73).

¹² Even children’s literature is often unfairly treated as less valuable than adult literature, so what can we expect when it comes to children’s comics?



Examples of Maja Veselinović's alternative approach and Dragana Kuprešanin's experimental approach to children's comics were analysed. Both authors have been involved in alternative comics for years before they created these works. Both authors are winners of awards at the International Comics Festival in Belgrade, which nurtures innovation by handing out a special award for such achievements. Both authors are inclined towards research in different media, genres, techniques.

It is very challenging to incorporate, into children's comics, the elements of alternative comics, which can be defined as: "Insisting on openness to new, initial and sophisticated forms of subversion of the status quo and system, (...) as the basis of the vitality of alternative comics and the continuous rejuvenation that makes this scene flexible, unpredictable and – alternative" (Sekulić, Popović 2011: 22).

Maja Veselinović introduced, as a feature of alternative comics, an atypical, authentic visual language and specific narrative into children's comics through writing or choosing a script. And not only that. She intertwined the experience of dealing with alternative comics and the experience of being an illustrator for children. Deeply respecting the integrity and abilities of children, the author poses small challenges and riddles before them, through funny and seemingly naive stories that she believes children will understand and feel. Adults can also read these stories and re-examine the way they raise and treat their children.

We agree with the author of the tactile comic Dragana Kuprešanin, who in one of her scientific papers said that "Experimental works in the comic medium are important because what they do is show us its current position in the framework of current social processes, i.e. the needs and directions of further transformations" (Kuprešanin 2019: 171).

In her experiment, Dragana Kuprešanin took comics for children to the third dimension and offered us tactility as a new value of comics, not only for children with visual impairments but for all other children as well, including adults, whereby she made it possible for touch to provide new information and sensations in the experience of the comic. This certainly opens vistas in terms of further possible experimentation in the field of comics, in terms of three-dimensionality and tactility, which in the case of children, can be especially attractive and bring comics closer not only to the book as an object but also to the book as a kind of multimedia toy.

We believe that, by following both of the examples discussed here in the paper, children's comics (ultimately children's illustrations) can be developed, changed, adapted (of course, not to the detriment of quality) to the oversaturated audience of the 21st century, which, exposed to a multitude of information, multimedia content and general over-production of spectacles and excesses, is ever-more difficult to reach but also more demanding in terms of content able to divert and retain the attention of readers.

References

1. *Grasi, Zefirino, Jovanović, Slobodan, Ćirić, Rastko, Illustrators of Politikin zabavnik [orig. Ilustratori Politikinog zabavnika], Museum of Applied Arts, Politika, Belgrade, 2007.*
2. *Ivkov, Slobodan, 60 Years of Comics in Serbia [orig. 60 godina stripa u Srbiji], Art Meeting, Subotica, 1995.*
3. *Jankov, Sonja Shared Experiences: Exhibition Review [orig. Zajednički doživljaji: recenzija izložbe], in: SULUV Production 2019 [orig. Produkcija SULUV], Association of Fine Artists of Vojvodina, Novi Sad, 2019.*
4. *Kuprešanin, Dragana, Aesthetics of the Invisible [orig. Estetika nevidljivog], in: Culture: A Journal for the Theory and So-*



- ciology of Culture and Cultural Policy [orig. *Kultura: časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku*], 165, Institute for Studying Cultural Development, Belgrade, 2019.
5. Lazić, Laza, *Comics – Reflections and Memories of 80 Years of Reading Comics* [orig. *Strip – Refleksije i sećanja na 80 godina čitanja stripova*], in: *Culture: A Journal for the Theory and Sociology of Culture and Cultural Policy* [orig. *Kultura: časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku*], 165, Institute for Studying Cultural Development, Belgrade, 2019.
 6. Sekulić, Aleksandra, Popović, Radovan, *Invisible Comic: Alternative Comics in Serbia 1980-2010* [orig. *Nevidljivi strip: Alternativni strip u Srbiji 1980-2010*], National Library of Serbia, Belgrade, 2011.
 7. Stefanović, Zoran, *Introduction: Orphan of Sociology, Prince of Neuroaesthetics: Comics and Identity* [orig. *Uvod: siročić sociologije, knez neuroestetike: strip i identitet*], in: *Culture: A Journal for the Theory and Sociology of Culture and Cultural Policy* [orig. *Kultura: časopis za teoriju i sociologiju kulture i kulturnu politiku*], 165, Institute for Studying Cultural Development, Belgrade, 2019.
 8. Tamburić, Živojin, *Comic Book Reviews* [orig. *Stripske kritike*], Modesty stripovi, Belgrade, 2020.
 9. Tamburić, Živojin, Zupan, Zdravko, Stefanović, Zoran; *The Comics We Loved: Selection of 20th Century Comics and Creators from the Region of Former Yugoslavia* [orig. *Stripovi koje smo voleli: izbor stripova i stvaralaca sa prostora bivše Jugoslavije u XX veku*], Omnibus, Beograd, 2011.
 10. Tucakov, Anica, *Word of the Jury* [orig. *Reč žirija*], in: *International Comics Festival* [orig. *Međunarodni salon stripa*] (17; 2019; Belgrade), Student Cultural Centre, Belgrade, 2019.
 11. Veselinović, Maja, *An Unusual Event with a Wink and Other Stories* [orig. *Neobičan događaj sa namigivanjem i druge priče*], Student Cultural Centre, Novi Sad, 2008.
 12. Vlahovic, Senka, *Marko the Cat and Other Old/New Heroes in Children's Books by Serbian Illustrators of the 21st Century*, *Contemporary Serbian Children's Book Illustrators*, Banat Cultural Centre, Novo Miloševu, 2019.

Internet Resources

1. Dragana Kuprešanin, *Member Directory* [orig. *Adresar članova*], Ulupuds, <http://www.ulupuds.org.rs/Umetnici/Slikarstvo/DraganaKupresanin.html> accessed on 04/05/2021
2. Interview with Maja Veselinović; *A Picture Book Pot* [orig.], <https://lonaclikovnica.com/2017/10/22/intervju-maja-veselinovic/> accessed on 01/05/2021
3. Little Newsreel [orig. *Mali Dnevnik*] <https://www.youtube.com/watch?v=m4wmEfUNrCs> accessed on 04/05/2021
4. Rakezić, Saša, *Maturation Cardiogram: Interview – Maja Veselinović, Comic Book Author and Illustrator* [orig. *Kardiogram sazrevanja: intervju – Maja veselinović, strip autorka i ilustratorka*]; *Vreme*, 13/01/2011, <https://www.vreme.com/cms/view.php?id=971113> accessed on 01/05/2021
5. Maja Veselinović's website, <http://www.majaveselinovic.com/bio/> accessed on 01/05/2021

Generálny partner



Hlavní mediální sponzori



ROZHLAS A TELEVÍZIA
SLOVENSKA

• RÁDIO SLOVENSKO • RÁDIO REGINA

• RÁDIO DEVÍN • RÁDIO_FM

• RÁDIO SLOVAKIA INTERNATIONAL

Partneri



BRATISLAVA - STARÉ MESTO



Mediální sponzori

.tasr.



TA3

Pravda

DENNÍK
SME

TÉMA

čarouné
SLOVENSKO

ŽIVOT

THE
SLOVAK SPECTATOR



rádio
Lumen

rádio
SiTy
Bratislava
www.radiosity.sk

TR

Časopis Bratislavských spisovateľov
LITERÁRNY
TYŽDENÍK

literama

in.ba

CITYLIFE.SK
ČO SA DEJE V BRATISLAVE A OKOLÍ

SL
niE
ko

fitk
MESAČNÍK PRE DETI

s deťmi.com

Staromestské kovbing

Bublina

Bratislavský
KURIÉR

Bratislavské
Noviny

ISBN 978-80-89154-77-7



9 788089 154777