

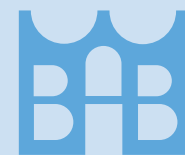
I. Medzinárodné fórum BAB 2016

Od ilustrácie k animovanému filmu

Videokonferencia



XIII. Bienále animácie Bratislava





XIII. Bienále animácie Bratislava

I. Medzinárodné fórum BAB 2016

Od ilustrácie k animovanému filmu

Videokonferencia

ORGANIZÁTOR:



medzinárodný dom umenia pre deti, Bratislava
Sekretariát BAB
Panská 41, 815 39 Bratislava, Slovenská republika
Telefón: +421 2 2046 7141
bab@bibiana.sk
www.bibiana.sk

Festival sa organizuje s finančnou podporou Ministerstva kultúry Slovenskej republiky



XIII. Bienále animácie Bratislava

10. - 14. 10. 2016

I. Medzinárodné fórum BAB 2016

Od ilustrácie k animovanému filmu

Videokonferencia 13. 10. 2016

Filmová a televízna fakulta VŠMU Bratislava
Univerzitná knižnica Prešovskej univerzity v Prešove
Filozofická fakulta Prešovskej univerzity v Prešove

Zborník príspevkov a záznam diskusie



Úvod

Medzinárodné fórum prináša do programu BAB po desaťročí tému vzťahu literatúry a filmu, ilustrácie a animácie. Vo festivalovom programe je obsahovo prepojený na hlavnú tému festivalu, ktorou je nadväznosť najznámejších animovaných rozprávok a kníh pre deti v Európe tak, že korešponduje nielen s programom festivalu BAB, ale aj s výstavou v BIBIANE (H. CH. Andersen – rozprávkar na ceste po Európe) a zdôrazňuje komunikáciu medzi pôvodnou literatúrou a jej prepisom vo výtvarnej, literárnej i animačnej zložke.

Festival BAB tak dáva na známosť, že od svojich začiatkov, ako sprievodného podujatia pri Sympóziu BIB, uplynulo síce tridsať rokov, ale opäť sa k uvedenej téme vracia a bude v nej pokračovať.

V tejto publikácii sme chceli zachytiť okrem hlavných príspevkov aj autentickú diskusiu, ktorá priblíži uvedenú problematiku vnímavému čitateľovi a v tejto teoreticko-praktickej platforme otvorí zároveň jej pokračovanie v ďalšom festivalovom ročníku.

Katarína Minichová
Programová riaditeľka BAB

Zuzana Stanislavová (Slovensko)

Hans Christian Andersen v súčasnej umeleckej recepcii na Slovensku

(Daniel Hevier a Erik Jakub Groch)

Rozprávky Hansa Christiana Andersena sú v kontexte slovenskej kultúry prítomné od roku 1888, keď jedenásť jeho rozprávok vyšlo v (jazykovo veľmi trivializujúcom) podaní F. Macvejdu pod názvom *Konvalinky. Vybrané poviedky H. Ch. Andersena pre milú, našu mlad' a jej priateľov*. Ako konštatuje literárny historik O. Sliacky (2013, s. 75), až vydanie *Andersenove poviedky* z roku 1911 vyšlo v jazykovo vcelku kultivovanom podaní Cyrila Gallaya a nie menšia autorita, ako bol S. H. Vajanský, ho privítala ako „krásnu knižku, mravne čistú ako krištál, fantáziou trblietavú ako dúha“, ktorá duchovne predstavuje pre slovenské deti „chlieb každodenný“. Odvtedy už Andersen zostal prítomný v slovenskej literatúre nastálo, hoci až do roku 1956, keď jeho príbehy vyšli pod názvom *Rozprávky*, tentoraz v preklade z dánskeho originálu zásluhou Jaroslava Kaňu (prekladateľa zo severských literatúr), išlo o vydania len na základe sprostredkovaných prekladov. Rozprávky tohto rozprávkara vychádzajú dodnes v nových a nových vydaniach i prekladoch (v ostatných rokoch kvalitatívne dosť rôznorodých, čo sa týka najmä komerčných vydání v podobe digest-stories) a stávajú sa inšpiráciou aj pre originálnu tvorbu domácich autorov. S mnohými z jeho príbehov, predovšetkým s tými, v ktorých bol evidentný kresťanský motív, mal však slovenský čitateľ možnosť oboznámiť sa až po r. 1989 (pred rokom 1989 boli v prekladoch vypúšťané aj sekvencie s evidentným kresťanským zameraním, ako to vidno napr. na rozprávke *Snehová kráľovná* v spomínanom Kaňovom preklade – čo však ťažko pokladať za rozhodnutie prekladateľa).

Dôvodov, pre ktoré sú príbehy H. CH. Andersena stále živé a aktuálne, je viac. Jedným z nich je samotný žáner rozprávky ako taký.

Ten je jednak vysoko preferovaný v čítaní detí, jednak sa teší aj mimoriadnej autorskej a vydavateľskej pozornosti. Len dobrá rozprávka (a Andersen je synonymom takej) však nesie v sebe hodnoty, ktoré brilantne vyjadril D. Pastirčák slovami: „Nie, dobré rozprávky nikdy nie sú vymyslené. Keď si v rozprávke, si skutočnosti bližšie, ako keď sa len klžeš prázdny časom nášho vonkajšieho sveta.“ (Pastirčák, 2000, s. 59). Kvalita Andersenových rozprávok je podmienená jeho tvorivým majstrovstvom, schopnosťou naplňať podstatu citovaného výroku tak, že vytvorený text má silu zostať pre čitateľa aktuálnym a humanizujúco naň pôsobiť naprieč celými stáročiami. Andersenove príbehy sú prípadom rozprávok určených pre „vnútorného“ človeka bez ohľadu na vek. Vždy nanovo revitalizujú sily dobra a tým reagujú na kultúrnu dezintegráciu súčasného sveta, jeho civilizačné problémy a vnútornú rozpustenosť človeka 20. a 21. storočia.

H. Ch. Andersen je dnes teda v slovenskom kultúrnom kontexte živý prostredníctvom početných vydání rozprávok. Poznanie „veľkého rozprávkara“ rozširuje však aj vedecká monografia (Zlatko Klátik: *Veľký rozprávkár*, 1962), publikovaný preklad autorovej autobiografie (*Rozprávka môjho života bez príkras*, 2005), umelecké biografie (Ľ. Zúbek: *Rytieri bez meča*, 1967; P. Glocko: *Prešporské čary pána Christiana*, 2007; vstupné eseje M. Richtera v diele *Rozprávkarov bazár*, 2005). Jeho rozprávky sa v ostatných desaťročiach stávajú aj základom pre originálnu, na intertextových princípoch založenú umeleckú rozprávkovú fikciu. V takejto tvorbe nájdeme jeho rozprávky v podobe alúzií i citátov u viacerých súčasných slovenských prozaikov. Napr. v už citovanej próze D. Pastirčáka *Čintet*

alebo *More na konci sveta* (2000) sú odkazy na rozprávku *Snehová kráľovná* súčasťou metaforicko-symbolického diskurzu o identite človeka a podmienkach jeho slobody, o sile zdanlivo bezmocnej lásky, o statočnosti pri konfrontovaní sa s rozličnými formami moci. Najmä však v prózach Erika Jakuba Grocha a Daniela Heviera sa Andersenove rozprávky stávajú závažnou súčasťou nového príbehu a aktuálneho posolstva.

Andersenov odkaz o ľudskom utrpení v príbehu Erika Jakuba Grocha

E. J. Groch sa ako rozprávkár etabloval v literatúre pre deti knižkou *Tuláčik a Klára* (2002, 2005), ktorú bez nadsadenia možno považovať za jednu z najlepších a najkrajších próz slovenskej detskej literatúry vôbec. Pričinil sa o to výsostne obrazný spôsob, akým Grochove rozprávky hovoria o elementárnych mravných hodnotách: robia tak prostredníctvom zdanlivo jednoduchých príbehov, pod povrchom ktorých sa ukrývajú symbolické obsahy a podtexty. Takýto tvorivý princíp úzko korešponduje s tvorivým princípom Andersenových rozprávok.

V ďalšej tvorbe E. J. Grocha jestvujú už explicitné afinity s tvorbou H. Ch. Andersena. Potvrzuje ich jeho kniha *Neznáme rozprávky o anjeloch, ľuďoch a zvieratkách* (2005), v ktorej autorsky prerozprával dovtedy čitateľsky neznáme, resp. menej známe rozprávky práve tohto dánskeho rozprávkara. Andersenovými rozprávkami sú viditeľne inšpirované prózy *Píšťalkár* a *Dievčatko so zápalkami*, publikované najprv v knihe pre dospelých (*Druhá naivita*, 2005) a potom vydané pre deti pod spoločným názvom *Píšťalkár* (2006) s ilustráciami Jany Kiselovej-Sitekovej.

V rámci celkového dizajnu i rozsahu diela je tu ilustračná zložka dominantná; možno teda hovoriť o obrázkovej knihe pre deti, v ktorej sa ilustrátorka inšpiruje príbehom, tlmočí ho znakovým systémom výtvarníctva a zároveň vytvára svoju vlastnú interpretáciu témy. Vyjadruje sa prostredníctvom krehkej kresby a jemnej

farebnosti, ktoré vzbudzujú zasnenú náladu; do priestoru ilustrácie umiestňuje motívy súvisiace s Vianocami, reálie vyvolávajúce predstavu patriarchálneho sveta, stimulujúce pocity krásna, tajomnosti, tichej pokory, ale aj stratenosti v priestore či jemnej melanchólie. Okrem motivickej zhody s textom (nahý človečiek s píšťalkou pri ústach vykračujúci si šírím svetom a vo svojej nahej slobode pôsobiaci zraniteľne i dojímavovo, motív anjelov, vianočné motívy, prírodné momentky, postava brodiaca sa v snehu s bremenom v náručí a pod.) práve spomínaná náladovosť a pocitovosť je tým, čo text a ilustráciu najzreteľnejšie zjednocuje. Integroujúcim činiteľom je však aj motív vtákov, ktorý sa – zdanlivo paradoxne – v textoch rozprávok explicitne objavuje len okrajovo, v ilustračnej rovine sa však stáva leitmotívom. Prítomnosť tohto motívu v ilustráciách možno racionálne zdôvodniť tematickými textovými konotáciami metonymickej povahy (krídla /anjelov/ – vtáci; krídla – lietanie; lietanie – sloboda, voľnosť, svet, pohyb nahor) aj metaforickej povahy (snehový oblak zakrývajúci mesiac – svetlo; krídla dravého vtáka – temno). Precízna spolupráca autora s ilustrátorkou vyústila do vytvorenia estetického artefaktu, v ktorom sa zážitková sila ilustrácie pohybuje na rovnakej vlne so zážitkovou silou textu a umocňuje i zmnožuje jeho výpovednú hodnotu. A tak hoci rovina abstraktných (symbolických) významov tejto knihy zostáva pre malého čitateľa poväčšine ešte zakrytá (prítomnosť čohosi hlbšieho v príbehu však celkom určite tuší), príbeh ako rovina konkrétnych predstáv mu dokáže poskytnúť pôžitok, zážitok, príjemný pocit láskavosti okolitého sveta, ale aj hĺbku ľudskej opustenosti.

Textová časť knihy je zaujímavá už architektonikou, ktorá viac zodpovedá štruktúre básnického, než prozaického tvaru (čo podporuje imaginatívnosť textu); ide o krátke sekvencie (každá na osobitnej strane, resp. dvojstrane), usporiadané spravidla do útvaru podobného básnickej strofe. Symbolický hĺbkový plán je nastavený nad jednoduchým príbehom. Próza *Píšťalkár* je krátkym príbehom o putovaní nahého človeka v sprievode hry na píšťalku

svetom; možno v ňom však prečítať čosi podstatne hlbšie. Napríklad otázky týkajúce sa autenticity ľudského života, slobody a šťastia človeka, ktorý dokáže zostať sám sebou, nezaťažený hmotnou príťažou vlastníctva, ani relativitou zásluh; vyčítame z neho úvahu o hodnotách časnosti a hodnotách večnosti, o hodnotách hmotných a duchovných, o živote, v ktorom namiesto princípu „mať“ funguje princíp „byť“ (Fromm, 2007).

Očividné súvislosti s Andersenovou rozprávkou možno však nájsť najmä v próze *Dievčatko so zápalkami*. Súvislosť je zrejmá už z identity názvu. Alúzie nájdeme v motivickej štruktúre prózy, ale súvislosti sa ukazujú predovšetkým v posolstve oboch príbehov.

Grochov príbeh sa odohráva v rovnako signifikantnom čase ako príbeh Andersenov (Vianoce – Silvester), keď človek nemá byť sám a nešťastný, keď je namieste i tichá kontemplácia. V oboch prózach je prítomný aj motív rozsvieteného stromčeka a jeho funkcia zintenzívniť predstavu ľudskej osamelosti; „nástrojom“ tohto pocitu je obraz osamelosti autora na Štedrý večer (privolávanie si predstavy vlastných detí súvisí s autobiografickým podložíom Grochovej prózy), obraz mrznúceho dievčatka (u Andersena tematizovaný v príbehu ako dominantný, u Grocha naznačovaný pomocou odkazov). Nositeľom melancholického tónu je v jednom i druhom prípade dospelý subjekt: u Andersena je skrytý v autorskom rozprávačovi, u Grocha je otvorenejšie prítomný v priamom rozprávaní absorbujúcim viaceré autobiografémy (lokalizácia príbehu do horskej dediny, dedinská chalupa, autorove tri deti pomenované podľa svätých – Martin, Michal, Barborka). Grochovo sujetové rozvinutie konfliktu (cestou na polnočnú omšu nájde vo výklenku kostola mrznúce dievčatko) odkazuje na Andersenovu hrdinku; riešenie však prebieha inou cestou: rozprávač odnesie dievčatko do teplej chalupy a uloží ho do postele. Metamorfóza, premena dievčatka na dreveného Ježiška ležiaceho v jasliach v izbe pod stromčekom, interpretuje motto príbehu „Nikdy som sa nezmieril s tvojou smrťou“ v zmysle stotožnenia dievčatka a Ježiša do sym-

bolu nevinne trpiacich. Mnohoraký výklad ponúka aj neviditeľný odkaz, ktorý dievčatko nechá rozprávačovi: „Stále tu niekde som. Dievčatko so zápalkami.“ Vyjadruje neustálu prítomnosť utrpenia biednych. Fakt, že toto posolstvo je napísané neviditeľným písmom a nie každý ho teda dokáže prečítať, odkrýva v próze i jej motte ďalšie významy. Tie smerujú k Andersenovmu dievčatku ako symbolu utrpenia nevinných, ktoré je stále aktuálne; neviditeľné písmo, ktoré nie každý dokáže prečítať, môže ukazovať na nerovnakú empatiu ľudí voči trpiacim. Stotožnenie dieťaťa trpiaceho a osamelého v chladnom svete s postavou Ježiša smeruje napokon k vyjadreniu nezmierenia sa s utrpením vôbec. To všetko sú hodnoty, ktoré k čitateľom vysielajú aj Andersenove rozprávky.

Andersenov odkaz o nezmieriteľnosti so zlom v diele Daniela Heviera

Daniel Hevier je svojou podstatou empatický humanista, ktorý citlivo reaguje na sociálno-patologické javy v súčasnej spoločnosti, čo sa odzrkadlilo vo viacerých prózach pre mladých. Za jeden z najnebezpečnejších fenoménov súčasnosti považuje zlobu; preto nie náhodou jeho posledné knihy tento fenomén tematizujú, interpretujú ho s vysokou dávkou imaginácie, zároveň si však vypomáhajú aj explicitnejšie štylizovaným posolstvom (*Krajina Agord*, 2000; *Xaver s nohami do X*, 2010; *KR.V alebo Krajina V čiže Kráľovná Viktória*, 2013). V próze *Svet zachráni rozprávky* (2014) pracuje s rozvinutým príbehom osnovaným na tradičnom zápase dobra a zla, nápadito využívajúcim intertextové operácie. Reaguje ním na xenofóbiu narastajúcu v súčasnej komplikovanej dobe, ale aj na s tým súvisiacu defenzívu dobra, lásky, porozumenia a duchovných tradícií.

V súvislosti s posolstvom príbehu si hodno povšimnúť už kompozíciu a architektoniku textu. Autor sa prihovára čitateľovi zrkadlovito vysádzaným prológom navodzujúcim zároveň atmosféru tajomnosti (napokon, tá je jedným z rozmerov príbehu). Okrem toho

v prológu vymedzuje implicitného čitateľa (zvedavý, nespokojný, vynaliezavý), pričom analogicky tomu anticipuje protagonistu príbehu (obdarúva ho rovnakými znakmi) a s pomocou alúzií na vlastné detstvo načrtáva tri tematické línie sujetu: líniu umelecky parafrázujúcu Andersenove rozprávky *Dievčatko so zápalkami*, *Statočný cínový vojačik*, ale najmä rozprávku *Snehová kráľovná*, ktorá je dominantná; líniu hokeja a pohybu vôbec; a líniu havranov.

Tri veršované jednostranové „intermédiá“, realizované v rapovom rytme, rozdeľujú príbeh na tri časti. Prvý veršovaný vstup pripomína ódu na rozprávku ako na starobylú zásobáreň imaginácie, múdrosti a nádeje. Tento veršovaný vstup vymedzuje prvú, najrozsiahlejšiu časť príbehu, v ktorej sa stane všetko to, čo bude preň dôležité. Čitateľ sa dozvedá o úraze nohy protagonistu Krištofa, čo zhatí jeho perspektívnu hokejovú kariéru, o jeho prvom stretnutí s cudzinkou Zarazou ponúkajúcou na ulici plechové zapaľovače, o tom, ako ju zachráni pred agresívnou partiou výrastkov – o bitke, ktorú za to utŕži a ktorá skomplikuje jeho zranenie, o otcovom prepustení zo zamestnania a novej zvláštnej ponuke, o prvom stretnutí s tulákom Andersom, o záhade zamrznutého havrana, o druhom stretnutí so Zarazou a tentoraz aj s jej kočovníckym kmeňom. Ako analógia s nefunkčnou nohou Krištofa a jeho čistým charakterom sa objaví fragment rozprávky *Statočný cínový vojačik*; v súvislosti so Zarazou a jej pouličné ponúkajúce zapaľovačov je zasa evidentná súvislosť s Andersenovým *Dievčatkom so zápalkami*. Táto časť príbehu sa končí priamou konfrontáciou toho, čo považuje civilizovaná spoločnosť reprezentovaná Krištofom za podstatné a čo by sa dalo zhrnúť do frommovského pojmu *mať* (sebeckosť, bezohľadnosť, hmotárstvo) – a toho, čo považuje za podstatné prírodná (prirodzená, kočujúca) spoločnosť reprezentovaná Zarazou, čo by sa dalo zahrnúť pod pojem *byť*: držať sa vlastných tradícií, opatrovať chorých, starých a deti, postarať sa o príbytok a fungovanie vecí, odprevadiť umierajúcich, rozumieť prírode a minulosti...

Druhá veršovaná sekvencia rozvinie Zarazin životný názor;

predstavuje mesto ako ľudské mravenisko naplnené zbytočnosťami a ako kontrast k nemu vpúšťa do príbehu postavu Andersa – človeka bez domova, slobodného, žijúceho len s fragmentmi rozprávok v pamäti. Táto veršovaná sekvencia otvára krízovú časť príbehu, v ktorej vyvrcholí konflikt; zlo, odvodené z rozprávky *Snehová kráľovná* (vzťahy v protagonistovej rodine mrznú pod vplyvom egoistických a manipulatívnych ľudí, ktorí ovládli otca v novom zamestnaní), ovplyvňuje protagonistovo okolie i protagonistu samotného.

Tretia veršovaná sekvencia je vyzvaním dobra, vyslovením viery v jeho silu a zo sujetového hľadiska predznamenáva vyvrcholenie zápasu so zlom v otvorenom stretnutí. V tejto časti príbehu je sujetová paralela so *Snehovou kráľovnou* celkom zrejماً: postava Zarazy a jej sujetová funkcia pripomína postavu Gerdy; pozícia Krištofa je analogická pozícii Kaya v zámku Snehovej kráľovnej; analogická je funkcia kontrastu chladu a lásky, ako aj ľudskej tekutiny (u Andersenovej ľudskej slzy, tu ľudskej krvi) rozpúšťajúcej ľadový chlad.

Odkazy na zmysel rozprávok H. CH. Andersena sú pre stavbu významovosti príbehu smerodajné. Autor sa však v narážkach dotýka aj osobnosti tohto rozprávkara, a to už v rámci pomenovania: meno tuláka-rozprávkara Anders priamo asocjuje fakt, že ide o časť mena Andersen; neúplnosť mena korešponduje s neúplnosťou pamäti tejto postavy. Na dánskeho rozprávkara odkazujú fragmenty troch rozprávok citovaných priamo v príbehu. Celkom konkrétne analógie s nimi však vytvárajú aj dejové situácie: každý, kto pozná Andersenove rozprávky, nájde analógiu medzi Zarazou, ktorá predáva na ulici plechové zapaľovače, a dievčatkom predávajúcím zápalky v Andersenovej rozprávke (oheň v oboch prípadoch účinkuje ako symbol očisty, zničenia démonických síl, prostriedku znovuzrodenia dobra); jestvuje vonkajšková podobnosť medzi Krištofom krívajúcim o barle a cínovým vojačikom na jednej nohe z Andersenovej rozprávky, ich podobnosť je však najmä vnútorná: pevný charakter, nepoddajnosť. Je tu podobnosť medzi

Snow Lady s jej ľadovou spoločnosťou SNOW + ICE a *Snehovou kráľovnou* s jej ľadovým zámkom; medzi strastiplným putovaním Gerdy za Kayom – a rovnako strastiplným putovaním Zarazy za oslobodením Krištofa. Ľadový priestor je v oboch prípadoch symbolom dehumanizácie človeka, ktorý je zbavený schopnosti citu, súcitu a empatie, sústreďujú sa výlučne na seba a svoj prospech. Postava manipulátora Eminent, motív chladu zahaľujúceho svet funguje ako znak vyprázdňujúcej sa emocionality a absencie autentického záujmu človeka o človeka; toto a spôsob zápasu s týmto zlom môže asociovať aj príbeh malej Momo z prózy M. Endeho *Hodinový kvet* (slov. 1979). A zaiste nie náhodou zohrá v Hevierovej próze svoju rolu motív srdca ako symbolu vnútorného človeka, lásky, priateľstva, duše. Rovnako dôležitý je aj motív krvi ako symbolu života, magických síl a tajuplnosti; a ak krv budeme vnímať aj ako symbol obetovania sa (Zaraza sa obetovala za Krištofa a jej krv roztopila ľadovú ríšu), potom nadobúda aj význam uzmierujúcej a spásonosnej sily. Zaujímavým znakom sa v príbehu stávajú havrany, ktoré posilňujú tajomnosť a magickosť textu. Ako symbol dlhovekosti zdôrazňujú večnosť problému, o ktorý v príbehu ide; ako symbol myšlienok i pamäti korešpondujú s postavou Andersa i Andersena.

Tematizovaný zápas dobra so zlom navodzuje lyrický príznak príbehu, ktorý zintenzívňujú už spomínané veršované „rapové“ sekvencie. Vytvára sa latentný dojem, akoby celý príbeh o večnom zápase lásky s nenávisťou, dobra so zlobou, autentického bytia s falošným pozlátkom spieval potulný spevák-rozprávkár. Záverečné víťazstvo dobra a života nad zlom a smrťou za pomoci lásky a obetavosti je už explicitne vedeným happy endom, umocňujúcim rozprávkovú identitu textu. Odkaz na H. Ch. Andersena sa objavuje v závere v citátovej podobe (citované je finále rozprávky *Snehová kráľovná*). Fakt, že rozprávačom tejto sekvencie je Anders, a to, že v závere dostáva meno *Nikto*, odkazuje na Andersena ako na symbol rozprávkara a rozprávok, ktoré pretrvávajú veky.

Záver

Obaja rozprávkari, ktorým sme venovali pozornosť, využívajú priame tematické súvislosti s Andersenovými rozprávkami. Ale podstatnejším ako toto je fakt, že svojimi textami predovšetkým absorbujú „ducha“, zmysel a posolstvo Andersenovho diela. Neostáva teda pri jednoduchom použití efektných intertextových operácií; ide o hlbší prienik k tomu, čím je odkaz umenia H. Ch. Andersena aktuálny pre dnešok: k filozofii človeka a jeho hodnôt.

Rozprávky H. Ch. Andersena teda aj po vyše dvesto rokoch od jeho narodenia rezonujú v kultúre jednotlivých národov. Napriek množstvu vydaní príbehov tohto rozprávkara poznáme na Slovensku len časť z jeho tvorby, ale „biele miesta“ v jeho poznaní sa postupne zaplňajú. Andersen býva považovaný za otca autorských rozprávok filozoficko-symbolického typu; nie náhodou sa takýto typ rozprávok niekedy označuje ako „andersenovská“ rozprávka. Ako sme ukázali, jeho príbehy sa stávajú základom pre novú umeleckú výpoveď o akútnych a aktuálnych problémoch súčasného sveta. A to je dôkaz o tom, že Andersen-rozprávkár vo svojich príbehoch pomenúval nadčasové problémy človeka. A ak ich zaodel práve do žánru rozprávky, urobil tak zaiste preto, lebo dobrá rozprávka nikdy nie je vymyslená.

Literatúra

- BECKER, U.: *Slovník symbolů*. Praha: Portál, 2002, 351 s.
 BIEDERMANN, H.: *Lexikón symbolov*. Bratislava: Obzor, 1992, 373 s.
 FROMM, E.: *Mít nebo být?* Praha: Aurora, 2007, 242 s.
 GROCH, E. J.: *Píšťalkár*. Prešov: Slniečkovo, 2006, nestr.
 HEVIER, D.: *Svet zachránia rozprávky*. II. autor. Bratislava: Trio Publishing 2014, 102 s.
 SLIACKY, O.: *Dejiny slovenskej literatúry pre deti a mládež do roku 1960*. Bratislava: Literárne informačné centrum, 2013. 295 s.
 STANISLAVOVÁ, Z.: *Píšťalkár*. In: *Bibiana, revue o umení pre deti a mládež*. Roč. XIV, 2007, č. 1, s. 66 – 67.
 STANISLAVOVÁ, Z.: *Prózy pôvodné, príbehy výborné*. In: *Bibiana, revue o umení pre deti a mládež*. Roč. XXII, 2015, č. 4, s. 1 – 9.



Hans Christian Andersen v súčasnej umeleckej recepcii na Slovensku

(Daniel Hevier a Erik Jakub Groch)

Východisko štúdie tvorí stručný pohľad na prítomnosť rozprávok H. Ch. Andersena v prekladoch do slovenčiny od r. 1888. Autorka načrtáva dôvody jeho popularity a pripomína umelecké formy, v akých je Andersen na Slovensku recipovaný. V dvoch častiach štúdie venuje pozornosť intertextovým prepojeniam rozprávok dánskeho autora v pozícii pretextu s rozprávkovými textami dvoch súčasných slovenských prozaikov a funkcii tohto prepojenia vo vzťahu k stavbe zmyslu a významu posttextu. V závere konštatuje, že Andersenove príbehy aj po takmer dvoch storočiach zostávajú základom pre novú umeleckú výpoveď o akútnych a aktuálnych problémoch súčasného sveta.



Zuzana Stanislavová

Vyštudovala slovenčinu a nemčinu na Filozofickej fakulte v Prešove Univerzity P. J. Šafárika v Košiciach. Vedecú prípravu absolvovala v Literárnovednom ústave Slovenskej akadémie vied v Bratislave. Od roku 1981 prednášala na Univerzite P. J. Šafárika v Košiciach (Pedagogická fakulta v Prešove), od roku 1997 na Pedagogickej fakulte Prešovskej univerzity v Prešove, kde založila a v súčasnosti vedie Kabinet výskumu detskej reči a kultúry. Venuje sa teoretickému a literárnohistorickému výskumu súčasnej slovenskej literatúry pre deti a mládež a dejinám prekladu literatúry pre deti a mládež do slovenčiny. Samostatne alebo v spoluautorstve publikovala celkom 14 knižných prác, bola vedúcou riešiteľského kolektívu a hlavnou autorkou pri tvorbe Dejín slovenskej literatúry pre deti a mládež po roku 1960, je autorkou početných vedeckých štúdií a odborných článkov v domácich a zahraničných časopisoch a zborníkoch. V literárnokritických bilančných štúdiách už dve desaťročia pravidelne reflektuje celoročnú pôvodnú produkciu literatúry pre deti a mládež. Je členkou viacerých vedeckých výborov medzinárodných konferencií, členkou komisií a porôt orientovaných na literárnu tvorbu pre mladých.

Iveta Gal Drzewiecka (Slovensko)

Ilustrácia a animácia: naratívny časopriestor

Za viac ako storočie svojej existencie prešlo umenie animácie vývojovými zmenami, ktoré postrehne aj laické oko diváka nezorientovaného vo vizuálnych technológiách. Stačí porovnať „prehistorické“ pokusy Jamesa Stuarta Blacktona (*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906) a Émile Cohla (*Phantasmagorie*, 1908), ktorí publikum ohúrili rozhybaním znakov jednoduchých, rukou kreslených postavičiek, so súčasnou tvorbou celovečerných animovaných filmov z amerických dielní Disney, Pixars či Dreamworks, ktoré (s tým istým zámerom) využívajú sofistikované softvérové nástroje s hyperrealistickými efektmi. I keď je rozdiel v zobrazovacej paradigme oboch uvedených príkladov obrovský, podobne, ako v mnohých iných sférach vizuálnej kultúry, ani v tejto oblasti nie je rozvoj technológií zárukou stúpajúcich umeleckých kvalít a originality. Mnohí tvorcovia súčasných animovaných filmov, ktoré sa dajú označiť ako populárne či komerčné, svoju pozornosť nasmerovali k zdokonaľovaniu optickej fenomenality vytváraných fiktívnych svetov; simulácia sa stáva reálnejšou ako realita sama (Baudrillard 2001). Za iluzionistickou manierou sa ale často neskryva viac než len nezáväzná zábava, šablónovité historiky s nekomplikovaným posolstvom. Našťastie, paralelne s týmto typom produkcie žije tvorivá línia, ktorá – hoci sa už ťažko zaobíde bez digitálneho spracovania obrazu – stále rešpektuje špecifické funkcie umenia vo vzťahu k skutočnosti. V tejto súvislosti sa nedá nespomenúť „tradigitálna animácia“ – odvetvie animovanej tvorby, ktoré v procese tvorby obrazu kombinuje tradičné a digitálne techniky. To jej umožňuje operovať „stopou ľudskej ruky“, napr. expresívnou „nedokonalosťou“ ručného rozkresľovania fáz pohybu či stop-motion animácie, ktorá je založená na fyzickej manipulácii

s papierovými vystrihovačkami alebo vymodelovanými figúrkami. Na tomto mieste sa ponúka porovnanie so súčasnou umeleckou ilustráciou, v ktorej (na rozdiel od propagačnej ilustrácie) stále kralujú tradičné „analogové“ techniky – perokresba, ručná grafika, akvarel, koláž. Hoci sa súčasní ilustrátori kníh vôbec nebránia využitiu počítača, častokrát s jeho pomocou imitujú „retrospektívne“ podoby ilustračného obrazu nesúceho rukopisné charakteristiky štetca, pera či rydla. Spoločným menovateľom naznačeného trendu v animácii aj ilustrácii je nepochybne snaha o zachovanie „auratickosti“ originálnych artefaktov, ktorou sa ich autori vymedzujú voči súčasnej produkcii výrazovo sterilných a neadresných digitálnych obrazov. Počítač v tomto prípade nefunguje ako estetická kategória, ale ako ekonomizačný prostriedok, ktorý oproti prácnej manuálnej elaborácii uľahčuje a urýchľuje určité etapy vzniku obrazu ako fyzického predmetu.

Na osobitnú pozíciu animácie v rámci filmového umenia a zároveň jej spojitost' s ilustráciou poukázal významný semiotik a kulturológ Jurij Michajlovič Lotman (1995). Pri porovnaní animovaného a hraného filmu používa výstižnú paralelu opozitného postavenia ilustrácie a fotografie. Aj keď možno namietat' proti objektivite a neutralite fotografickej reprezentácie (Barthes 1994; Flusser 1994; Sontagová 2002; Scruton 1981), fotografia a hraný, teda v princípe „fotografický“ film prinajmenšom v prvom pláne budia dojem realistickej reprezentácie sveta – zachytenia neznakovej reality. Ako technikou podmienené, teda (zdanlivo) „objektívne“ obrazové záznamy apelujú na bežnú vizuálnu skúsenosť diváka, čím predstierajú prirodzené a autentické zachytenie skutočnosti (a maskujú svoju kultúrne podmienenú znakovosť). Ilustrácia i ani-

mácia oproti tomu realitu (re)konštruujú zjavným spôsobom – využívajú svojbytný vizuálny jazyk, ktorým sa naopak (a to i v kontexte vývoja výtvarného umenia v minulom storočí) dištancujú od vytvárania optickej ilúzie vonkajšieho sveta, obchádzajú jeho časopriestorovú a kauzálnu logiku, resp. ju nahrádzajú svojou vlastnou. U diváka teda možno celkom pochopiteľne predpokladať väčší estetický odstup, pocit ne-skutočnosti a vedomie, že nejde o symptomatický obraz reality, ale spôsob zviditeľňovania neviditeľného, umelecký symbol. Estetická báza animácie, ktorá vyplýva zo „sémantického zdvojenia“ obrazových znakov v línii *skutočnosť – zobrazenie – animované zobrazenie*, sa zreteľne ukazuje vo filmových snímkach, v ktorých je konfrontovaný fotorealistický a výtvarne štylizovaný obraz, napr. vo svetovo preslávenej klasike *Vynález zkázy* (1958). Námetom českého filmu v réžii Karla Zemana sa stal rovnomenný román Julesa Verna, no jeho výtvarná estetika úplne rovnocenne čerpá z ilustrácií v pôvodných vydaniach verneoviek – zobrazenia fantazijného sveta v rytinách, ktorých autormi sú francúzski výtvarníci Édouard Riou, Léon Benett a Antoine de Neuville (obr. 1).

Keď teda vidíme túto semiotickú príbuznosť obrazového jazyka animácie a ilustrácie, pozrime sa aj na ich ďalšiu spoločnú vlastnosť – schopnosť rozprávať príbehy. Naratívny potenciál spája tieto dva vizuálne druhy s umením slova. Ilustrácia aj animácia sú spravidla tesnejšie či voľnejšie späté s literárnou pôvodinou (textom/scenárom), hoci nemožno vylúčiť ani to, že naratívne podložie sa objavuje len v ich námete alebo latentnom koncepte príbehu. Ich naratívnu štruktúru však budujú a nesú najmä neverbálne prvky (v prípade ilustrácie takmer výlučne), pričom obe umenia vytvárajú „obrazy príbehov“ pomocou niektorých spoločných, ale aj svojich vlastných výrazových prostriedkov a princípov. Na základe „technickej“ definície animácie ako oživovania kreslených postavičiek alebo priestorových bábok by sa mohlo zdať, že zásadný rozdiel v rozprávačských možnostiach animácie a ilustrácie

spočíva v aspekte pohybu, odlišnostiach v dynamickej/statickej povahe obrazu týchto dvoch médií. To by mohlo zvädzať k adorácii vynálezu princípov pohyblivého obrazu, ktorý oproti „nedokonalých ilustrácií“ poskytuje možnosť zaznamenať tok udalostí v čase. Ilustrácia, počas celej svojej histórie azda najviac naratívne založená oblasť výtvarného umenia, je však podnes mimoriadne životaschopná a legitimizuje svoju existenciu. Neustále skúma a objavuje spôsoby, ako rozprávať príbehy svojou vlastnou rečou – podobne ako animovaný film, ktorý si veľmi skoro od pionierskych počínov Blacktona a Cohla obhájil autonómiu voči kresbe a rozvinul možnosti, ktoré z neho robia viac než prostý časový záznam rozhýbanej ilustrácie naratíva.

Vizualizáciu príbehu v animovanom filme či v súbore ilustrácií v knihe charakterizuje konkrétna naratívna štruktúra, ktorá má v oboch prípadoch nielen deskriptívny, ale aj diskurzívny rozmer. Spájajú sa s ním nielen umelecké aspekty (napr. štýlové charakteristiky vizuálneho diela), ale aj jeho mimoumelecký presah – sociálny, poznávací, etický kontext a pod. Sploštenie diskurzívneho rozmeru vyobrazenia naratíva v dôsledku nerešpektovania výrazových špecifík zvoleného vizuálneho média znižuje hodnotu akéhokoľvek obrazu, animáciu a ilustráciu nevynímajúc. Ako príklad stačí uviesť obrázky na spôsob „zamrznutého“ filmového okienka v knihách, ktoré v produktových sériách nadväzujú na populárne filmové adaptácie klasických rozprávok či príbehov (obr. 2); ich slabý estetický potenciál nevyplýva iba z trivializácie literárnej predlohy v samotnom filmovom spracovaní, ale aj z ignorovania diskurzívnych zvláštností ilustrácie v procese intermediálneho prekladu naratíva do knižného obrazu. Slovanmi kunsthistorika Mariána Veselého, „kombinácia epického textu s epicky popisným obrazom je premárnenou šancou rovnako v knihe, ako aj vo filme“ (1981, s. 72).

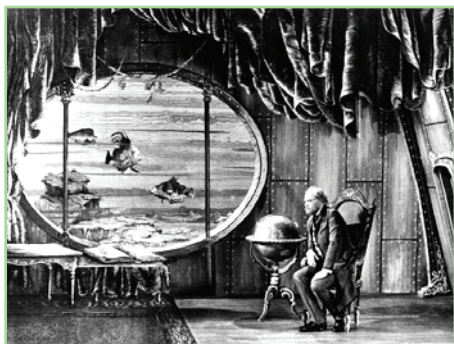
Každý moment v animovanom filme dostáva zmysel v kontexte predošlého a zároveň obsahuje tušenie toho, čo bude nasledovať.

Bez schopnosti prekročiť hranicu aktuálne zobrazeného, evokovať pohyb v časopriestore fikčného naratíva, by aj ilustrácia bola iba mŕtvym zátiším. V ilustrovaných knihách sa zmysel vyobrazeného prostredia, udalostí, postáv a ich konania vyjasňuje a rozvíja počas čítania. Mozaiku súvislostí pomáhajú kompletizovať ostatné ilustrácie v knihe, ich priestorový poriadok, zoradenie a rozloženie v celku. Proces tvorby i vnímania obrazov v knihe tak zahŕňa výraznú časovú dimenziu a sekvenčnosť, ktorými sa ilustrácia približuje nielen k filmu, ale aj iným časovým umeniam. Stieranie klasických spaciotemporálnych rozdielov medzi umeleckými odbormi, ktoré má nepochybne „na svedomí“ dynamický rozvoj fotografie, filmu, televízie a nových médií v minulom storočí, odráža aj vznik relatívne nových knižných žánrov – obrazových kníh (picture books) alebo grafických románov (graphic novels), ktoré v rôznych pomeroch kombinujú prvky a stratégie literárnej, ilustračnej, komiksovej a filmovej narácie.

Samotná ilustrácia v konkurencii fotografie a ďalších moderných médií postupne prehodnotila svoju „ilustratívnosť“, akú vidíme napríklad v spomínaných pôvodných rytinách k starým vydaniam verneoviek (obr. 3); už jej nestačí byť zastavenou akciou, výtvarene naaranžovanou „momentkou“ z plynúceho (a unikajúceho) príbehu. Imperatívom súčasných tvorcov je skôr originálna výtvarná interpretácia literárneho naratíva, ktorá syntetizuje senzuálne a myšlienkové evokácie naratívnych segmentov (obr. 4). Svoju zásluhu na tom má aj film, s ktorého diváckou atraktivitou a masovou dostupnosťou dnes ilustrácia vedie možno nerovný, avšak vytrvalý a statočný súboj. Ten je však pre ňu samotnú v mnohom inšpiratívny a filmové spôsoby stváňovania naratívneho časopriestoru prenikajú aj do knižných obrazov. Dynamické striedanie celku a detailu, zmena uhlov pohľadu, vyobrazenia unikajúce „mimo záber“ stránky, obrazová montáž, fázovanie pohybu, efekty strihu – to všetko a mnoho iného bolo do jazyka ilustrácie adaptované z gramatiky filmu. V sebareflexii ilustrácie hrá nezastupiteľnú

rolu najmä spolupráca a tvorivé záporenie s „nefotografickým“ – animovaným filmom, s ktorým ju spája špecificky výtvarná transformácia námetu. V prípravných etapách ilustrovania knihy mnohí autori kladú dôraz na starostlivé vypracovanie storyboardu, ktorý je, podobne ako pri tvorbe animácie, grafickým „scenárom“ príbehu. Čoraz častejšie sa preto možno stretnúť s tým, že samostatným obrázkom v knihe na prvý pohľad chýba akási vnútorná zomknutosť a uzavretosť, ktoré sprevádzajú status autonómneho výtvarného diela, tie sa však prejavajú až pri pohľade na súbor ilustrácií v knihe. Azda aj z tohto dôvodu epické ilustrácie spred storočia, pôvodne koncipované ako fragmentárne výjavy, pôsobia anachronicky – pod vplyvom animovaného filmu ilustrácia zmenila svoju rétoriku a zmenil sa aj jej divák. Dejiny animácie, ktorá nielenže oživila statický obraz, ale aj sama vyvolala zmeny v jeho chápaní a podobách, prispeli významnou mierou k prelomeniu starovekej dichotómie diegézis a mimézis, rozprávania a napodobňovania.

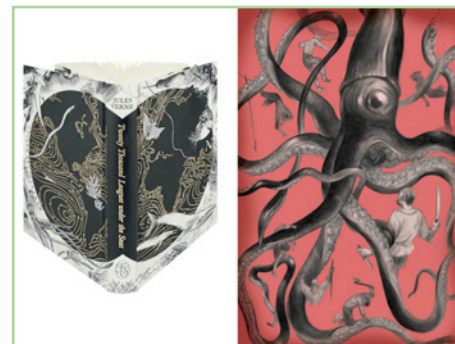
Samotný fyzikálny čas, o ktorý je pohyblivý obraz animácie voči nehybnej ilustrácii obohatený, teda zrejme nie je kľúčovým faktorom naratívnych potencialít týchto dvoch umení. Ak pod „naratívitou“ rozumieme expresiu vnímania a zážitku času (Sarbin 1986), v oboch ide o jeho tvorivú interpretáciu, ktorá dodáva indiferentnému vyobrazovaniu udalostí zmysel a mení pohyb na rozprávanie. Časopriestor animovaných a ilustrovaných svetov sa riadi vlastnými zákonitostami, neraz v priamom rozpore s bežnou skúsenosťou objektívneho sveta a jeho kauzalistiky. A preto aj napriek nespočetnému množstvu výrazových polôh v súčasnej ilustračnej a animovanej tvorbe, ktoré charakterizuje značná diverzita estetických kvalít, možno povedať, že práve konfrontácia možného a „nemožného“ v silnom, zmyslovom sprítomnení fiktívneho sveta predstavuje najvýdatnejšie žriedlo i perspektívu oboch umení.



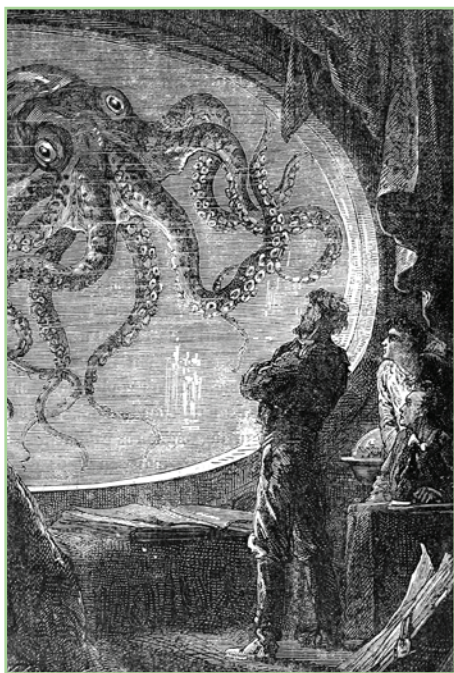
Scéna z filmu K. Zemana *Vynález zkázy* (1958)



Obálka a ilustrácia z knihy *20 000 Leagues Under The Sea* (1955) vydaná v nadväznosti na filmovú adaptáciu románu J. Verna v štúdiách Walta Disneyho z r. 1954



Pôvodná ilustrácia k románu J. Verna *Dvadsaťtisíc míľ pod morom* (1870) v autorstve L. Benetta a A. de Neuvilla



Obálka a ilustrácia zo súčasného vydania románu J. Verna, autorka Jillian Tamaki, vydalo The Folio Society, Londýn 2014

Literatúra

- BARTHES, Roland, 1994. *Světlá komora: vysvětlivka k fotografii*. Bratislava: Archa.
- BAUDRILLARD, Jean, 2001. *Dokonalý zločin*. Olomouc: Periplum.
- FLUSSER, Vilém, 1994. *Za filosofii fotografie*. Praha: Hynek.
- LOTMAN, Jurij M., 1995. O jazyku animovaných filmů. In: Bernard, Jan, ed. *Tartuská škola: sborník filmové teorie 2*. Praha: Národní filmový archiv.
- SARBIN, Theodore R., 1986. The Narrative as a Root Metaphor for Psychology. In: Sarbin, Theodore R., ed. *Narrative Psychology: The Storied Nature of Human Conduct*. New York: Praeger, pp. 3-21.
- SCRUTON, Roger, 1981. Photography and Representation. In: *Critical Inquiry*. Vol. 7, No. 3. Published by The University of Chicago Press, pp. 577-603.
- SONTAGOVÁ, Susan, 2002. *O fotografii*. Praha, Litomyšl: Paseka.
- VESELÝ, Marián, 1981. Animovaný film a knižná ilustrácia – súvislosti a vzťahy. In: Horváthová, Anna, ed. *Bienále ilustrácií Bratislava '81: zborník SNG 7*. Bratislava: SNG.

Ilustrácia a animácia: naratívny časopriestor

Príspevok sa zaoberá výstavbou naratívneho časopriestoru v ilustrácii a animácii. Autorka vychádza z ich osobitého postavenia v rámci vizuálnych umení. Zameriava sa predovšetkým na problematiku výtvarnej transformácie literárneho narátiva, jeho viditeľných i „neviditeľných“ skutočností prostredníctvom týchto dvoch médií. Na základe komparácie produkčných a recepcných špecifik statického/dynamického obrazu sa pokúša identifikovať spoločné i špecifické prostriedky a postupy, ktoré využívajú pri tvorbe obrazovej narácie. V nadväznosti na teoretické zistenia sa príspevok zároveň dotýka otázok dejinných interferencií ilustrácie a animácie a s tým súvisiacich premien ich zobrazovacích paradigiem.



Iveta Gal Drzewiecka

Vyštudovala učiteľstvo výtvarnej a etickej výchovy, doktorát v odbore estetika získala na Filozofickej fakulte Prešovskej univerzity v Prešove. Od roku 2012 pôsobí ako výskumný pracovník v Kabinete výskumu detskej reči a kultúry na Pedagogickej fakulte Prešovskej univerzity. Zaoberá sa umelecko-historickými a teoretickými otázkami ilustrácie a vizuálnou semiotikou. Je autorkou monografie týkajúcej sa vzťahov obrazu a slova v grafickej vizualizácii básnického textu a viacerých štúdií a odborných článkov o knižnej ilustrácii a dizajne. Recenzuje súčasnú slovenskú ilustrátorskú tvorbu. Popri výskumnej práci sa venuje maľbe a ilustrácii detského časopisu.

Peter Karpinský (Slovensko)

Komiksové adaptácie rozprávok Hansa Christiana Andersena

Komiks je typ heterogénneho komunikátu, ktorý sa podľa teoretika komiksu Scotta McClouda vyznačuje juxtaopozíciou kresieb a iných zobrazovaní zoradených v zámerných sekvenciách, sprostredkujúcich tak prenos informácií a/alebo vytvárajúcich estetický dojem u čitateľa. Napriek tomu, že v zahraničí (dokonca i v susedných Čechách) je produkciu komiksov a ich výskumu venovaný pomerne veľký záujem, na Slovensku je komiks už dlhé roky vnímaný len ako málo hodnotný, populárny, ba dokonca až brakový hybridný literárno-výtvarný útvar, ktorý má vo väčšine prípadov výlučne zábavnú funkciu a tematicky inklinuje k dobrodružným, fantastickým a vedecko-fantastickým žánrom.

Slovenská laická i odborná verejnosť si takýto negatívny názor na komiks pravdepodobne osvojila počas štyridsaťročného fungovania socialistického zriadenia, keď bol komiks tolerovaný maximálne na stránkach humoristických a detských časopisov. Následkom onoho odmietavého, a v 50. rokoch 20. storočia dokonca až represívneho, prístupu štátu ku komiksu bola táto umelecká forma z česko-slovenského publikačného priestoru takmer dôsledne odstránená. Krátkym obdobím, keď sa komiks na istý čas v slovenských periodikách objavil, boli 60. roky 20. storočia (obdobie snažiac sa o reformu socialistického zriadenia), no následný príchod normalizácie v 70. rokoch 20. storočia znova predstavuje výrazný útlm česko-slovenskej, ale hlavne slovenskej komiksovej produkcie. Až ďalšie desaťročie, t. j. 80. roky 20. storočia a nástup politického uvoľnenia „perestrojky“ znamenal opätovnú šancu, keď sa komiks mohol objaviť na stránkach česko-slovenskej socialistickej tlače.

K výraznejšej akceptácii komiksu však dochádza až po revolúcii v roku 1989 a následnej zmene režimu. V tomto období má komiks

v Čechách i na Slovensku pomerne dobré publikačné možnosti. Obrat nastáva v roku 1995, keď vo vývoji slovenského komiksu, v jeho produkcii a prezentácii dochádza k náhlemu útlmu, ktorý viac-menej trvá až do súčasnosti.

Ako sme už spomínali, medzi laickou i odbornou verejnosťou neustále pretrvávajú dehonestujúce názory na komiks a kritike bývajú vystavované komiksy určené detskému a mládežníckemu recipientovi. Napríklad komiksové texty, ktoré ponúkajú komiksovú adaptáciu literárneho diela, sú často obviňované z toho, že čitateľa odvádzajú od čítania primárneho textu, že mu ponúkajú len stručnú, digestovú verziu pôvodného diela a tým vlastne vytvárajú akýsi čitateľský analfabetizmus.

Pri takomto prístupe sa však zabúda na to, že komiks predstavuje svojbytný druh umenia, pracujúci s vlastnými umeleckými prostriedkami a vytvárajúci tak samostatné, často vysokokvalitné umelecké dielo, ktoré väčšinou nefunguje ako konkurencia literatúry, ale naopak, môže recepciu literárneho diela dopĺňať, či podporovať.

V rámci nášho príspevku sa budeme venovať súboru piatich komiksových adaptácií rozprávok Hansa Christiana Andersena, ktoré v roku 2009 pod názvom *Hans Christian Andersen – Kreslené rozprávky* vyšli po slovensky vo vydavateľstve Albatros. Z francúzskeho originálu ich preložila Annamária Brathová. Adaptáciu Andersenových textov pre komiksové spracovanie vytvoril Céka a jednotlivé rozprávky sú ilustrované rôznymi renomovanými výtvarníkmi. Každé zo spracovaní pôvodnej rozprávky ponúka odlišný literárno-výtvarný adaptačný prístup k textu.

Prvá rozprávka *Dievčatko so zápalkami* (výtvarné spracovanie

Emilie Decrock) predstavuje viac-menej presnú transformáciu prototextu do podoby komiksu. Autor/ka adaptácie textu vyberá z pôvodnej Andersenovej predlohy kľúčové pasáže (vety, opisy, slovné spojenia), ktoré ilustrátorka dopĺňa adekvátnymi obrázkami. Spočiatku kooperácia obrazu a textu funguje len na úrovni vzájomnej ilustrácie, no neskôr začína obraz dopĺňať, rozvíjať textových pasáží. Pokým na prvej strane komiksu obrazové pole obsahujúce textový opis: „*V tej zime chodilo po ulici dievčatko, prstovlasé a bosé.*“ viac-menej identicky zachytáva postavu uzimeného, bosého dievčatka, obrazové pole na nasledujúcej strane komiksu, ktoré obsahuje textový opis: „*Nikto sa nezastavil a nevidel, aké je dievčatko nešťastné.*“ už možno chápať ako rozvitie, doplnenie jednoduchej verbálnej informácie. V obrazovom poli sa totiž nachádza spomínané uzimené dievčatko, ktoré, ako naznačuje jej mimika a gestika, oslovuje okoloidúcich, no tí ho alebo ignorujú (muž v pozadí), alebo sa naňho hnevivo osopia (žena s nákupným košíkom), resp. vyjadrujú svoj odpor (dieťa, ktoré si pred dievčatkou zapcháva nos). Obrazové pole tak okrem jednoduchej vizualizácie napísaného textu ponúka i ďalšie informácie o príbehu, ktoré však recipient musí sám dešifrovať, prípadne si ich doplniť na základe vlastných skúseností. Rovnako náznakovo, len pomocou zmeny farebnej škály je v komikse *Dievčatko so zápalkami* znázornený rozdiel medzi skutočnosťou a snom, minulosťou a prítomnosťou. Zatiaľ čo časť príbehu zachytávajúca naračnú skutočnosť (teda blúdenie dievčatka po uliciach, prichádzajúcu noc, ukrytie sa dievčatka v kúte medzi dvoma domami, zažínanie zápalek) je z výtvarného hľadiska znázornená pomocou dominantnej modrej farby evokujúcej v recipientovi chlad a nadchádzajúcu noc. Snové pasáže sú naopak maľované žiarivou žltou farbou, ktorá tu na jednej strane symbolizuje teplo a svetlo železnej pece, ale aj jas a žiaru ozdobeného vianočného stromčeka. Spomienková pasáž, keď si dievčatko spomína na smrť svojej starej mamy, je ladená do sépiovej farby, ktoré pripomína vzhľad starých fotografií – teda mi-

nulosti. Príchod starej mamy z neba i samotná smrť dievčatka je zas primárne zachytená pomocou bielej farby, ktorá odkazuje na žiaru padajúcej hviezdy (symbolu toho, že čias duša odchádza do neba), ale aj samotnej čistoty a nadpozemskosti zjavenia ducha starej mamy a smrti hlavnej postavy.

Adaptácia príbehu tak neponúka len spomínanú zjednodušenú podobu pôvodného textu, no detskému čitateľovi poskytuje i nový estetický zážitok vyplývajúci zo samotnej dešifrácie niektorých symbolov, dotvárania si príbehu a pochopenia symbolickej hodnoty farebného stvárnenia jednotlivých pasáží.

Druhá rozprávka *O hlúpom Janovi* (výtvarné spracovanie Guillaume Tavernier) predstavuje komický príbeh o tom, ako hlúpy Jano svojim ostrovtipom porazil svojich šikovnejších a inteligentnejších bratov a získal ruku princeznej. Oproti predchádzajúcemu textu, ktorý bol viac opisný, je adaptácia rozprávky *O hlúpom Janovi* postavená na dialógoch, pomocou ktorých postavy komentujú dianie. Kresba príbehu inklinuje ku karikatúre a ilustrátor pomocou výtvarnej hyperboly dotvára humor pôvodného príbehu. S nadsádzkou je napríklad znázornený cval hlúpeho Jana na capovi, prípadne vyhadzovanie princezných pytačov zo sály, či rozpaky Janových bratov počas pytačiek. Hyperbolizované sú aj gestá a mimika postáv, čo tiež predstavuje výrazný komický prvok celého komiksu.

Oproti prototextu, ktorý sa končí zosmiešnením cechmajstra stojaceho a počúvajúceho pri okne: „*To je mi panstvo!*“ povedal hlúpy Jano. *„Teda dám cechmajstrovi to najlepšie! Potom si vyvrátil vrecká a hodil mu blato do tváre.“*, sú v závere komiksovej adaptácie zosmiešnení Janovi bratia. V poslednom obrazovom poli sedia Jano a princezná vedľa seba na trónoch, Jano má na hlave kráľovskú korunu, a vpredu sa nachádzajú Janovi bratia oblečení v šašovských odevoch, ako žonglujú loptičkami a zabávajú tak všetkých ľudí v sále. Táto zmena vyskytujúca sa v danej komiksovej adaptácii pomocou obrazového stvárnenia zvyrazňuje pointu, ktorú však musí detský recipient odhaliť sám.

Tretia rozprávka *Slávik* (výtvarné spracovanie Sophie de La Villemoite) v sebe čiastočne spája oba predchádzajúce adaptačné postupy. Na jednej strane pracuje so symbolom, verbálno-vizuálnym opisom a poetickým náznakom ako *Dievčatko so zápalkami*, ale zároveň pomocou dialógov dynamizuje a dramaturguje text.

Z výtvarného hľadiska ide o najabstraktnejší typ zobrazenia využívajúci podobnosť s „mäkkou“ maľbou, aká sa obyčajne nachádza na čínskych obrazoch. Ostatné adaptácie uverejnené v knihe, výrazne inklinujú k realistickému zobrazovaniu, hoci si vždy zachovávajú mieru originality autorského rukopisu.

Keďže ústredným motívom rozprávky o Slávikovi je slávičí spev, bolo nutné, aby sa autorka výtvarnej zložky nejakým spôsobom vysporiadala s handicapom komiksu, teda jeho možnosťou zachytiť zvuk len sprostredkovane.

Hovorená reč je v komikse obvykle zaznamenávaná v tzv. textových bublinách, ktoré jednak signalizujú hovoriaceho, ale naznačujú aj niektoré prozodické javy reči. Ostatné zvuky bývajú v komikse najčastejšie zachytené vo forme onomatopojí zastupujúcich zvuky neživej prírody, či zvuky ako výsledok nejakej ľudskej akcie, napr. buchnutie, pád, výstrel, štartovanie motora, vízganie, šum vody a pod. Problematickým je však zachytenie hudby. Najčastejším spôsobom ako komiksoví autori sprostredkujú efekt melódie, melodického zvuku je použitie symbolu jednej alebo viacerých nôt, prípadnej celej notovej osnovy, ktorá je zakomponovaná do obrazového poľa.

Podobne i v komikse *Slávik* výtvarníčka naznačuje spev slávika pomocou notovej osnovy posiatej notami, pričom notová osnova sa na obrázku vlní, točí, čím je vyvolaný efekt klokotavého vtáčieho zvuku, či lúbezne sa línúcej melódie.

Autorka tejto adaptácie, na rozdiel od ostatných v knihe publikovaných komiksov, v ktorých oblečenie postáv, či architektúra sú len historizujúce a nekladú sa za cieľ presne referovať o konkrétnej historickej epoche, relatívne presne „cituje“ znaky typické pre ob-

dobie čínskeho cisárstva – tvar budov, výzdoba miestností, strih šiat, vzory látok ale aj štylizované čínske písmo, ktoré sa nachádza v pozadí na stenách.

Dramatická a strašidelná scéna cisárovho umierania, ktorá je v originálnom texte opísaná veľmi sugestívne: „*Otvoril oči a videl, že na jeho prsiach sedí smrť s jeho zlatou korunou na hlave. V jednej ruke drží cisárovu zlatú šablú a v druhej jeho nádhernú zástavu. Vôkol neho, zo záhybov veľkých zamatových záclon, vykúkali čudné hlavy. Niektoré boli ohydné až strach, iné dobrotivo milé. Teraz, keď sedela cisárovi smrť na srdci, hľadeli naňho všetky jeho dobré i zlé skutky.*“, je v adaptovanom komikse znázornená o čosi jednoduchšie a miernejšie. Smrť na obrázku má síce lebke podobnú tvár a prázdne oči, ale je pomerne nízka, skôr pripomínajúca škriatka než osudovú bytosť, takže hrôza, ktorú by mohla u detského recipienta vyvolávať je zmiernená.

V danom komikse je zaujímavá i práca s fontom a formátom písma, ktoré svojím tvarom diferencuje opisné textové polia, prehovory ľudských bytostí a reč slávika. Textové polia opisujúce situáciu využívajú písmo typu Times New Roman, v textových bublinách zachytávajúcich prehovory ľudí (cisára, cisárových poddaných, jeho komorníkov a sluhov, ale aj Smrti) je použité výlučne majuskulné písmo typu Comic Sans, zatiaľ čo repliky slávika sú zaznamenané jemnejšou kurzívou, rozlišujúcou malé i veľké písmená typu Times New Roman. Takáto diferenciácia pomáha čitateľovi vnímať rozdiely medzi použitými textovými signálmi, ale ako sme naznačili, supluje aj absentujúcu zvukovú rovinu komiksu.

Štvrtý komiks *Škaredé káčatko* (výtvarné spracovanie Marie-Laure Ascias) svojím výtvarným štýlom asociuje populárne detské animované seriály. Antropomorfizácia zvieracích postáv si totiž vyžaduje, aby ilustrátorka postavy vybavila výraznou mimikou, ktorá sa sústreďuje predovšetkým do okolia očí a úst/zobáka, a preto sú tieto časti tváří vtákov a zvierat často predimenzované.

Pomerne komplikovaný príbeh života škaredého káčatka je

v adaptácii komiksu podaný náznakovito, a keďže autori adaptácii boli pravdepodobne obmedzený publikačným priestorom (jednotlivé texty nepresahujú dĺžku 14 strán), niektoré z dobrodružstiev hlavnej postavy sú komprimované do jedného obrazového poľa.

Táto stručnosť je na druhej strane vyvážená originalnosťou zobrazenia zvieracích postáv, ktoré de facto prezrádza ich charakter. Napr. divé kačky hniezdiace pri jazere majú podobu drsných motorkárov ozdobených rôznymi kovovými doplnkami, okuliarmi a punkovými účesmi. Sťahovavé husi zas majú na svojich chrbtoch namalovaný znak šípky – teda symbol smerovania, cestovania. Dôstojné, kúpajúce sa labute sú oblečené v plavkách s kúpacími čiapkami na hlavách ako vznešené dámy.

Koniec komiksovej adaptácie je oproti prototextu opäť posunutý. Zatiaľ čo Andersenova rozprávka sa končí uvedením si vlastnej krásy a prináležitosti k vznešeným labutiam: „*Teraz však počuje od každého, že je najkrajšia zo všetkých krásnych vtákov. Orgován sa k nej skláňal až na hladinu a slnko svietilo teplo a príjemne. Tu zasmuchotala perím, dvihla štíhly krk a z celého srdca zajasala: „O toľkom šťastí sa mi ani neprisnilo, keď som bola mrzkým káčatkom!“*“, adaptácia neguje predchádzajúcu samotu a opustenosť mladej labute, keď na poslednom veľkom obrazovom poli zachytáva novú labuť – pôvodné škaredé káčatko –, ako pláva na hladine jazera a drží sa za „ruku“ s krásnou labuťou samičkou. V dialke vidno ostené postavy, ktoré sa škaredému káčatku pôvodne vysmievali.

Piaty príbeh *Princezná na hrášku* (výtvarné spracovanie Karen Laborie) prináša z hľadiska adaptačných techník dva nové postupy. Prvou je zvýraznenie humoru, ktorý tenduje až k absurdnosti. Začiatočná, málo akčná scéna, počas ktorej si má princ vybrať svoju budúcu manželku, je poňatá ako súbor portrétov princezien. Každá princezná drží v ruke poradové číslo, čo pripomína policajní záznam, a zároveň všetky princezné sú výrazne škaredé. Jedna má veľký nos, ďalšie je stará, iná škuľavá, krivá, štrbavá a pod. Spomínanou absurdnosťou je to, že medzi princeznami sa nachádza

i pes oblečený v princeznovských šatách s korunkou na hlave, ba i jeden princ, ktorý sa uchádza o princovu ruku. Ako vizuálna opozícia voči týmto nepríťažlivým princeznám pôsobí dievčina, ktorá jednej daždivej noci zabúcha na bránu paláca, čím iniciuje známu skúšku pravosti princezien pomocou hrášku ukrytého pod množstvom matracov a perín.

Druhou inováciou je záver rozprávky, keď sa recipient prenáša z prostredia rozprávky do detskej izby, v ktorej chlapec číta rozprávku *O princeznej na hrášku* svojej sestre. Z komiksu sa teda stáva metatext, resp. text v texte. Toto „čítanie“ obsiahnuté v komikse môže recipienta nie len motivovať k tomu, aby komiksy konfrontoval s pôvodnými Andersenovými textami, ale tiež vytvára hru autor – text – čitateľ, keďže kvázireálne postavy chlapca, dievčaťa, otca a mamy vyskytujúce sa v poslednej scéne čítania rozprávky, sú vizuálne podobné s postavami z predchádzajúcej čítanej rozprávky.

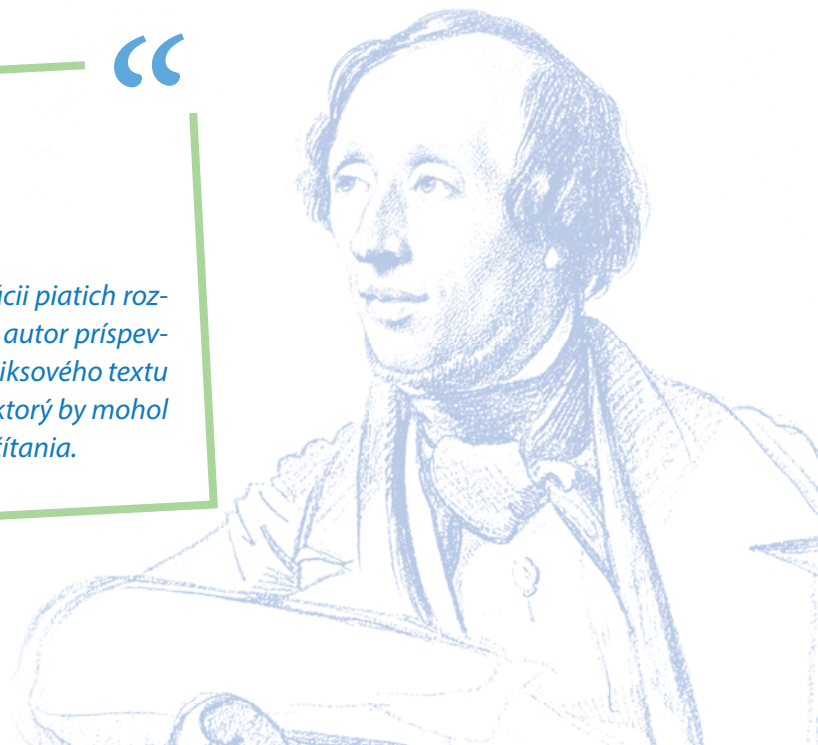
Ako sme na začiatku naznačili komiksové adaptácie literárnych textov nemusia predstavovať len únik pred čítaním kníh, ale môžu ponúkať aj nové estetické zážitky a z hľadiska čítania môžu dokonca pôsobiť motivujúco. Tak ako to tvrdí text na obale analyzovanej knihy *Hans Christian Andersen – Kreslené rozprávky*: „Príbehy sú v obrazovej podobe rovnako hravé a pôsobivé ako pôvodné rozprávky a svojou nápaditosťou nabádajú k ďalšiemu čítaniu a bližšiemu zoznámeniu sa s týmto významným dánskym autorom.“

Literatúra

- ANDERSEN, H. CH.: *Rozprávky Hansa Christiana Andersena*. Bratislava: Slovart 2004.
- ANDERSEN, H. CH. – CÉKA – DECROCK, E. – TAVERNIER, G. – LA VILLEFROMOIT, S. – ASCIACH, M-L. – LABORIE, K.: *Hans Christian Andersen – Kreslené rozprávky*. Praha: Albatros 2009.
- KARPINSKÝ, P.: *Poetika komiksu v texte a kontexte*. Prešov: Filozofická fakulta PU v Prešove 2014.
- McCLOUD, S.: *Jak rozumět komiksu*. Praha: BB/art 2008.

Komiksové adaptácie rozprávok Hansa Christiana Andersena

Autor sa vo svojom príspevku venuje komiksovej adaptácii piatich rozprávok Hansa Christiana Andersena. V rámci analýzy si autor príspevku všíma rôzne adaptačné postupy, posuny nového komiksového textu voči prototextu, ako estetický zámer autorov adaptácií, ktorý by mohol vyvrátiť chybné tvrdenia, že komiksy deti odvádzajú od čítania.



Peter Karpinský

Venuje sa jazykovede, ale aj próze a poézii a z teoretického hľadiska komiksu. Je vedúcim Katedry slovenského jazyka FF Prešovskej univerzity v Prešove (pedagóg predmetov dejiny spisovnej slovenčiny, vývin slovenského jazyka, dialektológia, rétorika a dejiny a teória komiksu). Je šéfredaktorom literárneho zábavníka pre chlapcov a dievčatá – Zips.

Vydal niekoľko zbierok poviedok, povestí i rozprávok. Je zostavovateľom antológie súčasnej slovenskej prózy a anglickej antológie slovenskej prózy (*The Dedalus Book of Slovak Literature*, 2015, autorom monografií *Spojky a spájacie prostriedky v slovenčine* 2013) a *Poetika komiksu v texte a kontexte* 2014). Spolupracuje aj s Rozhlasom a televíziou Slovenska (RTVS), je autorom cyklov rozhlasových večerníčkov, rozhlasových rozprávkových hier a hry pre mládež. Ako scenárista autorsky spolupracoval na cykle televíznych dokumentárnych filmov ale aj na televíznej relácii pre deti ako autor textov piesní. Pôsobí aj ako režisér a scenárista divadla DTS (Divadlo teatrálnej skratky) v Prešove.

Rudolf Urc (Slovensko)

Ilustrácia je prostredníkom medzi literárnou predlohou a animovaným výstupom

Začnem menom, ktoré sa zdanlivo dotýka animovaného filmu len okrajove, hoci v skutočnosti predstavuje Sergej Ejzenštejn veličinu, ktorá zasiahla všetky sféry filmárskeho diania – v teórii i praxi. Znovu a znovu pripomínam mojim študentom jeho obsažný a neopakovateľný výrok o kreslenom filme: *„Je to stratený a znova objavený raj grafiky.“*

Nikto zatiaľ s toľkou noblesou necharakterizoval náš kumšt! „Raj grafiky“ – píše Ejzenštejn a predestinuje tak všetky súčasné i budúce úvahy o najcharakteristickejšej vlastnosti umenia animácie. Venoval som celý semester mojich prednášok téme Ejzenštejn a literatúra.

Najmä jeho analýze básnického diela A.S.Puškina, ktoré obdivoval až do konca života (1948) práve vo vzťahu k filmu. Sám rozpracoval niekoľko „puškinovských“ projektov. Zachovali sa jeho originálne kresby k Puškinovým básňam – a to nielen v podobe obrazových storyboardov. Žiaľ, všetky zostali len v náčrtoch. Prerušila ich predčasná smrť.

I.

Ejzenštejn vnímal Puškinov popis udalosti alebo javu ako taký zreteľný a presný, že to umožňuje skoro dokonalú reprodukciu vizuálneho obrazu, ktorý sa odvíjal pred očami básnika. Ejzenštejn dokonca tvrdí, že niektoré časti z poémy POLTAVA možno bezozvyšku previesť do „strihového systému záberov.“ Napríklad príchod cára:

*A tu sa z výšin rozohnený
Rozľahol zvučný Petrov hlas:
„S pomocou božou!“ Pred stan zas*

*Výjde vernými obklopený
Jak slnko žiaria oči cára
Až úžas budí jeho zjav
Všetci sa klonia na pozdrav.
Strašný jak búrková chmára
Pokročí. Koňa priviedli mu...*

Pozoruhodný je postup, akým je Peter podaný. Najprv jeho hlas, potom zástup, uprostred ktorého je už cár prítomný, ale doposiaľ ho nevidíme. Až potom sa objavuje Peter ako taký, či presnejšie „strašný jak búrková chmára“. Čo verš – to nový záber.

Aj lyrické časti vyjadrujúce stav duše možno z Puškinovho výkladu tvorivo zrekonštruovať. Ešte jedno štvorvešie z POLTAVY: Keď básnik oznámil, že hrdinka (Mária) zmizla, prechádza k montáži troch z v u k o v ý ch detailov:

*Nevedel nikdo, kedy, kam
zmizla. Až jeden rybár sám
tej noci počul kopýt klepot,
kozácku reč a dievčí šepot.*

To sú tri zábery (montážne kúsky): 1/ klepot kopýt, 2/ kozácka reč, 3/ šepot dievčaťa – tri zvukovo (!) vyjadrené zobrazenia troch výjavov vyvolávajúcich emocionálny zážitok.

K nim sa vzápätí radí štvrté. To už vyberá básnik z inej dimenzie. Nepodáva ho zvukovým, ale opticko-plastickým „záberom zblízka“: *A nadránom keď padla rosa
osem stôp kopýt černalo sa.*

Ejzenštejn pokračuje: „*Takmer každá Puškinova veta sa kryje s naprosto presne vyznačeným schématom výtvarnej kompozície. Je to „určujúci skelet“. Umožňuje každému, kto by sa chopil výtvarnej rekonštrukcie literárneho popisu, zachovať nespornosť autorovho zámeru a po svojom ho interpretovať.*“

Isteže, nie každého básnika možno takto prečítať. Dokonca je pravdepodobné, že tú istú predlohu (v tomto prípade POLTAVU) prečíta iný režisér úplne odlišne.

No nás zaujala práve genéza vzťahu básnik – filmár.

Presnejšie – ako možno vizuálne obrazy poézie znova zostrojiť či rekonštruovať v jazyku filmu.

Stručne – ako možno filmový obraz „opelit“ osobným lyrickým „stavom duše“ básnika.

II.

Vráťme sa k Ejzenštejnovmu v z t a h u k animovanému filmu. V jeho Pamätiach sa dočítame o jeho pobyte v Amerike (1930), kde sa stretol s plejádou hercov, spisovateľov, režisérov, medzi inými aj s Chaplinom a Disneyom. A hoci sa v neskorších rokoch vyjadroval o americkej animácii veľmi kriticky a označoval viaceré disneyovské postupy ako „*veľmi smutnú atrakciu*“, vyznával otvorene:

„*Navždy si zachovám lásku k Disneyovi. Jeho figúrky – tiež zvieratá a tiež z čiar a tie najlepšie bez tieňovania ako u starých Číňanov a Japoncov – sú vytvorené zo skutočných pohyblivých línií. Pohyblivé línie detstva, obkresľujúce kontúry a tvary zvierat, tu znovu ožívajú v reálnom rozbehu obrysových čiar na obrázkoch kresleného filmu.*“

Sedem rokov od Ejzenštejrovej návštevy Hollywoodu prichádza Disney so svojím opusom SNEHULIENKA A SEDEM TRPASLÍKOV (1937). Nevieme, či Ejzenštejn v tom období film videl, ani čo súdil o naturalistickom kopírovaní akcie živých hercov, čo si myslel o naivnej koncepcii Disneyvho sveta, o sladkastom výtvarnom riešení, ani o klišéovitej hollywoodskej zvukovej kulise.

Vieme však, ako Snehulienku prijal český filmový teoretik Jan Kučera, keď v roku 1941 napísal, že ide o „*medzník vo vývoji kinematografie*“.

A poznáme aj názor autoritatívneho filmového historika Georgesada Sadoula, ktorý v roku 1955 konštatoval, že je to „*pravá všetučka Disneyho zlozvykov... a spornej jarmočnej poézie*“.

S odstupom rokov môžeme povedať: pravda je kdesi uprostred. Ako všetky hodnoty, aj túto preveril čas. Napriek spornosti viacerých štylistických riešení je to priekopnícke dielo, s ktorým možno polemizovať, nesúhlasit s ním, ale nemožno ho obísť.

Nemožno ho nebrať na vedomie najmä v súvislosti s našou témou. Pýtajme sa teda:

III.

Ako Disney prečítal pôvodnú rozprávku bratov Grimmovcov, aby ju prezentoval vtedajšiemu publiku v kolóre a v dlhej metráži. Čo ho zaujalo, čo prevzal, čo odmietol a čo nové priniesol na plátno, aby bolo dielo dostatočne atraktívne a komerčne úspešné.

Literárna SNEHULIENKA nesie znaky klasickej rozprávky, čiže jej chýba hlbšia štúdia postáv. Disney vie, že práve postavy – charaktery sú najväčšou atrakciou kresleného filmu. Musia byť presvedčivé a ich činy musia byť dostatočne motivované. Zápletká nesmie byť založená na verbálnom rozprávaní. Ak chce udržať pozornosť dieťaťa, musí byť zrozumiteľná.

Preto odmieta všetky iracionálne prvky. Grimmovská verzia, podľa ktorej samolúba Macocha znenávidí sedemročnú Snehulienku, Disney odmieta. Jeho hrdinka je najkrajšia v čase dospievania, keď sa zaľúbi do Princa. Ba viac – svojím konaním sa stane reprezentantkou etických postojov a kresťanských ctností (nezištná dobrota, panenská nevinnosť, večerná modlitba).

Disney zjednoduší dejovú schému. Namiesto troch pokusov o záhubu Snehulienky (šnurovačkou, otráveným hrebeňom a jablkom) použije Macocha jeden, ten najúčinnnejší.

Rôzne druhy lesnej fauny budú ochráncami a pomocníkmi hrdinky. Mnohé budú v pároch s mláďatami – už tu sa uplatní budúci disneyovský archetyp ideálnej rodiny.

Súčasťou situačnej komiky budú naivne dojímavé a prvoplánové situácie (veverička perie bielizeň na hrbolatom pancieri korytnačky a pod).

Azda najúčinnším zásahom budú postavy trpaslíkov. Pokiaľ v literárnej verzii predstavovali len anonymnú, nediferencovanú masu, Disney z nich urobil individualizované charaktery, kde každý má svoje meno zodpovedajúce jeho povahovým vlastnostiam. Vznikli neopakovateľné herecké etudy s odľahčujúcim a lyrickým humorom a s výpravnými muzikálovými intermezzami.

Disney z originálu odvrhol všetky znepokojujúce a pochmúrne situácie. Vytratila sa tým grimmovská poetika a tajomnosť, no

na druhej strane sa narácia stala zrozumiteľnou, dramaturgická stavba pevnou a logickou. Prvý Disneyho celovečerný opus prežil v pohode všetky –izmy, dejinné výzvy, premeny štýlov, rukopisov a naštartoval taký boom disneyovského modelu, ktorý až dodnes prejavuje plnú životnosť.

Ejzenštejn to vyjadril viac ako pregnantne: „*Disney je príkladom absolútneho účinu – absolútneho appealu pre všetkých a pre každého a predstavuje základňu najdôležitejších nástrojov ovplyvňovania.*“

V tejto chvíli by sa žiadalo prejsť k analýze Disneyovho výtvarného rukopisu – od skúmania jeho prvotných komiksov, po nájdenie jednotného modelu a osvedčenej morfolologickej schémy, ktorá sa prezentuje vo všetkých statických i „pohybových“ variantoch. Ibaže na túto tému už boli spísané stovky štúdií a hrubých kníh. Ani mne, ani vám sa určite nežiada nosiť drevo do hory – a tak mi dovoľte uzavrieť toto rozprávanie a poďakovať sa vám za pozornosť.

Ilustrácia je prostredníkom medzi literárnou predlohou a animovaným výstupom.

Tento „trojspolok“ nazývajú teoretici „trojitým prekladom“ či „prekladom prekladu“ a semiológovia majú z toho podnes hlavybôľ. Ako všetky zložité javy, aj tento možno zjednodušiť. Napríklad prostou otázkou: ako filmári čítajú literatúru, alebo ako prekódovať literárne postupy do systému filmovej reči. Najspoľahlivejšími pomocníkmi pri tomto hľadaní nám budú trvalé autority: Ejzenštejn z Ruska a Disney zo Spojených štátov. Pokúsme sa inšpirovať ich dielom a ich skúsenosťou. Aj po rokoch to môže byť zaujímavé poznanie...



Rudolf Urc

Dramaturg, publicista, scenárista a režisér, autor mnohých dokumentárnych a animovaných filmov. Je autorom Dejín svetového a slovenského animovaného filmu, monografie o Viktorovi Kubalovi, štúdie o teórii animácie, profilov domácich a zahraničných tvorcov. Dlhoročný vysokoškolský pedagóg, profesor na Filmovej a televíznej fakulte VŠMU v Bratislave, zakladateľ Katedry animovanej tvorby. Pedagogicky pôsobil aj na Univerzite Tomáša Baťu v Zlíne (ČR). Spoluzakladateľ festivalu Artfilm Trenčianske Teplice a Bienále animácie Bratislava.

Nicolas Bianco-Levrin (Francúzsko)

Storyboard – obrazový scenár

Príbehy píšem prostredníctvom obrázkov. Môžu nadobudnúť rôzne podoby, či už sú to knižné ilustrácie, komiksy alebo animované filmy. Vytvoril som dokopy šesťdesiat príbehov, z ktorých vznikol rovnaký počet kníh aj filmov.

Pre každý z týchto príbehov som chcel nájsť grafické stvárnenie, ktoré by dokázalo zachytiť ich špecifickú myšlienku a dať im formu. To ma prinútilo skúmať rôzne grafické vzory a animačné techniky, medzi ktoré patrí aj práca s tušom, objemová technika, psaligrafia, tieňohra, maľba, technika broux de noix, práca s plastelínou, fotografia či komiks.

Vypracoval som si vlastnú pracovnú metódu, pomocou ktorej som príbehy tvoril. Zo všetkých etáp je pre mňa najdôležitejšia časť vytvárania takzvaného storyboardu. Práve v tejto fáze sa totiž príbeh zafixuje do obrázkov.

Jeden z mojich projektov sa dva razy objavil aj v Bratislave. Prvýkrát v roku 2011, v rámci podujatia BIB, keď som tu predstavil dielo s názvom *Slová* (*Les Mots*). Nasledujúci rok som na BAB predstavil film [R]. Množstvo tvorivých postupov, ktoré som pri projekte uplatnil, som si aj uchoval. Poskytujú mi lepšiu predstavu o tom, ako v budúcnosti pri tvorbe obrázkových príbehov postupovať.

Čo sa deje pred storyboardom

V niektorých projektoch pracujem súčasne na písanom texte a filme, pričom ich zasadzujem do rovnakého prostredia s podobnými postavami. Tak to bolo aj v prípade diel *Slová* a [R].

Oba príbehy sa odohrávajú v meste, kde existuje iba písmeno R. Postavy hovoria iba v jazyku R, noviny sú napísané v R, všetky

budovy majú tvar písmena R a ľudia myslia ako R. Príbehy v knihe a vo filme nie sú celkom identické a aj postavy sa líšia. Príbehy zdôrazňujú myšlienku odporu. Vo filme [R] tento odpor predstavuje hlavný hrdina, avšak proti svojej vôli, zatiaľ čo v knihe *Slová* sú postavy reálne politicky angažované.

Podobne ako pri práci na iných projektoch, aj v tomto prípade som si najprv vytvoril pracovný zošit, do ktorého som si každodenne zapisoval myšlienky a postrehy. Zošit má slúžiť ako zbierka všetkých nápadov v súvislosti s danou témou. Rovnako si doň zapisujem poznámky z doplnkovej literatúry a rešerše a tiež si doň zakresľujem prvotnú podobu postáv a prostredia. Fáza rešerše nikdy netrvá rovnako dlho. Niekedy to môže byť niekoľko mesiacov, inokedy celé roky. Závisí to od času, ktorý som schopný obetovať a tiež od ťažkostí, na ktoré pri tom natrafím. V prípade filmu [R] to boli dva roky, pričom som pracoval celkom pravidelne.

Pri tomto projekte som vytváral celkom fiktívny svet. Nemohol som sa preto oprieť o žiadne konkrétnejšie literárne rešerše z reálne existujúceho sveta. Na začiatku som sa zameril na príbehy svojich príbuzných týkajúcich sa rôznych bojov, ktoré mohli počas života viesť. Pozoroval som ich bežný život a tiež to, ako sa angažovanosť v bežných situáciách odzrkadľuje na úrovni jednotlivca. Zistil som, že politické činy, ktoré sa môžu zdať často heroické a výnimočné, vždy pramenia z bežných každodenných situácií.

Keď som skončil s rešeršou, začal som štruktúrovať základy príbehu rozdelením na niekoľko väčších častí. Neskôr z týchto častí vznikli kapitoly (v prípade knihy) a sekvencie (v prípade filmu).

V tomto štádiu tvorby bolo všetko veľmi premenlivé, prvky sa dali premiestniť, nahradiť, odstrániť alebo pridať podľa potreby.

Do tohto momentu je postup práce rovnaký pre knihu aj film. Odlíšnosti sa začínú objavovať pri písaní ako takom. Pri knihe sa vytvára konečný text (rukopis), pri filme sa vytvára scenár, ktorý predstavuje len prechodné štádium. V oboch prípadoch však začnem kresliť príbeh pomocou storyboardu.

Základné princípy

V prípade knihy aj filmu platí, že storyboard je fáza pracovná, čiže je prechodná. Slúži na určenie základov pred tým, ako sa pustím do konečnej podoby obrázkov. Aj keď ide v oboch prípadoch o fázu technickú, nemá žiadne formálne zásady. Storyboard slúži na to, aby si tvorca uvedomil, čo bude obnášať tvorba knihy a tvorba filmu. Storyboard nie je dôležitý len pre autora, ale aj pri prezentovaní projektu vydavateľovi, štábu alebo finančným partnerom.

V prípade komiksov a ilustrovaných kníh slúži táto časť na to, aby mohol projekt schváliť vydavateľ pred finálnym prevedením. Storyboard pomáha vytvárať ucelenú predstavu o tom, ako bude kniha vyzeráť a v akom rytme sa bude niesť. Slúži tiež na vytvorenie kompozície jednotlivých obrázkov detailne pre každú stranu. V prípade komiksov sa pracuje na kompozícii strán a umiestnení bublín do jednotlivých políčok komiksu.

Storyboard ku knihe *Slová (Les Mots)*

Pri tvorbe knihy *Slová (Les Mots)* mi nechal vydavateľ veľa priestoru. V tom čase som už mal dokončený film, a práve na základe filmu a obsahu knihy vydavateľ celý projekt schválil. Za takýchto okolností by som mohol vytvoriť oveľa stručnejší storyboard, keďže už nemusel pritiahnúť pozornosť vydavateľa. Napriek tomu som ho však vypracoval do detailov, ako zvyčajne.

Pred tým, než sa začne vytvárať storyboard, je potrebné určiť formát knihy. Väčšinou ho určuje vydavateľ podľa toho, akú edíciu

a typ výtlačkov potrebuje. V tomto konkrétnom prípade mi dal vydavateľ voľnú ruku. Špecifickosť knihy spočívala v skutočnosti, že išlo o imaginárny text s použitím výhradne písmena R, kde muselo byť pochopiteľné, o čom sa postavy rozprávajú. Preto som kládol špeciálny dôraz na pozíciu postáv a ich postoj. Aby som mohol vykresliť viacero činností, políčka museli byť dlhšie ako vyššie. Napriek tomu však kvôli vybranej grafickej technike museli byť obrázky aj pomerne vysoké. Inšpiroval som sa spracovaním Figarovej svatby podľa Lotty Reinigerovej, pričom som skúmal rôzne typy rozloženia strany. Spočiatku som si myslel, že rozloženie strán na šírku mi na dvojstrane poskytne dostatok priestoru na tvorbu dlhých komiksových políčok. Niekedy sa mi však stalo, že obrázok prechádzal cez stred dvojstrany a nebol dobre čitateľný. Po niekoľkých pokusoch sa mi podarilo nájsť vhodné grafické riešenie: knižná väzba bola vo formáte na výšku, no príbehy v knihe boli formátované na šírku.

Otázka formátovania strany je zásadná, i keď sa môže javiť ako veľmi jednoduchá. Bude totiž určovať kompozíciu strany a tiež to, do akej miery bude možné vyhrať sa s obrázkami. Keď je táto fáza ukončená, založím si zošit homotetického formátu pre konečnú verziu knihy a začnem vytvárať storyboard.

Pre túto konkrétnu knihu som mal pripravenú rozsiahlu grafickú rešerš, okrem iného aj preto, že som už v tejto súvislosti predtým vytvoril spomínaný film. Podobné postavy a prostredie som predtým kreslil v rôznych uhloch už toľkokrát, že mi tvorba išla celkom od ruky. Storyboard som vytvoril veľmi rýchlo a na konečnú fázu som už nepotreboval robiť takú rozsiahlu rešerš. Preto boli medzi storyboardom a konečnými ilustráciami len veľmi malé rozdiely.

Storyboard k filmu [R]

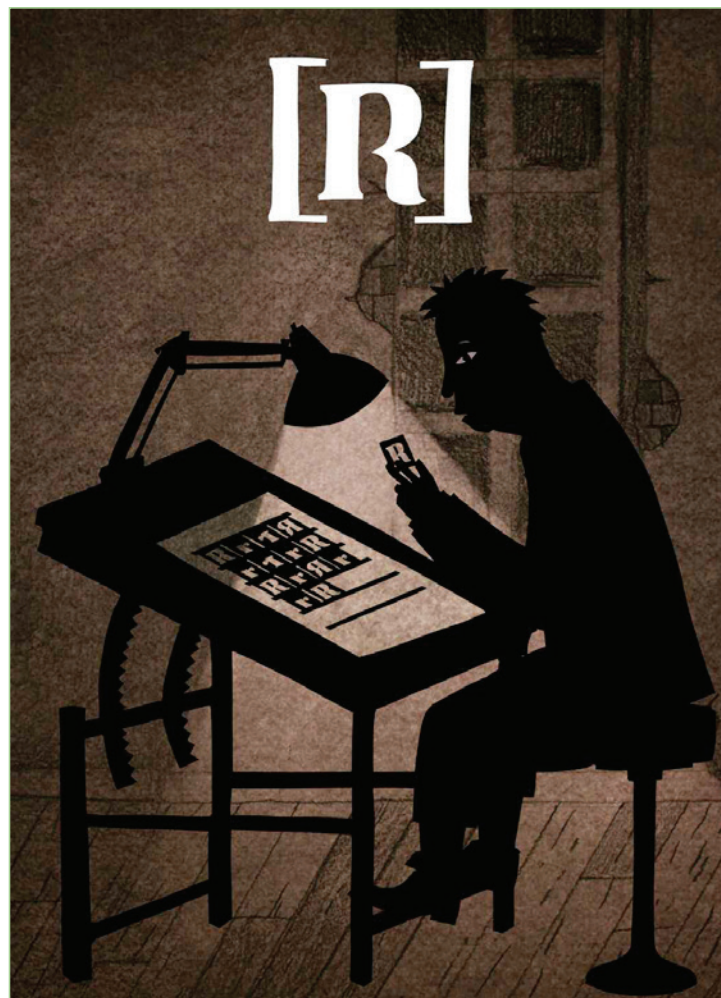
Pri tvorbe filmu používa storyboard celý filmový štáb, ktorý sa naň odvoláva pri všetkých fázach výroby. Je to pracovný dokument, ktorý musí byť zrozumiteľný pre technikov, animátorov ako aj pre vedúceho výroby. Navyše je to dokument na zháňanie finančných prostriedkov, takže musí byť čitateľný aj pre ľudí mimo odboru. Parametre sú veľmi dôležité pri celkovom pochopení a vykreslení storyboardu.

Vo filme [R] ako aj v komikse hovoria postavy vymyslenou rečou. Medzi sebou sa dokážu dorozumieť, no divák ich reč nepozná. Nevie zachytiť slová, iba zámer. To ovplyvňuje celkovú inscenáciu. Preto bolo potrebné vykresliť také činnosti a kontexty, ktoré by vystihovali zámer jednotlivých postáv bez nutnosti porozumieť dialógom. Keď vytváram storyboard, dopredu viem, aká animačná technika sa bude používať. Práve tá bude zohrávať dôležitú úlohu pri výbere rámovania a činností, ktoré by mohli postavy vykonávať. Vo filme [R] sa použila technika psaligrafie. Pracoval som s výstrižkami čierneho papiera na presvietenom stole (na spôsob techniky tieňohry). Táto animačná technika je veľmi užitočná, no má v mnohých smeroch limity. Každý rám bolo potrebné vnímať ako rôzne časti javiska na divadelnej scéne. Postavy na pozadí sme totiž nemohli premiestňovať do popredia. Preto bolo nutné uvažovať aj o takzvaných pohľadoch v reze.

Pri filmovej tvorbe sa študuje storyboard v rovnakom čase ako technický scenár. V technickom scenári sú zaznamenané rôzne typy zvukov: dialógy, zvukové efekty, prípadne hudba. Detailné preštudovanie storyboardu pomôže odstrániť prípadný nesúlad pri tvorbe, strihu a animácii postáv.

Tento storyboard vznikol rýchlo. Zo 125 pripravených záberov sme v konečnej fáze odstránili iba dva.

Boli sme dvaja režiséri. V priebehu necelých dvoch mesiacov sa nám podarilo nakresliť pozadie aj postavy a vyrobiť 12 minút ani-



movaného filmu. Vybraná animačná technika nám neumožňovala vrátiť sa o krok späť, a preto sme boli efektívnejší. No práve vďaka storyboardu sme dokázali predvídať všetky problémy, ktoré by mohli pri výrobe filmu nastať.



Myšlienkový obraz

Na záver môžeme povedať, že zostavenie storyboardu zaberie pri celkovej tvorbe filmu i knihy len málo času. Je to len prechodná etapa, kde sa kreslia rýchle skice a náčrty. Napriek tomu ju považujem za kľúčovú, pretože pomáha prekresliť myšlienky na papier. Mnohí si myslia, že predstaviť si niečo znamená vytvoriť si v myslí obraz. Náš mozog však pracuje skôr s poradím viet, slov a s asociáciami, než s obrazmi ako takými. Myšlienkový obraz je len sled pojmov, ktoré nemajú žiadnu špecificky definovanú formu.

Napriek tomu je obraz omnoho univerzálnejší ako text. Práve preto som sa rozhodol tvoriť príbehy pomocou obrázkov. Storyboard je fáza, pri ktorej sa myšlienka premení na obraz, a preto je neodmysliteľnou súčasťou pri tvorbe knihy ako aj filmu.

Storyboard – Obrazový scenár

Tak pre koncepciu ilustrovanej knihy ako aj pre realizáciu animovaného filmu je obrazový scenár kľúčovou etapou: ide o súhrn obrazových náčrtov všetkých základných záberov príbehu. Preto, práve v tejto osobitnej etape koncipovania príbehu, koncepcia knihy a filmu naberajú odlišný smer.



Nicolas Bianco-Levrin

Narodil sa v roku 1979 a vyštudoval umeleckú školu École Duperré v Paríži. Svoju prvú knihu pre deti *Simon bez nocí* vydal v roku 2002 a práve táto kniha získala cenu Grafický oktogén od Medzinárodného centra literatúry pre deti. Odvtedy už vydal 28 kníh, z ktorých každá bola ilustrovaná inou technikou: čierno-biele obrázky, farebné, akrylové, alebo obrázky s použitím čínskeho atramentu. Nicolas Bianco-Levrin je aj režisérom 30 filmov a momentálne pracuje na svojom novom krátkom filme *Príbeh o Jeannotovi*, ktorý vyrába produkčná spoločnosť La Luna.

Jiří Kubíček (Česká republika)

Adaptácia literárnej predlohy do scenára pre animovaný film

Chcel by som sa s vami podeliť o svoju skúsenosť zo seminára *Literárny scenár*, ktorý každoročne vediem so študentmi prvého ročníku Katedry animovanej tvorby na pražskej FAMU. Jeho zmyslom a cieľom je osvojiť si základy scenáristickej techniky a jeho téma je formulovaná ako *Adaptácia literárnej predlohy do scenára pre animovaný film*.

Prečo adaptácia už existujúcej literárnej predlohy? Moja viac ako štyridsaťročná skúsenosť z tvorby animovaných filmov ma postupne priviedla k osobnému záveru, že vôbec to najťažšie pri tvorbe animovaného filmu je vymyslieť a postaviť dobrý a silný príbeh. A pretože príbeh je jadrom scenára a vymyslieť ho je mimoriadne ťažké, je z pedagogických dôvodov možné a výhodné „požičať si“ dobrý príbeh od literárneho autora, ktorému sa to už podarilo. Vzhľadom na to, že sa nepočíta s realizáciou takéhoto scenára, neporušuje sa tým autorské právo a ide len o školské cvičenie. Uviedol som, že alfou omegou tohto cvičenia je príbeh. Dovoľte mi teda krátku odbočku, ktorá sa týka práve príbehu.

V poslednom čase sa často stretávam s názorom, že príbeh je niečo, čo je už prežitú, konzervatívne, zastarané, konvenčné, atď. Pravdou je, že tento názor sa ozýva najmä z oblasti hraného filmu, ale aj na pôde animácie sa s ním často stretnete. Pre príbeh je dôležitý princíp príčinnej časovej súvislosti, ktorú popísal už Aristoteles. Jeden dejový motív je dôsledkom predchádzajúceho motívu a príčinou motívu nasledujúceho. To vraj nie je správne, pretože to je logické a teda aj predvídateľné a čo je predvídateľné, je konvenčné, komerčné, nudné, atď.

Preto, keď na seba narazia dve udalosti, dva motívy, ktoré spolu nemajú nič spoločné, až potom vzniká umenie.

Osobne som sa presvedčil, že tento názor zastávajú väčšinou tí autori, ktorí sami nie sú schopní vymyslieť dobrý a silný príbeh. Preto mi dovoľte povedať niekoľko viet na obranu príbehu.

Príbehy sa v prírode nevyskytujú. V prírode sa stretávame s mnohými udalosťami, ale nie s príbehmi. Každodenne sme zaťažení množstvom informácií o tom, čo sa práve stalo, ale to sú správy o udalostiach, nie sú to príbehy. Tvor zvaný človek je jediná živá bytosť na celom svete, ktorá z týchto udalostí, ktoré sú na sebe nezávislé, dokáže zostaviť príbeh, ktorý má nejaký začiatok, vrchol a koniec. Vynikajúci americký psychológ James Hillman napísal, že najprv musí existovať príbeh – *story*, aby mohli vzniknúť dejiny – *history*. Človeka niekedy až zamrazí keď si uvedomí, aké rozdielne príbehy o rovnakých udalostiach vznikajú na jednej či druhej strane tej istej hranice. Pre nás je však dôležité, že sú to práve dobré príbehy, ktoré už viac ako 2500 rokov privádzajú divákov do divadiel a viac ako 100 rokov do kín.

Čo robí príbeh príbehom? Predovšetkým je to už zmienená logická príčinne časová súvislosť – *kauzalita*. A potom je to *zápletk*a. Vezmime si dve udalosti. Švejk chodil do krčmy *U kalicha* každý deň a iste si niekedy dal aj čierne pivo.

A v Sarajeve nám zabili Ferdinanda. Keby nám zabili Ferdinanda a Švejk si dal *U kalicha* čierne pivo, nemusela byť medzi týmito dvoma udalosťami žiadna súvislosť. Ale keď nám zabili Ferdinanda a preto si dal Švejk *U kalicha* čierne pivo, vznikla zápletka, ktorá odštartovala kauzálny reťazec ďalších udalostí, ktoré nakoniec vytvorili slávny Haškov román.

Áno, je to práve „a preto“, čo vytvára zápletka a zo sledu udalostí vytvára príbeh.

Dobrý a silný príbeh má ďalšiu nezastupiteľnú úlohu. Stáva sa totiž príkladom, stáva sa vzorom. To je samozrejme dôležité najmä pre deti. Veď koľko chlapcov oslovil Jaroslav Foglar svojim *Rýchlymi šípmi*, pre koľkých z nás bol v detstve vzorom Vinnetou a Old Shatterhand. Dobrý príbeh je proste večný a nezastupiteľný.

Vráťme sa však na FAMU k môjmu semináru. Študenti majú za úlohu vybrať si už existujúcu literárnu predlohu, ktorú budú v priebehu jedného semestra adaptovať do scenára pre animovaný film. Pri výbere musia rátať s jediným obmedzením: vo svojom scenári nesmú použiť hovorené slovo, či už ide o dialógy, alebo komentár.

Toto obmedzenie je veľmi dôležité. Slovo dokáže všetko vysvetliť, a tak sa v praxi často stretávame s tým, že animované filmy bývajú založené na hovorenom slove, ktoré je na spôsob leporela ilustrované animovanými obrázkami. O to nám nejde. Musíme nájsť obrazové ekvivalenty pre literárne popísané scény a deje.

Veľmi jednoducho povedané, ide nám o prepis epiky do dramatiky. K tomu nám veľmi dobre napomáha ako konkrétny príklad rozprávka Karla Jaromíra Erbena *Jabloňová panna*, ktorú Břetislav Pojar adaptoval do animovanej rozprávky bez toho, aby použil hovorené slovo. Porovnanie obidvoch verzií je veľmi názorné, poučné, inšpirujúce.

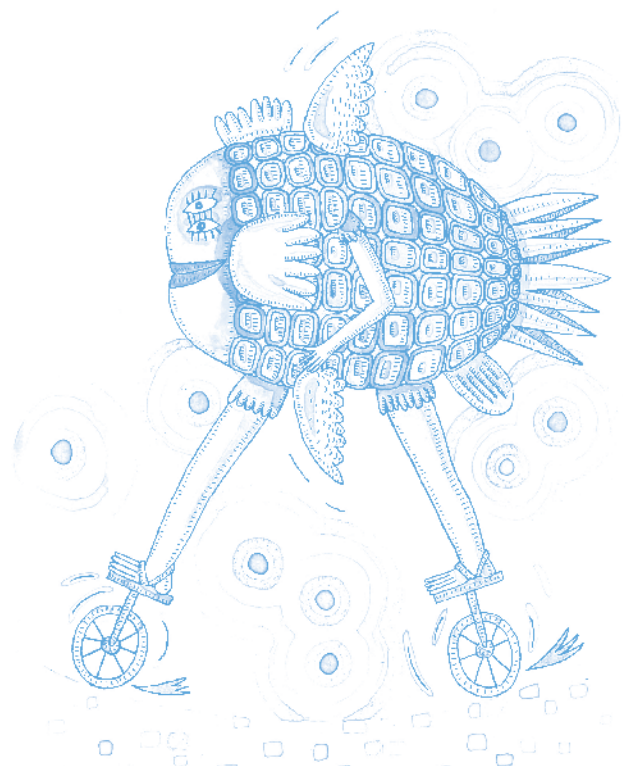
Napodiv, najväčším problémom býva samotný výber literárnej predlohy. Aj keď študentom veľmi energicky zdôrazňujem, aby si vybrali literárne predlohy založené na deji, často prinášajú filozofické eseje bez akéhokoľvek deja.

Vysvetľujem si to tak, že ich zaujímajú hlboké myšlienky, ktoré bývajú v podobných textoch jasne formulované. V textoch založených na deji nie je idea tak jasne formulovaná alebo – dokonca by to bolo na škodu, pretože v dobrom príbehu má byť myšlienka jeho vyústením, jeho zmyslom bez toho, aby bola fakticky vyslovená.

Avšak, nakoniec sa na literárnych predlohách zhodneme a potom už pracujeme vcelku štandardne. Postupujeme metódou tzv. uzlových bodov.

Najprv vyberieme zásadné dejové motívy, bez ktorých by sa príbeh neobišiel a postupne ich doplníme o ďalšie detaily, ktoré nám osvetľujú charaktery postáv, ich vzťahy, priebeh deja, atď. A keď je tento „bodák“ hotový, najprv vyberieme zásadné dejové motívy, bez ktorých by sa príbeh neobišiel a postupne ich doplníme o ďalšie detaily, ktoré nám osvetľujú charaktery postáv, ich vzťahy, priebeh deja, atď.

A keď je tento „bodák“ hotový a odsúhlasený, nasleduje tá fáza, ktorú dobre pozná každý scenárista. V scenáristickom slangu sa vraví, že scenár sa nepíše rukou, ale zadnou časťou tela. Scenár sa jednoducho musí vysediť.



Adaptácia literárnej predlohy do scenára pre animovaný film

V príspevku sa podelím so ctihodným fórom so svojimi skúsenosťami z rovnomenného seminára, ktorý vediem na Katedre animácie na pražskej FAMU.



Jiří Kubíček

scenárista, dramaturg, pedagóg animovaného filmu, profesor. Už viac ako štyridsať rokov sa venuje českej animácii umelecky, organizačne i pedagogicky. V polovici 80. rokov minulého storočia založil spoločne s Břetislavom Pojarom a Radkom Pilařom na pražskej FAMU Kabinet animácie, ktorý sa v roku 1989 stal riadnou katedrou, kde bez prestávky pedagogicky pôsobí dodnes. Je autorom mnohých publikácií z teórie i estetiky animovaného filmu, monografií, ako aj priekopníckeho prekladu dvojdielnej knihy Jurija Norštejna *Sneh na tráve*. Z jeho bohatej filmografie sú legendárne nielen jeho animované seriály, ale aj filmové adaptácie a rozsiahly dokumentárny seriál *Majstri českého animovaného filmu*.



I. Medzinárodné fórum

Od ilustrácie k animovanému filmu

13. 10. 2016

Filmová a televízna fakulta VŠMU Bratislava
Univerzitná knižnica Prešovskej univerzity v Prešove

Skrátený záznam diskusie

Katarína Minichová: Dobrý deň všetkým! Srdečne pozdravujeme do Prešova, srdečne vás zdraví Bratislava. Nachádzame sa v budove Filmovej a televíznej fakulty VŠMU v Bratislave a máme pred sebou na obrazovke našich milých partnerov z Filozofickej fakulty Prešovskej univerzity. Veríme, že sa budeme nielen spolu počuť, ale aj navzájom komunikovať tak, akoby sme sedeli vedľa seba, pretože nám to umožnili nové technológie. Takže vitajte na prvom fóre medzinárodného festivalu animovaných filmov pre deti, ktoré má rímsku jednotku, keďže je to prvé takéto transkomunikačné fórum - tým ale zároveň dáva na známosť, že nadväzuje na niečo, čo bolo. Podobné medzinárodné fórum bolo počas BIB (pozn. Bienále ilustrácií Bratislava) takmer pred tridsiatimi rokmi, ale až nové technológie nám otvorili cestu pokračovať ďalej. A práve preto by sme boli veľmi radi, keby táto teoretická platforma vstúpila do festivalu ako jedna z jej integrálnych súčastí. Zdôrazním interdisciplinárny prístup, ktorý je práve skvelý vďaka spolupráci s Prešovskou univerzitou. Takže, ak dovoľíte, na úvod by som predstavila jednotlivých diskutujúcich. Začnem Prešovom. Je tu pani Zuzana Stanislavová, ktorá je profesorkou na Pedagogickej fakulte PU v Prešove, kde založila a v súčasnosti vedie Kabinet výskumu detskej reči a kultúry. Ďalej srdečne pozdravujeme pani Ivetu Gal Drzewiecku, ktorá pôsobí na PF PU a pána Petra Karpinského, vedúceho Katedry slovenského jazyka na FF PU. Tiež predstavíme docenta Jána Gavuru, pedagóga na FF PU a riaditeľa Inštitútu slovakistiky a mediálnych štúdií, ktorý túto diskusiu na pôde Prešovskej Univerzity moderuje. A teraz obrátime pozornosť do Bratislavy. Vedľa mňa sedí pán profesor Jiří Kubiček, bývalý vedúci Katedry animovanej tvorby Filmovej a televíznej fakulty na pražskej FAMU, je to dramaturg, scenárista, pedagóg a prekladateľ. Ďalej je tu pán profesor Rudolf Urc, pedagóg, dramaturg, scenárista, dokumentarista, režisér animovaných a dokumentárnych filmov, ale aj historik. A vzadu sedí Nicolas Bianco-Levrin, výtvarník, animátor, režisér, náš francúzsky hosť, ktorý je delegátom Slovenského literárneho centra a sekcie

Transbook, ktorá je súčasťou medzinárodného literárneho strediska pre detskú knihu (pozn. IBBY). Sedí trošku vzadu, pretože má vedľa seba prekladateľku, ktorá bude tlmočiť z francúzštiny do slovenčiny a pre našich anglicky hovoriacich hostí sa bude tlmočiť slovenčina do angličtiny. Tiež pozdravujeme naše prekladateľky, Dominiku Šarinovú, ktorá je vedľa Nicolasa a v našej kabíne sedí pani Barbora Bajčíková, prekladateľka do angličtiny. Takže ďakujeme a ja by som teraz odovzdala slovo do Prešova.

Ján Gavura: Ďakujeme veľmi pekne za úvodné privítanie. Samozrejme radi sa pripájame k celému tomuto podujatiu, ktoré, ako sme už mali v priebehu niekoľkých dní možnosť sledovať v Prešove, naberá na intenzite a okrem toho zážitkového, príjemného teraz obracia pozornosť aj na vedeckú reflexiu, či už je to ilustrácia alebo animovaný film. Moji rečníci už boli predstavení a ja len v krátkosti uvediem, že pôjde o tri vedecké príspevky s témou animácie alebo ilustrácie a vzťahu medzi nimi, špeciálne potom ešte Peter Karpinský predstaví aj komiks ako osobitnú formu obrázkového alebo literárneho textu. Ako prvá vystúpi pani profesorka Zuzana Stanislavová so svojou témou *Hans Christian Andersen v súčasnej umeleckej recepcii na Slovensku*. Nech sa páči.

príspevky v Prešove

(Z. Stanislavová, I. Gal Drzewiecka, P. Karpinský)

Ján Gavura: V tejto chvíli by som obrátil pozornosť na publikum v Prešove, keďže už máme tento informačný kanál nasmerovaný z Prešova do Bratislavy, na publikum, ktoré má možnosť položiť otázky našim trom hosťom. A ešte som veľmi rád, že medzi nami sedí aj vzácny hosť, animátor, bábkar, ako sme dnes už počuli aj architekt priestoru pre animácie a bábky Peter Cigán, vitajte. No a bez nejakého zdržiavania ponúkam priestor, aby ste sa mohli hostí opýtať, takže nech sa páči. (Mlčanie). Keďže som túto situá-

ciu do istej miery očakával, pripravil som si viacero otázok. Keďže sa nám ako téma dvakrát spontánne objavil Hans Christian Andersen, zaujímalo by ma, čo znamená aj pre dnešného spisovateľa, akými sú Daniel Hevier alebo Erik Groch, práve tento autor? Vieme, že jestvujú rôzne námety, či už z histórie, pseudohistórie fantasy, z mýtckej oblasti, a napriek tomu H. Ch. Andersen zostáva stále nevyčerpatelnou studnicou inšpirácie. Ako si to máme vysvetliť? A možno to súvisí aj s tým, kto si práve Andersena za svoj vzor vyberá?

Zuzana Stanislavová: Na toto by asi najlepšie odpovedali autori, ktorí po ňom siahajú, ale myslím si, že je to asi tou hĺbkou výpovede, ktorú u neho nachádzame. Potom tou prítlačivosťou subjektov, ktoré tam sú, tým, že je tam zakódovaná kolektívna pamäť ľudstva, kolektívne hodnoty európskej kultúry. Jednoducho, asi bude tých dôvodov veľa.

Peter Karpinský: Práve tá možnosť rôznej interpretácie jeho textov je veľmi zaujímavá. Len keď si zoberieme tú všeobecne známu rozprávku o snehovej kráľovnej. Kolkokrát len bola spracovaná a kolkými spôsobmi, či už vo forme prepisov, rôznych komiksových spracovaní, animovaných, hraných filmov, ja poznám štyri, päť, čiže stáva sa takou zvláštnou výzvou. Z hľadiska animácie je to veľmi zaujímavá ponuka. A keď si zoberieme niektoré postavy, ktoré H. Ch. Andersen vytvoril, tak zistíme, že sa dajú vypožičať aj do iného typu textu. Keď som začal *Snehovou kráľovnou*, tak stačí spomenúť C. S. Lewisa a jeho *Narniu*, kde tak isto funguje snehová kráľovná na základe podobnej štruktúry výstavby postavy, ako to bolo v prípade H. Ch. Andersena. Čiže dodnes je tento spisovateľ doslova nevyčerpatelným zdrojom inšpirácie pre súčasných autorov.

Ján Gavura: Ďakujem pekne. Rád by som sa ešte pristavil pri nesmierne zaujímavom príspevku Ivety Gal Drzewieckej, kde sa po-

rovnávala sémantická aj semiotická rovina animácie a ilustrácie. V závere boli spomenuté niektoré nové postupy, ktorými autori ilustrácií obohacujú tento priestor. Mňa by zaujímalo, či existuje nejaká nová tendencia - možno keď to porovnáme napr. s verneovkami a ich rytinami, ktoré dnes považujeme skôr za nejaký druh dobovej patiny – či naozaj máme aj techniku, teraz myslím ilustrátorskú alebo stratégiu pri vytváraní ilustrácií, ktorá by niečím ešte prekvapovala? Lebo vidíme, že sa preskupujú prvky, ale je niečo, čo by vyslovene bola technika ilustrácie, ktorá zatiaľ nebola ani v animácii alebo inde použitá?

Iveta Gal Drzewiecka: No neviem, či tou technikou myslíte techniku tvorby fyzického obrazu. Ja sa nazdávam, že sa momentálne nachádzame v čase, že z tohto hľadiska skôr ako nejaká prekvapivosť alebo originalita tam funguje to, že existuje obrovské množstvo možností a obrovské množstvo spôsobov, tendencií, prúdov, medzi ktorými je tá charakteristika súčasnej doby. Nie ako vynaliezanie nových postupov alebo nových stratégií, ale skôr také kríženie, vypožičiavanie si. Často aj ten synkretizmus, naozaj sa vypožičiavajú aj nejaké tie historické postupy a tam sa to mieša. Toto je typické tiež v ilustrácii.

Ján Gavura: Ďakujem pekne, takže ešte raz ponuka pre prešovské publikum, aby položilo otázku.

Soňa Pariláková: Ja by som sa chcela opýtať alebo len nadviazať na to, čo ste hovorili aj o tých rôznych aktualizáciách alebo aj prekladoch nekompletných textov H. Ch. Andersena. Keď sme so študentmi svojho času skúmali rôzne verzie, tak sme zistili, že niektoré redukované preklady sú v podstate už veľmi, veľmi vzdialené od tej pôvodnej Andersenovej myšlienky. Keď ste hovorili o literárnom obraze, o tom ilustrátorskom či komiksovom obraze, pre mňa je vždy zaujímavý moment, kde je hranica toho média, ktoré istým

spôsobom artistne skúša rôzne možnosti toho, čo ten výrazový potenciál dáva, či už je to umenie literárne, ilustrátorské, komiksovú – a môžeme ísť ďalej až k animačnému. Nakoľko dokáže byť v službe tomu, že ide o umelecké dielo pre dieťa a nakoľko rešpektuje vek, v ktorom sa to dieťa nachádza, nakoľko rešpektuje nejaké poslanstvo a príbeh? Možnože, aká je úvaha, ako to vnímate, kde sa momentálne pohybuje tvorba pre deti v medziach týchto hraníc?

Zuzana Stanislavová: Opäť je to taká dosť komplikovaná otázka na dlhšiu debatu. Asi to veľmi zjednoduším, ale veď aj kolegyňa mnohé veci naznačila, keď otázku kládla. V svetovej literatúre sa prítomnosť Andersenových rozprávok pohybuje od príbehov, ktoré sú zrejme verným prekladom z dánskeho originálu až po príbehy, ktoré už neuvádzajú ani autora. Rozprávka tu má globalizačný charakter, pretože sa v knižkách, v ktorých takéto texty vychádzajú, stretávajú rozprávky Grimmovcov, Andersena, Perraulta, proste rozprávky všetky oklieštené na samé jadro sujetu alebo dokonca ani to nie. Sú to skutočne len veľmi povrchné nahodené príbehy a mnohokrát aj nie príliš kultivovaným, ak nechcem rovno povedať aj primitívnym jazykom podané. Takže tiež v takejto podobe H. Ch. Andersen vychádza. No a na opačnom póle stoja texty, ktoré s Andersenovými rozprávkami pracujú zámerne, či vedome, ako je napr. Hevierov text, ktorý robí s rozprávkou *Snehová kráľovná*, robí s rozprávkou *Statočný cínový vojačik* a robí aj s rozprávkou *Dievčatko so zápalkami*. Prenáša časti, fragmenty týchto príbehov priamo do textu, ale prenáša ich už ako nositeľa nejakého posunutého, nejakého aktualizácného posolstva. Niečoho, čo – najmä v prípade Heviera, – vypovedá o morálke súčasného človeka, o statočnosti, o bezcitnosti, alebo naopak o citlivosti, o zápase medzi dobrom a zlom a o tom, či sa vôbec oplatí pustiť sa do takéhoto zápasu.

Peter Karpinský: Záležitosť intencionality. V podstate slovenský komiks je aký je, tam sa toho veľa netvorí, takže tam o intenciona-

lite veľmi asi hovoriť nemôžeme. Máme tu pána docenta Tokára, ktorý je zakladateľ teórie komiksu v Prešove. Ale keby som mal hovoriť z pozície textov, ktoré som tu porovnával, tak môžem porovnať práve ten text, ktorý som považoval za najkvalitnejší a to je práve Andersenov *Slávik*, ktorý z výtvarného hľadiska je asi najabstraktnejší, ale na druhej strane v opozícii stojí *Škaredé káčatko*, ktoré je najpopisnejšie, ktoré má kresbu à la Walt Disney. Ak by sme to však dali deťom na výber – predpokladám, nemám to odskúšané, asi by z hľadiska výtvarného spracovania pravdepodobne siahli po *Škaredom káčatku*. Čiže tu sa možno trochu rozlišuje ten umelecký nárok a tá prijateľnosť z hľadiska dieťaťa.

Zuzana Stanislavová: Chcem ešte dodať niekoľko slov k recepcii, na ktorú som zabudla. Zostanem pri metatextovom narábaní s Andersenom. Hevier, napriek tomu, že pracuje s Andersenovými textami len na základe fragmentu, ide po poslanstve a toto poslanstvo ostáva čitateľné aj pre deti. Je to odskúšané, síce na kultivovanom čitateľovi, zhruba okolo tých 10 rokov, ale naozaj to funguje. No keď si vezmeme Pastirčáka (pozn. spisovateľ Daniel Pastirčák), tak tam to je už veľmi zakódované (mám na mysli *Čintet*). Je to dielo už pre skúseného čitateľa, ktorý je zvyknutý pomerne úspešne čítať v symboloch. A keď by sme ešte zobrali možno Erika Jakuba Grocha, tak tam ten odkaz vedie čitateľa už svojím názvom, ale pretože je to dielko veľmi nostalgické až melancholické, nenachádza u detských čitateľov takú odozvu ako diela, ktoré pracujú s vyššou mierou optimizmu.

Ján Gavura: Ďakujem pekne, ja teda posuniem slovo do Bratislavy. Ak sú otázky, naši hostia sú pripravení na odpovedanie.

Katarína Minichová: Ďakujeme za veľmi zaujímavé príspevky. Chceme tiež srdečne pozdraviť pána Petra Cigána, ktorý je u vás s kolekciami slovenskej animovanej tvorby *Čarovný svet animované-*

ho filmu. Sme radi, že je tam a môže o animovanom filme povedať trošku viac všetkým divákovi, či poslucháčovi, ktorí o tejto problematike ešte veľa nevedeli. No a na našej strane, nech sa páči, ja tiež otvára priestor otázkam. Vráťim sa na začiatok. Pani Drzewiecka povedala takú zaujímavú vetu, že už by sa v názve nemalo písať *Od ilustrácie k animovanému filmu*, ale *Od výtvarného prejavu k animovanému filmu*. My sme zámerne ponechali pôvodný názov seminárov a diskusií, ktoré boli pri BIB, takže pôvodne táto téma je teoretická, vznikla pri tejto úžasnej výstave, ktorá už má svoje polstoročie, a preto na ňu nadväzujeme, preto chceme otvoriť túto platformu ešte ďalej – od teoretikov detskej literatúry k praktikom. Vedľa mňa sedia na slovo povolání, takže nech sa páči, máte slovo.

Rudolf Urc: Myslím, že to bolo veľmi zaujímavé rozprávanie na túto tému, aj pre mňa prekvapujúce. Chcem povedať, že my praktici sa na tieto veci pozeráme, povedal by som veľmi pragmaticky. Pre nás, najmä pre dramaturgov je tá skúsenosť taká, že každý režisér, ktorý si píše storyboard, technický scenár, je vlastne súčasne ilustrátorom každého záberu, pretože je povinný si každý záber zilustrovať, a potom si vlastne zvolí k nemu veľmi presnú výtvarnú podobu. Takže ja by som to rozšíril na *ilustrácie k výtvarnej podobe animovaného filmu*. A tam už je tá spätosť medzi tým námetom, scenárom, storyboardom a výsledným výstupom veľmi úzka. Ale to, čo sme teraz počuli naznačuje, aké sú to všetko vlastne zložité vzťahy a pritom veľmi zaujímavé.

Nicolas Bianco-Levrin: Rád by som sa vyjadril predovšetkým k prekladom H. Ch. Andersena a k modifikácii jeho diel. Za zaujímavé považujem predovšetkým to, že v jeho textoch bola vynechaná symbolika, ktorá sa vzťahovala k náboženstvu, čo súviselo s vtedajším vzdelávaním a vzdelávacím systémom. Ako môžeme spracovávať texty Andersena a vynechávať pritom nejakú symboliku?

Zuzana Stanislavová: Zhodli sme sa na tom, že v danej dobe a v danom systéme to bolo veľmi jednoduché. Jednoducho sa vypustili pasáže, napr. z rozprávky *Snehová kráľovná* sa škrtla pasáž, v ktorej sa hovorí o tom, ako sa deti vracajú a je tam taký odsek o Pánu Bohu, ku ktorému prichádzajú alebo je tam prosto moment, kde sa objaví Pán Boh. Zostal iba taký frazeologický náznak, ktorý je v závere, kdesi v explicite tej prózy. Ten zostal preto, lebo v ľudovej frazeológii sa aj počas socializmu u nás používalo meno Božie. Ale inak sa jednoducho surovo vypustili tie pasáže, ktoré niesli tento motív alebo sa rozprávky, kde sa to nedalo urobiť neprekladali, čiže sa vôbec k nám nedostávali alebo sa prepracovávali, nahradili sa inými motívmi alebo nejakým iným spôsobom sa takýto náboženský motív vynechal. Takže tie rozprávky boli mnohokrát iba mierne skreslené, ale niekedy sa stalo, že aj pomerne výrazne, keď sa to teraz porovná už s novými prekladmi.

Gavura: Ja ešte môžem doplniť, že Andersen to našim „upravovateľom“ aj trošku uľahčil tým, že zvyčajne tie mravné veci boli buď na začiatku alebo na konci, čím sa vlastne z kompozičného hľadiska veľmi jednoducho dala táto časť vynechať. Keď si spomenieme na *Snehovú kráľovnú*, kde pri rozbití zrkadla sa priamo pomenúva diabol ako jeden zo strojcov zla, táto pasáž bola vynechaná a v konečnom dôsledku zostal iba rozprávkový sujet o hľadaní a záchrane dieťaťa alebo priateľa.

Host' z publika v Bratislave: Zaujímala by ma v rámci konferenčného príspevku téma animácie z hľadiska pretvárania, dalo by sa povedať obrazu do duše. Napríklad v parafráze s Jungom, či by sa dalo v prípade Andersena hovoriť o tom, že ten duch, čo pôsobí z jeho rozprávok, alebo narácií je anima alebo animus. Každá vec má totiž nejakého ducha a ten duch hýbe vecami v priestore, čiže je to také rozpochybovanie vecí, čiže trošku taká animácia. Otázkou je, či na nás vplýva skôr anima alebo animus?

Ján Gavura: Ja v krátkosti pretlmočím, čo mi tu Zuzka stihla povedať. Je to tak náročná otázka, asi aj individuálne precítená, že nie je možné na ňu jednoznačne, ak nemáme na to príslušné vzdelanie nielen teologické, ale aj filozofické. Odpoveď príde zrejme až neskôr, keď naozaj človek s takouto ťažkou otázkou zažije svoju konfrontáciu a bude vedieť na ňu reflektovať.

Katarína Minichová: Zaujímavé je, že tá téma otvára nové a nové dimenzie. Pozrite sa, každá otázka by stála za samostatnú konferenciu a to je skvelé. Ja si myslím, že práve preto je toto stretnutie zmysluplné, že otvára rôzne problémy, o ktorých síce vieme, ale ešte sme o nich ani neuvažovali. Budem trochu osobná. Po všetkých týchto nesmierne zaujímavých literárno-vedných úvahách o Andersenovej rozprávke mi prišlo na um jediné slovo. Pre mňa je Andersen filmový autor a jeho rozprávky – napriek tomu, že rozprávajú príbeh a rozprávajú tú story tak, ako sa má – majú začiatok, stred a koniec, ako výstavba každého dramatického diela. Majú nesmierne zaujímavé prepojenia medzi jednotlivými sekvenciami, ožívajú u neho veci. Pre mňa, ako aj pre každého filmového tvorca či autora je rozhodujúci ten moment, keď môže postaviť príbeh na predmete, veci, ktorá sa hýbe. Animovať znamená dať dušu, oživiť neživé. A tak, ako sa u neho dáva do pohybu cínový vojačik, čo všetko robí káčatko, aký je to úžasne akčný príbeh, poznáme z diel rôznych národností, od Garriho Bardina, Grimmove skvelé filmy *Kráľ a vtáčik* a pod. To sú všetko vlastne príbehy, ktoré majú nosnú tému, a to je dynamika príbehu, ktorá je v oživení neživého a na čom príbeh on stavia. O tom budeme hovoriť v našej „bratislavskej“ časti, hostia sa budú obracať práve k autorovi, dramaturgom, adaptáciám a pôvodný literárny text budú vnímať z iného aspektu, z aspektu praktika, tvorca, adaptátora, režiséra, animátora. Teraz je ešte priestor na otázky.

Zuzana Stanislavová: Stále mi vrta v hlave tá anima a animus

a neviem presne prečo, to by chcelo naozaj preskúmať na báze seriózneho teoretického poznania, ale tak intuitívne by som povedala, že skôr anima by bola v jeho tvorbe, ale to je intuícia.

Ján Gavura: Chvilku som si myslel, že povieš animos, lebo tá kompozícia podobenstva, ktorá má rozmer, ako sme počuli, filmového scenára, návodu, je tam zrejme anima, ktorej ešte nadstavbu tvoril animos. Ale to sme len dvaja a už sú dva protichodné názory, takže zrejme bude naozaj priestor pre ďalšie skúmanie po prestávke.

Prestávka

Nasledujú príspevky v Bratislave

(J. Kubíček, R. Urc, N. Bianco-Levrin)

Katarína Minichová: Ďakujeme Nicolasovi za príspevok, ktorý vystihol aj pointu nášho stretnutia. Povedal veľmi zaujímavú myšlienku, že totiž vo Francúzsku je literatúra považovaná za kráľovnú všetkého. Je akoby nadradená ostatným druhom umenia. Nuž my sme sa dnes pokúsili trochu ju zosadiť z trónu. Pokúsili sme sa dať rovnocennú platformu tak literatúre, ako aj filmu, teórii, aj praxi. Počuli sme takmer už prípadové štúdie, aj Nicolasa, aj Rudka Urca či Jirku Kubíčka, ktorý tu hovoril z hĺbky svojej dlhoročnej praxe a obrátil našu pozornosť na to najdôležitejšie: na príbeh, základ príbehu, myšlienku, ktorá musí putovať k divákovi tým najoptimálnejším spôsobom. Že literatúra má iné vyjadrovacie prostriedky ako film, to je všetkým známe. Myslím, že to všetci referujúci správne postrehli a pomenovali – v Prešove skvelí teoretici literatúry pre deti nám dali nahliadnuť do oblasti, o ktorej sme my ani len netušili, a v Bratislave nám zasa filmári dali možnosť nahliadnuť do tajomstva, do laboratória vzniku príbehu a práce s ním. Myslím, že to bolo pre všetkých nové a inšpirujúce. Nech sa páči, vaše príspevky k diskusií.

Michaela Mertová: Ja by som sa chcela opýtať Nicolasa práve na tú inšpiráciu Lottou Reiningerovou, aby to trochu upresnil.

Nicolas Bianco-Levrin: Vždy, keď začínam nový projekt, používam inú techniku a vždy sa snažím inšpirovať inými autormi. Reflektujem na niekoho iného, nemôžem sa odvolávať sám na seba. V prípade Lotty Reiningerovej som sa inšpiroval v jej práci na siluetu a na tvári. Inšpiroval som sa Lottou Reiningerovou predovšetkým preto, lebo sa venovala siluete ako takej a pohybu. Ako príklad uvádzam zatĺkanie klinca. Ak ho vidíme z prednej strany, pohyb nevidíme, ak vidíme zatĺkanie klinca z profilu, vidíme samotný pohyb. Mnohokrát sa kladie dôraz práve na zobrazenie z profilu. Pri technike psaligrafie je kľúčové práve zobrazenie strany, pretože sa nemôžeme pohrať s umiestňovaním postáv do popredia alebo pozadia. A práve na týchto riešeniach pracovala Lotte Reinigerová dlhé desaťročia.

Michaela Mertová: Ešte by som mala dotaz na pána profesora Kubíčka, keď spomínal Andersenove rozprávky, ktoré sa často objavujú ako školské zadania v seminári. Chcela som sa opýtať, či ide o nejaké obľúbené tituly, ku ktorým sa stále vracia alebo rôzne, či dnes študenti vychádzajú z toho, že v detstve už tú-ktorú rozprávku videli adaptovanú a teraz sa vracajú k literárnemu textu alebo to má ďalšie zaujímavé aspekty.

Jiří Kubíček: Tie aspekty sú v podstate dva. Jednak sú to tie známe rozprávky. Viackrát sa stalo – ten seminár realizujeme už 15 rokov – že prišiel študent v rozmedzí niekoľkých rokov s textom *Dievčatko so zápalkami*. Je to hlavne silný sociálny akcent, ktorý je v tej rozprávke, ale aj ďalšie napr. *Statočný cínový vojačik* – tie populárne. A druhá vec, Andersen je autor, ktorý okrem klasických rozprávok, v ktorých vystupujú ľudia a rôzne nadprirodzené bytosti má aj veľa bájok, kde vystupujú veci a to je pre animá-

ciu ako stvorené. To je ten druhý prístup študentov, keď hľadajú v Andersenovi.

Michaela Mertová: Ešte otázka. Stalo sa, aby niektorý zo študentov tú predlohu dotiahol aj k filmovej ročníkovej alebo absolventskej práci?

Jiří Kubíček: To je dobrá otázka. Odpoviem jednoducho, ne-dotiahol. Vysvetlím prečo, jednak je to v prvom ročníku a čo som zabudol povedať, ja to hovorím študentom na začiatku. Máte unikátnu možnosť pracovať s autorom, s ktorým nikdy nemôžete pracovať v praxi. Mnoho autorov je nemysliteľných kvôli autorským právam, a to si môže málokto dovoliť. Od začiatku sa nepočíta s tým, že by sa nejaký scenár realizoval. Ale predsa len jedna naša študentka adaptovala *Záhradu* od Virginie Woolfovej, je to voľná autorka, ktorá je viac ako 70 rokov mŕtva.

Michaela Mertová: Inak by som ešte do Prešova doplnila, že *Jabloňová panna*, neviem, či poznáte, je český animovaný film pána Břetislava Pojara, má asi 14 minút a je samozrejme bez komentára a dialógov. A spýtam sa pána profesora Urca, alebo s ním budem skôr polemizovať. Citoval Jana Kučeru a Georgesa Sadoula a ja sa priznávam, že si nemyslím, že pravda je medzi nimi, ale že majú pravdu zároveň obaja. A chcela som poďakovať za excelentné príspevky a zdravím aj do Prešova.

Katarína Minichová: Ďakujeme a obrátíme ešte pozornosť do Prešova.

Ján Gavura: Ďakujeme veľmi pekne. Aj my sa pripájame. S veľkým potešením sme si vypočuli všetky tri príspevky. Poprosím kolegu, ktorý si už otázku sformuloval.

Juraj Rusnák: Ďakujem pekne. Veľmi komfortne som sa cítil pri príspevku pána profesora Urca, lebo pravdupovediac bolo to presne to, kvôli čomu som dnes prišiel. Trošku nadsadzujem, ale je to veľa o tom, čo chcem povedať. Ten spôsob, s ktorým som uvažoval spolu s ním o tom ejzenštejnovskom princípe montáže, to je tak popkultúrny fenomén, ktorý ho zrejme zblízuje aj s Waltom Disneyom. Tak si vysvetľujem aj spoločný záujem, súznenie vecí, keď si pripomínam napr. už slávnú bojovú scénu na Čadskom jazera z filmu *Alexander Nevský*, tak to je presne ten skoro až komiksový princíp, ktorý Ejzenštejn tam uplatnil aj so strihom aj s tou dejovou skratkou aj s Prokofievovou hudbou, ktorá to ladí popkultúrne veľmi dobre a potom to preladenie na Disneyho bolo pre mňa veľkým osviežením. Možno toto by mi vysvetľovalo, prečo sa tieto dva, zdanlivo nekompatibilné svety dali prekryť. Takže vrelá vďaka do Bratislavy, dobré to bolo.

Peter Karpinský: Len tak kratučko sa opýtam, lebo už tu bolo veľa aj odpovedané. Ale tým, že som spisovateľ a mojou doménou je hovorené alebo písané slovo, zaujíma ma, ako dlho – v prípade realizácie – vlastne môže film, alebo animovaný film bez slov vydržať. Bola tu spomínaná *Jabloňová panna* a film [R] a tuším obidva mali po dvanásť minút, či by dokázal takto fungovať celovečerný film. Teraz mám na mysli Trnkove filmy bez dialógov, ale tie fungovali len na základe popisu komentátora (napr. *Sen noci svätajánskej*). A keď už mám mikrofón, tak som sa chcel ešte opýtať pána Levrina, keď bol spomínaný storyboard ku knihe, tu mi nie je celkom jasné, či sa myslela kniha tak, ako ju poznáme my, alebo išlo o grafický román. Ďakujem pekne.

Jiří Kubíček: Tak pokiaľ ide o tú výdrž, tak existujú prípady, veľa ich nie je, keď celovečerný film je absolútne bez slov. Možno ma Míša (pozn. Michaela Mertová) opraví, keď si spomeniem na konkrétny prípad filmu *Cisárov slávik* Jiřího Trnku bez komentára.

O Trnkovi je veľmi dobre známe, že nemal rád, keď tie pohyblivé sošky hovoria. Ide o „lipsing“, keby teraz videl, čo sa robí v kinematografii, tak by sa obracal v hrobe. Hovoril, že bábka si musí vystačiť bez slov a tiež to veľakrát dokázal. Pokiaľ ste spomínali *Sen noci svätajánskej*, ten pôvodne mal byť bez textu, ale tam bol Trnka donútený, aby ten doplňujúci komentár, mimochodom je veľmi pekný a napísal ho básnik Josef Kainar, tak aby ho tam nechal, hoci Trnka tomu nebol príliš naklonený. Ja neviem, do akej miery sa sám zúčastňoval na ozvučení tohto filmu komentárom, ale to bolo z dôvodu, že bez komentára je film *Sen noci svätajánskej* nezrozumiteľný, nečitateľný pre divákov. Ale pravda je, že tá ideálna metráž pre filmy bez slov je takých 15 – 20 minút.

Michaela Mertová: Ja by som doplnila, že pri filme *Cisárov slávik* mali asi distribútori pocit, že je to neúnosné bez komentára, takže existuje anglický komentár v anglo-americkej distribúcii a francúzsky komentár, ktorý nahovoril Jean Cocteau vo francúzskej distribúcii. Každopádne ten film je bežne premietaný bez komentára, bez dialógov a ja si myslím, čo ja som zažila, je zrozumiteľný všetkým. Takže toľko k tomu a inak je známe, že dĺžka filmu a jeho metráž nemusia byť priamo úmerné.

Nicolas Bianco-Levrin: Ukázal som vám obrázkovú knihu, toľko k prvej časti otázky, ktorá na mňa smerovala a chcel by som sa vrátiť k filmom bez dialógu. Je to dobrá otázka, ktorá si podľa mňa zaslúži hlbšiu analýzu. V prvom rade je významné spojenie medzi obrazom ako takým a zvukom. Koncom 50-tych rokov približne 50 sekúnd trvala jedna scéna, dnes zhruba 3 sekundy a vnem obrazu sa výrazne zmenil, je priamo spojený so zvukom. Ešte by som chcel spomenúť ďalšie dve veci, ktoré sa týkajú tejto témy. Je to spojitosť medzi príbehom samotným a zvukom. Ak nemá film vôbec žiaden dialóg, jednotlivé obrazy musia byť zobrazené dlhšie, čo je z obchodných príčin pravdepodobne nemožné, na čo nad-

väzuje taký môj krátky príbeh s francúzskou televíziou o jednom mojom projekte, ktorý bol zamietnutý. Bol to film bez dialógov. Bolo mi povedané, že nie je možné naraz jesť corn flakes a pozerat' môj film, pretože ak nepozeráme, musíme počuť a ak nepočujeme, tak nič nevnímame. V konečnom dôsledku by som chcel povedať, že nie je problém, že by chýbal dialóg, nie je to ani otázka času či jednotlivých záberov, problémom je samotné publikum. Na festivaloch si môžeme dovoliť premietat' filmy bez dialógov, pretože si ich príde pozrieť iné cieľové publikum ako to, ktorému sú určené väčšinové filmy.

Katarína Minichová: Ďakujem. Nicolas už načas opäť novú tému a to je komercializácia dnešnej kultúry aj animovaného filmu predovšetkým pre deti. Tá obhajoba a dôležitosť beztextových príbehov je nesporná. Keď ideme do histórie, tak projekt našej večerníčkovej tvorby bol navrhovaný tak, aby sa striedali textové aj beztextové príbehy, pretože najmä tie beztextové kultivujú dieťa k vnímaniu príbehu a filmovej skratke. Dnes, ako viete, sú filmy predialogizované, vlastne „popíš čo vidíš“, všetko je verbalizované a verbalizácia zabíja alebo likviduje skratku, presah, vnímanie príbehu a podobne. Ale my chceme, aby si dieťa rozvíjalo fantáziu a nebolo závislé na popcornoch a na sledovaní toho slova. To je už však výzva do budúcnosti, výzva k tomu, ako ďalej pokračovať, ako viesť aj náš dialóg. Myslím, že bol zmysluplný. Nech sa páči, máme ešte nejaký príspevok do diskusie?

Ľubica Kepštová: Mám ešte jednu myšlienku, ktorá mi vyplynula z celej tejto diskusie. Mám pocit, že celá naša debata vyznela dosť protiliterárne, ale ja si myslím, že je to práve naopak. My sme totiž v súčasnosti zabudli, že v literatúre, v knižnej tvorbe pre deti - práve to, čo spomínal Nicolas - sa musí dieťa najprv stať čitateľom cez obrázky. My sme v našej edičnej praxi vypustili jednu fázu, jednoducho sme zavrhlí bilderbuchy (pozn. leporelá) a čudujeme sa,

že nemáme čitateľov, takže toto je podľa mňa taká výzva k tomu, že keď sa zasa sťažujeme a nariekame, prečo deti nečítajú, nuž preto, lebo ignorujeme túto vývojovú fázu. Bilderbuchy sú vynechané ako niečo zbytočné, finančne nákladné v detskej knihe, a preto som veľmi rada, že aj Nicolas, ktorý má s deťmi naozaj bohatú skúsenosť, vyslovil ideu, že sa tento žáner v grantovom systéme knižnej, teda detskej literatúry zanedbáva a nie je podporovaný, lebo to nie je literatúra. Ale my by sme mali chápať bilderbuchy ako predprípravu literatúry, bez nej nebudeme mať ani čitateľov. Tak to je len taká moja poznámka praktika, editora pre deti.

Katarína Minichová: Ďakujeme pani redaktorke. Ak už nie sú žiadne diskusné príspevky, tak ako v Prešove, tak aj v Bratislave, chceme srdečne poďakovať všetkým diskutujúcim a zúčastneným s nádejou, že v tomto našom rozprávaní budeme pokračovať. Nie náhodou má toto fórum aj svoj plagát, ktorý bude sprevádzať aj jeho ďalšie ročníky. Jeho autorom je skvelý výtvarník a ilustrátor Peter Uchnár. Je na ňom akoby symbolicky vyjadrená podstata témy, pretože postavičky z literatúry, z knihy, ktorú nesie rozprávková postava „utekajú“ do sveta a bežia každý svojím spôsobom, a tým je vlastne pohyb a film. Tak ďakujeme veľmi pekne všetkým a tešíme sa na ďalšie stretnutia.

Ján Gavura: Aj my ďakujeme za všetky veľmi podnetné príspevky a slová, ktoré boli prednesené v tomto telemoste a nezostáva nám nič iné len dúfať, že aj v budúcnosti či už touto alebo inou formou budeme sa navzájom obohacovať, takže aj z našej strany ďakujeme veľmi pekne.

Moderátori diskusie



Katarína Minichová

Absolventka odboru dejín, teórie filmu a estetiky na Filozofickej fakulte Univerzity Karlovej v Prahe. Venovala sa autorskej, scenáristickej činnosti ale aj filmovej kritike a teórii so zameraním na film pre deti a mládež. Pracovala v Slovenskej televízii (STV) najprv v odbore výskumu divákov, neskôr ako redaktorka, dramaturg aj vedúci dramaturg hranej aj animovanej tvorby. Tituly filmov z jej dramaturgie, ako i autorské diela získali mnohé domáce aj medzinárodné ocenenia. Bola členkou medzinárodných festivalových porôt, viedla konferencie i tvorivé dielne v oblasti filmovej a televíznej tvorby pre deti a mládež. Vyše desaťročie (do roku 2002) pôsobila ako volený člen medzinárodnej Skupiny Expertov pre deti EBU a Skupiny Garantov pre animované koprodukcie (Európska vysielacia únia). V roku 2009 bola zvolená za viceprezidentku CIFEJ (Medzinárodné centrum filmov pre deti a mládež) a od roku 2012 pôsobila v jej Exekutíve. Od roku 1993 do 2014 pôsobila ako pedagóg scenáristiky a dramaturgie animovanej tvorby na Filmovej a televíznej fakulte Vysokej školy múzických umení v Bratislave.

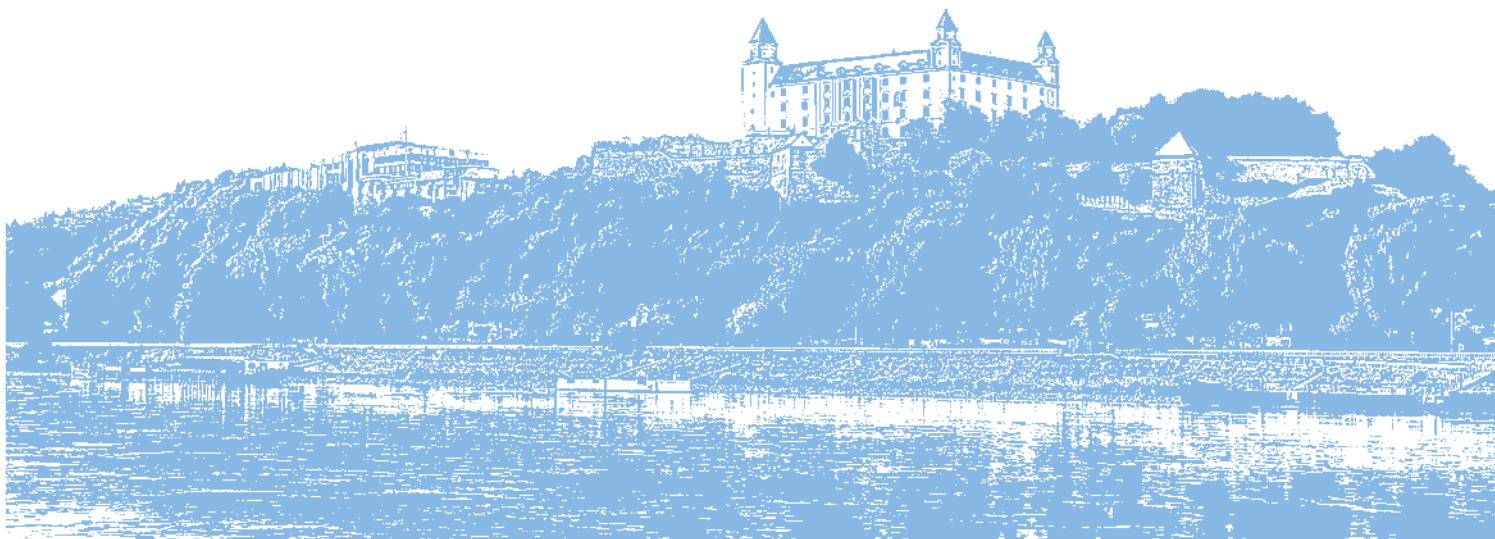
Od roku 2006 je programovou riaditeľkou Bienále animácie Bratislava (BAB), medzinárodného festivalu animovaných filmov v BIBIANE, medzinárodnom dome umenia pre deti.



Ján Gavura

Spisovateľ, knižný vydavateľ a učiteľ na Filozofickej fakulte Prešovskej univerzity, kde od roku 2014 pôsobí aj ako riaditeľ na Inštitúte slovakistiky a mediálnych štúdií. Od polovice deväťdesiatych rokov sa profiloval ako literárny kritik domácej a zahraničnej poézie a neskôr ako literárny historik a prekladateľ. Vydal odborné monografie, je autorom troch básnických zbierok. Z angličtiny preložil romány (napr. C. McCarthyho *Cesta* (2009) a *Táto krajina nie je pre starých* (2013), R. Welcha *Principiálny román* (2009, v spolupráci) a výbery z básnických diel J. Sutherland-Smitha, C. A. Duffyovej, M. Sweeneyho, L. O'Sullivanovej, T. S. Eliota a ďalších. Je spoluzakladateľom Európskeho domu poézie Košice a štatutárom občianskeho združenia FACE – Fórum alternatívnej kultúry a vzdelávania, ktoré sa venuje vydávaniu a propagovaniu umeleckej a odbornej literatúry. Je tiež šéfredaktorom časopisu o poézii a básnikoch *Vertigo*.

Zábery z videokonferencie v Bratislave





Zábery z videokonferencie v Prešove





Obsah

Úvod	5
Zuzana Stanislavová (Slovensko) <i>Hans Christian Andersen v súčasnej umeleckej recepcii na Slovensku</i>	6
Iveta Gal Drzewiecka (Slovensko) <i>Ilustrácia a animácia: naratívny časopriestor</i>	12
Peter Karpinský (Slovensko) <i>Komiksové adaptácie rozprávok Hansa Christiana Andersena</i>	17
Rudolf Urc (Slovensko) <i>Ilustrácia je prostredníkom medzi literárnou predlohou a animovaným výstupom</i>	22
Nicolas Bianco-Levrin (Francúzsko) <i>Storyboard – obrazový scenár</i>	26
Jiří Kubíček (Česká republika) <i>Adaptácia literárnej predlohy do scenára pre animovaný film</i>	30
Skrátený záznam diskusie z Bratislavy a Prešova	33
Moderátori diskusie	42
Zábery z videokonferencie v Bratislave	43
Zábery z videokonferencie v Prešove	45

Ďakujeme Ministerstvu kultúry za stálu podporu festivalu Bienále animácie Bratislava.

© BIBIANA 2016

Vydala BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti, Bratislava pre Sekretariát BAB v roku 2016

Náklad 100 ks

Zostavila: Katarína Minichová, Lenka Regrutová

Preklad: Martina Haug, Dominika Kepštová

Obálka: Peter Uchnár

Fotografie: Peter Drezik, Ľubica Kepštová, Štúdio CCKV v Prešove

Grafická úprava: aldodesign.sk

Tlač: Dolis, s.r.o.

Vyrobené na Slovensku

