

Medzinárodné sympóziom  
BIB 2019

*Téma:*  
„Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky“



## ZBORNÍK

Medzinárodné sympóziu BIB 2019

Bienále ilustrácií Bratislava 2019

**Téma:**

*„Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky“*

### **Zostavovateľka:**

Mgr. Viera Anoškinová

### **Vydala:**

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti

Panská 41, 815 39 Bratislava

### **Fotografie:**

Ján Zeman

### **Preklady z angličtiny do slovenčiny:**

Martina Haug

### **Odborná a jazyková redaktorka:**

PhDr. Tatiana Žáryová

### **Autori zahraničných príspevkov zodpovedajú sami za preklad do angličtiny**

### **Grafická úprava:**

Jana Bibová

### **Realizácia:**

ULTRA PRINT

ISBN 978-80-89154-64-7

# Obsah

<b>Zuzana Jarošová, Slovensko:</b>		
Príhovor .....	4	
<b>Minghzhou Zhang, Čína:</b>		
Príhovor .....	5	
<b>Mirjana Bajić, Srbsko:</b>		
Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky. Vplyv originálu ilustrácie pri procese nadobúdania ženskej identity .....	6	
<b>Ali Boozari, Irán:</b>		
Klasická alebo digitálna ilustrácia? To je otázka .....	13	
<b>Nadežda Bugoslavskaja, Rusko:</b>		
Rezistencia papiera je cesta, ako uspieť v ilustrátorskej práci .....	19	
<b>Kirsten Bystrup, Dánsko:</b>		
Čo charakterizuje originálnu ilustráciu? .....	25	
<b>Jana Čeňková, Česko:</b>		
Tři zlaté klíče Petra Síse otvírají pražské pověsti .....	34	
<b>Brenda Dales, USA:</b>		
Afroamerické detské knižné ilustrácie .....	44	
<b>Tatyana Feeny, Írsko:</b>		
Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky .....	54	
<b>Renáta Fučíková, Česko:</b>		
Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky .....	63	
<b>Maríja Jesus Gil, Španielsko:</b>		
Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky .....	67	
<b>Orna Granot, Izrael:</b>		
Zo strany do galérie. Výstava originálov ilustrácií v múzeu ...	71	
<b>Luciana Grether, Brazília</b>		
Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky .....	73	
<b>Jimin Kim, Južná Kórea:</b>		
Obrázková kniha pre všetky generácie .....	79	
<b>Steffen Larsen, Dánsko:</b>		
Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky. Smrť originálu? .....	83	
<b>Ilana Elkad-Lehman, Izrael:</b>		
David Grossman – Spisovateľ pre starších aj mladších čitateľov .....	87	
<b>Manuela Vladić Maštruko, Chorvátsko:</b>		
Kult originálnej ilustrácie vo svete digitálnej techniky .....	91	
<b>Isabella Mauro, Chorvátsko:</b>		
Originál ilustrácie v Programe prezentácie chorvátskych ilustrátorov .....	107	
<b>Jaana Pesonen, Fínsko:</b>		
Súčasný trendy vo fínskej ilustrácii – tie moderné a tie retro .....	114	
<b>Hossein Sheikh Rezaee, Irán:</b>		
Ilustrácia v digitálnej dobe .....	118	
<b>Marija Ristić, Srbsko:</b>		
Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky .....	123	
<b>Senka Vlahovič, Srbsko:</b>		
Originálna ilustrácia alebo séria núl a jednotiek? .....	129	

## Príhovor



### Ako sa mení knižná ilustrácia v digitálnom svete?

Téma Medzinárodného sympózia BIB 2019 „Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky“ je jedným z neuralgických bodov tvorby obrázkovej knihy pre deti a mládež. Stretla sa vskutku s mimoriadnym ohlasom účastníkov sympózia. Dvadsať renomovaných kritikov, teoretikov, ilustrátorov, vydavateľov zo 14 krajín všetkých kontinentov analyzovalo a diskutovalo, ako podoby súčasnej knižnej ilustrácie ovplyvňuje svet digitálnych technológií. Často zdôrazňujeme ako špecifickosť BIB aj fakt, že bratislavské bienále je medzinárodná súťaž ORIGINÁLOV ILUSTRÁCIÍ. Vo svete sa v súčasnosti organizujú aj ďalšie súťaže ilustrácií obrázkových kníh pre deti a mládež, ale nikde sa nekonajú súťaže originálov ilustrácií v tejto podobe a rozsahu. Masívny atak digitálnych technológií zasiahol aj ilustrácie kníh pre deti a mládež. V poslednom desaťročí na súťaži BIB rastie počet ilustrácií, ktoré sú spracované digitálne, alebo kombináciou klasických, tradičných a digitálnych médií, technikou tzv.

mix-médií. Počet týchto digitalizovaných ilustrácií z ročníka na ročník rastie a predstavuje až 60 % z celkového počtu prihlásených ilustrácií do súťaže BIB. Preto sme sa rozhodli preskúmať tento nový silný fenomén z pohľadu expertov z rôznych kútov celého sveta. Lebo digitálne technológie neovplyvňujú iba technologickú, technickú stránku ilustrácie, ale aj jej obsah a celkový vizuál. Čo je teda to vlastne originál ilustrácie?

Téma sympózia BIB 2019 skúmala jeden z dôležitých fenoménov BIB. A vyprovokovala veľmi zaujímavé a podnetné úvahy, ktoré nájdete v tomto zborníku z Medzinárodného sympózia BIB 2019.

Je to ďalší dôležitý kamienok do mozaiky poznania fenoménu BIB a jeho významu pre dejiny svetovej ilustračnej tvorby kníh pre deti a mládež.

**Zuzana Jarošová**  
generálna komisárka BIB  
predsedkyňa Medzinárodného komitétu BIB



# Príhovor



Vážení priatelia a spolumilovníci umenia pre deti a mládež. V mene všetkých členov IBBY z celého sveta vás srdečne pozdravujem na otvorení 27. Bienále Ilustrácii Bratislava – BIB'19. IBBY a BIB sú a boli prepojené už od samotného začiatku bratislavského bienále od polovice 60. rokov. Spolu sme pracovali aj rástli. Tešíme sa na pokračovanie tejto plodnej spolupráce a podporu exceletnosti v oblasti detských kníh. Všetky sekcie IBBY majú tú česť nominovať tie najlepšie a najnadchýňajúcejšie ilustrácie. Vidíme, ako sa to deje aj tým, že počet nominácií stúpa, za čo organizácii BIB

gratulujem! Vychutnajte si úspešnú výstavu 2019 aj sympóziu, ktoré sa poprvýkrát odohrávajú na Bratislavskom hrade. Pre IBBY je opäť poctou, že diela držiteľa Ceny Hansa Christiana Andersena z roku 2018 budú opäť súčasťou výstavy rovnako ako ilustrátori ocenení na Nami Concours v 2019.

**Mingzhou Zhang**  
IBBY President  
Peking

# Mirjana Bajić

*Srbsko*

## Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky Vplyv originálu ilustrácie pri procese nadobúdania ženskej identity



*Mirjana Bajić (1955) je historička umenia, od roku 2012 pracuje ako kurátorka v galérii SULUJ, je uznávaná umelkyňa a pôsobí aj ako členka v ULUPUDS, DIUS a AICA. Narodila sa v Zemune, kde aj ukončila školu. V období rokov 1989 – 93 pracovala ako kurátorka pre ULUPUDS a organizovala veľké podujatia (Májová výstava, Medzinárodné biennále ilustrácií Zlaté pero Belehradu, Pražské Quadrenniale). V rokoch 2007 a 2009 bola kurátorkou medzinárodnej časti 49. a 50. Zlatého pera v Belehrad, je autorkou úvodníka v katalógu, ktorý bol v roku 2007 vydaný na webovej stránke IBBY. Jej profesionálne aktivity sú rozdelené do niekoľkých častí: noviny, prezentácie, štúdie, eseje, úvodníky do katalógov solo výstav a skupinových výstav. Je autorkou výstavných projektov, zúčastňuje sa medzinárodných kongresov (Amsterdam 1996), seminárov a je členkou porôt a fór. Vo svojej bibliografii má 40 úvodníkov k výstavám, ktoré boli vydané v Srbsku, Taliansku, Grécku, Rumunsku, Francúzsku a na Srí Lanke.*

Žijeme vo svete digitálne upravovaných obrázkov, ktorých nekonečné kopírovanie a rozširovanie vo všetkých oblastiach komunikácie prináša pre súčasnú civilizáciu nielen rôzne výhody, ale dochádza aj k negatívnym dosahom. Stále sa vynára viac a viac problémov v spojitosti s tlakom na psychiku, ktorá sa ešte stále neprispôbila. Existuje množstvo vizuálnych informácií, dokonca hovoríme o **tyranii zo strany médií**, ktoré by mali byť určitou oporou, ale namiesto toho zasahujú do normálneho procesu spracovávania informácií a ich neustáleho ukladania v hlbších vrstvách vedomia (dokonca **celospoločenského nevedomia**). Rýchlosť, akou sa k nám valia rôzne obsahy, ich nekompletné spracovanie, nedostatočná vizuálna stránka webových obsahov a načasovaná agresivita, aktivujú medzery v pamäti.

Vďaka počítačovému svetu môžeme sexuálne komunikovať, hrať sa, prezerať si kultúrne obsahy bez toho, aby sme išli do kina, divadla, múzea, a bez toho, aby sme sa dotkli pokožky nášho intímneho partnera, papiera či obľúbenej knihy... Dokonca aj proces písania na papier, na ktorý si naše ruky geneticky zvykli počas mnohých generácií, je v ohrození a upozorňujú na to aj učitelia prvého stupňa základných škôl. Deti trávajú väčšinu času ťukaním do klávesnice a dotý-



kaním sa displejov, nedržia pero, nesústredia sa na písanie písmen, čím sa nadobúda jedna z najdôležitejších zručností medzi jazykom – znakmi – písmenami, **vyjadrenie identity – vlastný rukopis**. Obhajcovia a obeť globálnej komunikácie sa bránia tým, že hry v kontrolovanej miere môžu intelektuálne a spoločensky pôsobiť stimulujúco, že digitalizácia nás oslobodzuje od časovo náročných aktivít, že internet nám dáva možnosť vychutnať si naše obľúbené filmy a hudbu bez platenia za lístok, ako aj priestor s erotickým obsahom ušitým na našu mieru bez rizika byť za to kritizovaný a napokon aj bez citovej pripútanosti, ktorá môže skončiť frustráciou... Pýtame sa samých seba: Čo je to za voľný čas, ktorý takto získame? Čo získame, ak sa naše vzťahy s kolegami a priateľmi zredukujú na super momenty z nášho života zdieľané na facebooku a kultúra sa stane bezduchou – obsahy z internetových kanálov, ktoré neponúkajú skutočný umelecký rozmer zvuku a obrazu, hry bez tela a tváre protivníkov, v ktorých rumunskí hráči zbierajú body za svojich bohatších amerických rovesníkov za hrstku dolárov...? Nie je toto zrod nového usporiadania vo svete prinášajúci huf virtuálnych **zjavení**, ktoré premietajú naše priania, fantázie, spoločenské potreby, umelecký obsah... Niečo ako 3D tlačiarne, ktoré nám pomôžu stať sa návrhárom šperkov či nábytku bez toho, aby sme sa hýbali či vzdelávali.

Ak sa pozrieme na vydávanie kníh, hlavne tých pre deti a mládež, komiksy, animované filmy, kde si autorské ilustrácie ešte stále držia svoje prvenstvo, vidíme procesy, ktoré posilňujú **kult** umeleckej činnosti. Predovšetkým tu ide o **zodpovednosť** k vývojovým potrebám dieťaťa. Je rozdiel medzi skorou čarovnou fázou (do veku 5 rokov) a tou reálnou medzi 7 a 10 rokom (keď sa nadobúda vedomosti v oblasti literatúry a vedy), keď narastá snaha o komunikáciu

a očakávania smerom k médiám. V tínedžerskom veku sa stretávame s kontroverznou potrebou byť akceptovaný v skupine svojich rovesníkov a s **individualizáciou**. Je to práve tínedžerský vek, ktorému sa zo strany vydavateľov a ilustrátorov venuje malá pozornosť. V Srbsku rovnako ako v Európe môžeme za tým jasne vidieť agresívnu dominanciu virtuálnych medií, na ktorú nemá klasické vzdelávanie a kultúra ráznu a adekvátnu odpoveď.

V Srbsku existuje množstvo komerčnej vydavateľskej činnosti, preklady bestsellerov a tvorba domácich takzvaných románov pre ženy, ktoré tínedžeri masívne konzumujú a zahodia ich ako staré noviny. Oddelenú skupinu, ktorá napráva tento obraz, tvoria vydavatelia kvalitného domáceho autorského komiksu, ktorý sa stará v notebookoch o umeleckú stránku, prináša súčasné témy, vytvára motivujúce umelecké prostredie na formovanie zábavných skupín mladých ľudí, zhromažďovanie sa, hranie cosplay...

Tu budeme teraz venovať pozornosť predovšetkým známej knihe, jedinečnému bibliofilskému grafickému románu a autorskému komiksu, či animovanému filmu. Ich spoločným znakom je to, že ide o domácich ilustrátorov zameraných na tínedžerov, ktorí študovali na umeleckých školách v Belehrade, mladú a strednú generáciu, ktorá priniesla nový druh senzibility a zvláštneho umenia v štruktúre ilustrácií.

Vieme, že záujem o vizuálne umenie v tomto veku narastá. Faktom je, že vďaka ich spojeniu vzniká obraz, ktorý im umožňuje zaradiť sa do skupiny a prejaviť vlastnú individualitu. Takže **seberealizácia** autora s jeho náhlynosťou k avantgardnému smerovaniu a s vedomosťami o sociálnych a psychologických vplyvoch je neskutočne dôležitá pre úspešnú komunikáciu. Srbsko sa ešte vždy nachádza v dlhotrvajúcom ekonomickom a kultúrnom prechode, kto-



rý sa začal na začiatku deväťdesiatych rokov rozpadom socialistickej Juhoslávie a kontrolovaním ekonomiky a kultúrnej politiky. Revolučné hodnoty ako **rovnosť, bratstvo, sloboda** dramaticky skončili v ruinách občianskej vojny. Tradičná rodina zmizla s príchodom komunizmu na historickú scénu a nové modely zatiaľ nevznikli. Následky úpadku ženskej identity sú neprehliadnuteľné. Technologická revolúcia rýchlo vošla do všetkých pórov **každodenného života ženy**, do jej kontaktov, vzdelávania, práce. Začali sa robiť rozdiely medzi tými, čo vedeli s počítačom pracovať, a tými, čo to nevedeli, medzi modernými a tradičnými, medzi mladými a starými. Tieto rozdiely sú viditeľné v štýle, ale aj v pohľade na priateľstvá a intímne vzťahy, kariéru, peniaze... Byť **objektom – bábikou** nie je len cieľom, je to aj spôsob, ako získať partnera, diplom, prácu...

Vďaka publikáciám určeným na hromadný trh, chýbajúcemu spoločenskému priemeru, ako aj vďaka predajnej sieti a reklame existuje určitý potenciál, ako sa dá preniknúť do všetkých pórov čítajúcej verejnosti, ktorá v Srbsku bez ohľadu na ekonomickú nestabilitu rastie (dôkazom toho je veľká návštevnosť Knižného veľtrhu v Belehrade, ktorý sa konal v októbri). To, že knihy opisujú dôležité ženy zo Srbska z obdobia stredoveku až po dnešnú dobu, je naozaj dôležité. Materiál na čítanie, ktorý produkuje renomovaná novinová vydavateľská spoločnosť NOVOSTI z Belehradu, má mimoriadnu kultúrnu hodnotu a vizuálnu kvalitu. Ilustrátorka Vojislava Beca Tanurdžičová (patrí do generácie maliarov očarených stredovekom) je známa divokým expresionizmom hraničiacim s abstraktnosťou. V knihe **Tie, čo zmenili Srbsko – známe ženy Srbska** (*One su promenile Srbiju – znamenite žene Srbije*) sa popasovala s obrovskou komplexnou úlohou zachytiť nielen vonkajší vzhľad – štýl obliekania, ale aj kultúru danej doby, detaily jej atmosféry,

symboly profesií, rodinu, sociálny kontext a hlavne jemné – skryté črty osobností, ktoré dávajú odpoveď na otázku: Čo spravilo ženu silnou v prostredí, v ktorom boli dejiny tvorené hlavne mužmi? Ilustrácie pôsobia komunikatívne a čisto, sú však metodologicky komplexné, otvárajú veľké množstvo problematických otázok týkajúcich sa vzťahu medzi vizuálnymi vzormi, autorským procesom a digitálnou syntézou.

Otázka vzťahu medzi originálom a kópiou alebo digitálnym zásahom je riešená prostredníctvom celého cyklu knižných ilustrácií. Príkladom je Jelena Anžuska, kde môžeme vidieť, ako sa prepletá tradícia a technológia. V pozadí je fotografia originálnej fresky z kláštora Sopoćani, ktorá bola vyhotovená okolo roku 1275 počas života kráľovnej. V popredí môžeme vidieť kresbu vyhotovenú grafitovou ceruzkou a všetko sa spája do koláže v počítačovom programe. Tradičné techniky sú prítomné v dvoch rozmeroch: jeden pochádza z doby vytvorenia diela dokumentovaného portrétu a druhý je reprezentovaný kresbou grafitovou ceruzkou, starou technikou, ktorá je považovaná z pohľadu moderného spôsobu za portrét a paradoxne je tradičná, keďže nám pripomína obrázky zo starých umeleckých štúdií. Na zmodernizovanie tradičnej formy ilustrácie bola použitá digitálna technika a v pozorovateľovi vyvoláva dojem atraktívnosti.

Podobným spôsobom je ilustrovaná jedna z prvých vzdelaných umelkyň v srbskej histórii Katarina Ivanovičová. Ako základ pre obrázok autorka odvážne použila Ivanovičovej autoportrét – namaľovaný originál. Ak sa pozrieme na originál, išlo by tu o kópiu, ale keby sme považovali techniku manuálnej kresby za originál, potom by tu išlo o originál, ktorý podlieha určitej metamorfóze v počítačovej technológii – prostredníctvom zväčšovania a spájania s pozadím,



čo vytvára vrstvenú ilustráciu. Medzi súčasných zástupcov, ktorí sú toho výborným príkladom, patria: Marina Abramovičová – svetoznáma umelkyňa, jej scéna z predstavenia

v New Yorku *Umelec je prítomný*; Ashen Ataljancová – baletka; Ana Ivanovičová – tenisová hráčka; Olivera Katarina – účinkujúca umelkyňa a jedna z našich vynikajúcich umel-



Obr. 1. Katarina Ivanovic



Obr. 2. Marina Abramovic





Obr. 3. Ana Ivanovic

kýň, ktorá vyhrala *Zlatú palmu* 1969 (ako členka filmového tímu *Zberatelia peria*, réžia: A. Petrović); vedkyňa – Mileva Marić Einsteinová; dramatička – Mira Trailovičová; sklada-



Obr. 4. Isidora Zebeljan

telka – Isidora Žebeljanová ... V tejto časti bol použitý výber foto materiálu z archívu a práca s ním bola pomocou hravých pohybov a autentického vyjadrenia.



Prínos knihy v procese budovania ženskej identity počas citlivých rokov jej prebúdzania sa je jasný, ako aj sofistikovaný v dobe veľkého sociálneho nepokoja v Srbsku. Oslabený systém hodnôt, nedostatok rodinných vzorov, posadnutosť objaviť sa v spoločnosti ľudí zo showbiznisu a spoločensky vyrásť, strata komunikácie s rovesníkmi a konzumná spoločnosť viedli k nárastu násila, kriminality a dezorientácie v intímnom a spoločenskom živote mladých žien. Teplo a úprimnosť obohacujúce vizuálne zobrazenia Vojislavy Tanurdzićovej interpretujúcich ženu v rôznych historických obdobiach ako niečo hodnotné poskytujú motiváciu nášť model identity, ktorý sa buduje, nie je ovládaný hodnotami a zároveň so ženskosťou vytvára kompletnú osobnosť (talent, vedomosti, kreativita), ktorá pretrváva počas celého života a neskôr zostáva v spomienkach jej potomkov.

Ďalšou ilustráciou, ktorú si treba všimnúť, je dielo Ivy Atoskiovej – jej kompletne kresby – autentické s textom, v nevšednom prostredí nášho okolia – **grafické romány**. Atoskiová vytvorila cyklus (*Byť tá druhá*), v ktorom spojila rozprávkové bytosti – zvieratá a obyčajných roľníkov, dominantných predátorov a ich poddaných tak, aby vyjadriala alegóriu hracej sily v modernom svete. V skrytom vnútri jej hermafroditických žien so zvieracími hlavami, ktoré sú porovnávané s démonmi a považované za stigmatické bytosti, sa premieta homofóbia srbskej spoločnosti. Pre milovníkov fantasy je táto symfónia vizuálneho rozprávania spojená so sériou obrovských tabúl (kalendár od pondelka do nedele), čo pôsobí ako lahôdka v mori produkcie neskutočných fiktívnych seriálov, ktoré prinášajú nadnárodné spoločnosti. Animovaný celovečerný film **Edit a ja** na motívy známej komiksovej knihy od Aleksa Gajica patrí z pohľadu budúcnosti a technológie do vedecko-fantastického podžánru. Veľmi dôležitá je štylizácia obrázku hlavnej postavy Edit, ktorá je

minimálna a sofistikovaná a v súlade s jej emancipovanou ženskou identitou. Napriek tomu, že je dievčaťom budúcnosti, jej obraz existuje už dnes a je v kontraste so silikónovými bábikami súčasnosti. Jej osobné ciele ju sprevádzajú celým životom.

**Kult kultúry** originálov vo svete digitalizácie dokáže vďaka autorskej kreativite a schopnosti ilustrácie preniknúť do nových elektronických foriem. Nezabúdajme na to, že ilustrácia neexistuje bez duplikácie. Jej tlačeneé formy vytvorili komiks a animáciu v 20. storočí a prostredníctvom médií si podmanili nové oblasti popkultúry v 21. storočí. Aby umelec dokázal vytvoriť originálne a vizuálne atraktívne dielo, musí podstúpiť vyčerpávajúce bádanie, ktoré mu umožní transformovať jeho skúsenosti a vedomosti z oblasti umeleckých techník do ilustrácie. Nový virtuálny arzenál prostriedkov



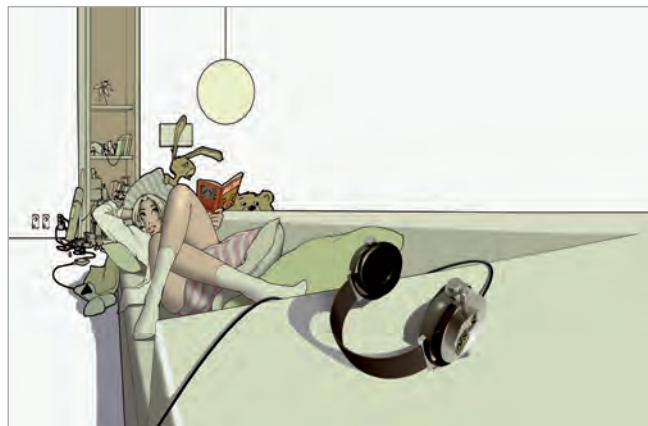
Obr. 5. Iva Atoski 2019\_Dovidjenja – in carota veritas (100x70, tus)





Obr. 6. Iva Atoski (7)nedelja 2017

napomôže vylepšiť a zjednodušiť samotný proces, ale nemajú takú silu **vyjadriť** to, čo ruka. Treba povedať, že tvorba osobných vizuálno-obsahových modelov je dôležitá. Ide



Obr. 7. A-Gajic Edit u krevetu

o modely, ktoré odolávajú tyranii veľkomesta, hľadajú spôsob, ako si podmaniť jeho obyvateľov, ktorí sú otrokmi životného štýlu **ako** štítky na oblečení, ktoré nepredstavujú nič iné ako masové **ÁNO** – značkám. Masová anonymná tvorba pre deti a mladých ľudí, ktorí nakupujú komiksy, hry, filmy, hračky, oblečenie, podporuje nové formy závislosti, ktoré chladnokrvne potláčajú rast vlastnej identity. Originálne dielo má korene v osobnosti a hovorí k nej, je začiatkom pokusu o vizualizáciu obsahu. Keďže umelec postupne a podnetne poukazuje na konkrétne problémy, dokáže ich vyjadriť bez agresivity, posadnutosti technikou, či prázdnej akumulácie. Vybrané kreatívne inšpirácie z masových publikácií, bibliofílie a najpozeranejších animovaných filmov poukazujú na **dosah** nových modelov ilustrácií v popkultúre, ktoré vytvárajú osobnosti budúcnosti schopné povedať **NI** jednotvárnosti, politickej nekorektnosti a otroctvu konzumnej spoločnosti.



# Ali Boozari

*Irán*

## Klasická alebo digitálna ilustrácia? To je otázka



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

### Zhrnutie

Používanie digitálnej techniky pri ilustráciách neustále narastá a čoraz viac ilustrátorov má tendenciu používať túto techniku, ktorá im dáva možnosť vytvárať obrázky, pri ktorých je ťažké určiť, či sú kreslené rukou alebo vytvorené digitálne. Môj príspevok porovnáva digitálne a tradičné techniky ilustrovania a skúma ich z pohľadu ôsmich hľadísk: fyzická stránka, čas, priestor, materiál, precíznosť, kopírovanie, trvácnosť, tlač a zdieľanie. Napokon treba vziať do úvahy aj úlohu umelca, publika, vydavateľov a kritikov. Pokúsím sa zodpovedať nasledujúcu otázku: Aké postavenie má klasická ilustrácia v dnešnom digitálnom svete?

### Kľúčové slová

Digitálna ilustrácia, kreslená ilustrácia, ilustrácie ako umenie, ilustrácie ako médiá

### 1. Úvod

Expanzia internetu a evolúcia v oblasti tlačového vybavenia v digitálnej ére prinútili ilustrátorov prispôbiť sa a rozšíriť oblasť svojich aktivít tak, aby si popri technologickom pokroku a rozmachu nových médií, akými sú blogy, sociálne



siete a počítačové hry, dokázali plniť svoju úlohu prostredníctvom digitálnych médií.

V digitálnej ilustrácii používa umelec kresliace techniky, aby rovno na počítači vytvoril dielo. Ten mu na to ponúka nástroje – predovšetkým štetce – v rôznych veľkostiach určených na olejomalbu, akvarel, akryl, pastelku a dokonca aj sprej. Digitálny ilustračný softvér sa snaží napodobňovať efekty maľby. Dokonca prostredníctvom kombinácie rôznych textúr a tvarov dokážu umelci vytvoriť svoj vlastný štetec. Takto má umelec možnosť digitálne využívať všetky umelecké efekty, ktoré má k dispozícii pri ručnej ilustrácii. Takže aká je výhoda klasických a manuálnych techník oproti tým digitálnym? Budem pokračovať najprv s prehľadom charakteristických znakov digitálnych a ručne kreslených techník.

## 2. Ručne kreslená a digitálna ilustrácia: výhody a nevýhody

### 2.1. Fyzické hľadisko

Prvý znak, ktorý robí ručnú ilustráciu výnimočnou je to, že táto forma umenia má špecifickú fyzickú stránku; tou je, že ručne kreslené umenie je niečo, čo umelec počas procesu tvorby a po jeho ukončení cíti všetkými svojimi zmyslami (čuchom, dotyk, zrakom, sluchom a dokonca aj chuťou).

Na rozdiel od ručne kreslených ilustrácií digitálne ilustrácie sú virtuálne, takže sa ich nemôžeme dotknúť; dokážeme ich vidieť len na počítačových obrazovkách a dotknúť sa môžeme iba ich kópií vytlačených na papieri. Ilustrácie vytvorené digitálnou technikou sa dajú vytlačiť, ale výsledkom je plochý obrázok. Produkcia digitálnych ilustrácií je bez vône či fyzicky namiešanej farby a nepočuť súznenie rôznych prostriedkov na rôznych úrovniach.

### 2.2. Čas

Digitálne ilustrácie sú všeobecne vytvorené rýchlejšie ako tie ručne kreslené, pri ktorých má ilustrátor prístup k obrovskému množstvu pomôcok, akými sú rôzne papiere, vodové farby, perá, štetce atď., a príprava týchto pomôcok trvá nejaký čas. Keď sa ešte k tomu rozhodne vyskúšať nejakú novú techniku, potrebuje nové vybavenie. Údržba a príprava pomôcok si tiež vyžaduje svoj čas: umývanie štetcov po ich použití, uloženie farieb na suché miesto, príprava farieb na ich budúce použitie a uloženie papierov v ideálnych podmienkach, aby sa dali dlho používať. Toto všetko sú činnosti, ktoré si vyžadujú svoj čas.

Aby sa pri ručne kreslenej ilustrácii dostavil želaný výsledok, treba počkať, kým farby uschnú a potom aplikovať ďalšiu vrstvu farby; tento proces závisí od použitej techniky a môže trvať dosť dlho.

To sa však netýka digitálnej ilustrácie; všetko sa ukladá do počítačovej magickej skrinky, zapnutím počítača môžeme začať hneď pracovať a jeho vypnutím prácu okamžite ukončíme, keďže nepotrebujeme čas na začiatočnú prípravu materiálov, uloženie a zorganizovanie pomôcok. Farby sú vždy na svojom mieste, sú stále žiariace a netreba čakať, kým uschnú.

V rýchlo sa meniacom svete médií môže byť vysoká rýchlosť považovaná za veľkú výhodu – ak to nie je na úkor precíznosti.

### 2.3. Priestor

Aby sme vytvorili ilustrácie klasickým spôsobom, potrebujeme priestor ateliér. Ak pracujeme so živým modelom, priestor by mal byť ešte väčší. A k tomu ešte treba priestor na uskladnenie vytvoreného diela.

Výroba digitálnych ilustrácií si nevyžaduje konkrétne miesto. Ateliérom je jednoduchý stolík a množstvo umelec-



kých metód, ktoré poskytuje monitor. Dôležité je, že všetky diela sú uložené na malom pevnom disku, sú stále s vami a vy ich môžete kedykoľvek ukázať iným, alebo ich vytlačiť.

V dnešnom svete, keď umelci musia tvoriť v spoločných malých štúdiách či doma, je to značnou výhodou, keďže nepotrebujú priestranný ateliér.

#### **2.4. Materiály**

Výroba materiálov určených pre ručne kreslenú ilustráciu je dosť drahá. Nieкто ako Einar Turkowski (Nemecko, 1972-)<sup>1</sup> dokázal vytvoriť ilustráciu ceruzkou – samozrejme, že potreboval viac ako štyristo. Treba však povedať, že vytvoriť kvalitnejšiu ilustráciu si vyžaduje viac prostriedkov. A preto je najväčšou nevýhodou klasických nástrojov to, že sú príliš drahé, keďže sa používajú celý čas a treba ich neustále vymieňať za nové. A nie vždy sa dá predchádzajúci nástroj nahradiť presne takým istým a v rovnakej kvalite. Papier, farba a štetec, každý jeden z nich treba meniť v závislosti od použitej techniky, vždy si treba nachystať zoznam vecí, ktoré sú potrebné pre daný obrázok. Nič z nich sa nedá používať večne, alebo sú po čase nepoužiteľné a treba ich nahradiť.

Pri digitálnej ilustrácii vám stačí, že vlastnité základné vybavenie ako grafický tablet, potrebný softvér a optické pero a hneď máte prístup k rôznym technikám vrátane vodových farieb, olejových farieb atď. A k dispozícii máte neobmedzenú škálu farieb a prostriedkov, ktoré môžete s radosťou používať celý život. Nemusíte vyjsť von, aby ste si zaobstarali potrebné nástroje či farby.

Treba dodať, že klasické farby môžu obsahovať toxické látky, ktoré môžu byť pre ilustrátorove zdravie pri ich vdychnutí škodlivé. Čiže po dlhšom skúmaní sa digitálna ilustrácia javí ako úspornejšia a vďaka menšej spotrebe papiera aj menej škodlivá pre životné prostredie.

#### **2.5. Precíznosť**

Ručne kreslené ilustrácie nedovoľujú ľahkú opravu akýchkoľvek chýb, čiže pracujete ťažšie a presnejšie, aby ste sa im vyhli. A k tomu sa ešte treba naučiť pracovať s limitovanou farebnou paletou pri tvorbe rozličných farieb.

Pri digitálnej ilustrácii môžete opraviť všetko bez toho, aby ste zanechali nejaké stopy, môžete veci meniť, hrať sa s farbami a tvarmi a upravovať ilustráciu, zmeniť jej farbu, tvar a transparentnosť. V skratke, digitálna ilustrácia umožňuje nekonečné opravy a dáva vám plnú kontrolu nad dizajnom vášho diela. Toto je jeden z najväčších rozdielov medzi digitálnou a klasickou ilustráciou.

#### **2.6. Kopírovanie**

Kopírovanie ručne vytvorenej ilustrácie je ťažko možné. Ak chcete odkopírovať niekoho dielo, musíte opakovať všetky kroky, ktoré viedli k jeho vytvoreniu, a to s použitím rovnakých materiálov a štýlu. Tieto kroky môžu byť veľmi komplexné a osobité a dvaja umelci s rovnakými technickými zručnosťami nemôžu konať úplne rovnako a každá čiara nakreslená ceruzkou či použitie materiálu či techniky potenciálne vytvára rozdiel. Táto črta pridáva ručne vytvoreným umeleckým dielam na hodnotu, keďže existuje len jedna unikátna kópia daného obrázku a ak sa stratí, nedá sa nahradiť.

Digitálne ilustrácie sa dajú jednoducho odkopírovať a z nich sa môže vytvoriť tisícka ďalších kópií. Digitálne ob-

<sup>1</sup> BIB grand prix winner 2007



rázky majú teda inú hodnotu, keďže je ťažké určiť, kto v skutočnosti vlastní konkrétne dielo a v konečnom dôsledku neexistuje originálna verzia, ktorá by mohla byť vystavená v galérii. Medzičasom existuje spôsob, ako si poradiť s týmto problémom. Kópie obrázkov sú limitované a očíslované.

### **2.7. Trvanlivosť**

Ďalšia nevýhoda ručne kreslených ilustrácií je, že sa môžu ľahko poškodiť, stratiť a zničiť. Nie je možné vystaviť tieto ilustrácie verejnosti na dlhú dobu, pretože zmeny svetla, vlhkosti a teploty ovplyvňujú ich fyzický stav. Ale na druhej strane uskladňovanie takéhoto diela na bezpečnom a tmavom mieste berie divákovi radosť z toho, že môžu toto dielo vidieť.

Neúmyselné zničenie digitálnych ilustrácií nie je ľahké a ak máte aj zálohovanie, nemusíte sa obávať, že vaše dielo poškodí denné svetlo či vlhkosť. Farby nikdy nevyblednú, papier sa neroztrhne a tiene sa nestratia, keď sa ich dotknete prstami. Oheň či zemetrasenie nemajú vplyv na digitálne ilustrácie a nikto vám ich neukradne.

### **2.8. Tlač a zdieľanie**

V dnešnom svete sa správy, umelecké diela a podujatia zdieľajú veľmi ľahko. Práve teraz môže niekto nahrávať audio prezentáciu, alebo fotiť či natáčať toto stretnutie a naživo ho zdieľať s inými ľuďmi po celom svete.

Zdieľať či vytlačiť ručne vyrobenú ilustráciu predstavuje fyzickú prácu, treba ju naskenovať alebo odfotoграфovať. Výsledný obrázok zriedkavo odráža celý obsah kresby, iba znázorňuje jeden aspekt ilustrácie a je oddelený od všetkých ostatných častí, ktoré sa nachádzajú na obrazovke. A preto ručne kreslená ilustrácia nemôže byť podrobne a poriadne zdieľaná s obecnstvom.

Ale digitálna ilustrácia umožňuje zdieľanie obrázkov. Digitálna ilustrácia sa vyrába pomocou prostriedkov určených na tlač a tak netreba extra úpravu na jej vytlačenie, keďže ju svet naokolo žiadnym spôsobom neovplyvňuje. Digitálna ilustrácia môže byť zdieľaná bez medzičlánkov a je virtuálne identická s originálnym dielom. Navyše nepotrebuje čakať na zorganizovanie umeleckej výstavy, keďže galéria diel je prítomná na virtuálnych stránkach a pre virtuálne obecnstvo – bez časového a priestorového obmedzenia – ktoré si diela môže pozrieť a komentovať ich. Títo návštevníci sú zároveň aj potenciálni zákazníci. Z tohto pohľadu má digitálna ilustrácia veľkú silu a je efektívnym médiom.

### **3. Diskusia**

Ak zoberieme do úvahy tieto postrehy, digitálna technika sa javí byť tým najlepším nástrojom v dnešnom svete ilustrácie: dokáže vytvoriť ten istý výsledok ako manuálna technika, je časovo menej náročná na prípravu, na tvorbu si vyžaduje menší priestor, je kompatibilná s tlačiarenským zariadením, jej výroba je lacnejšia, neustále sa dá upravovať v iných formátoch a ľahko sa opravuje.

Nie sú to však len ilustrátori, ktorí uprednostňujú klasické techniky, vyberajú si ich aj festivaly na prehliadky a výstavy originálnych obrázkov.

Kým medzinárodné výstavy ilustrácií ako Bienále ilustrácií Bratislava (BIB) (Slovensko, od roku 1965)<sup>2</sup>, Výstava ilustrácií Annual (Taliansko, od roku 1967), Medzinárodná cena za ilustráciu (v kooperácii s Fundación SM, Taliansko, od roku 2009) a ARS IN FABULA Víťazná cena (Taliansko, od

<sup>2</sup> [www.bibiana.sk](http://www.bibiana.sk)



roku 2012) na Veľtrhu kníh pre deti v Boloni<sup>3</sup>, Illustrarte, Medzinárodné bienále ilustrácií pre deti (Portugalsko, od roku 2010)<sup>4</sup> a Výstava ilustrácií v detských knihách na Festivale čítania Sharja (Ukrajina, od roku 2012)<sup>5</sup> stále uprednostňujú prezentáciu fyzických ilustrácií, festivaly ako Nami Island International Picture Book Illustrations Concourse (Južná Kórea, od roku 2013)<sup>6</sup> a súťaž Golden Pinwheel Young Illustrators Competition na Medzinárodnom čínskom veľtrhu kníh pre deti v Šanghaji (Čína, od roku 2015)<sup>7</sup> uprednostňujú ilustrácie v digitálnom formáte<sup>8</sup>; iba dva festivaly Cena Hansa Christiana Andersena (HCAA) (Švajčiarsko, od roku 1966)<sup>9</sup> a Pamätná cena Astrid Lindgrenovej (ALMA) (Švédsko, od roku 2002)<sup>10</sup> ponúkajú svoje ceny za ilustrácie na základe publikovaných kníh, nie originálnych obrázkov.<sup>11</sup>

Pre prvú skupinu je ilustrácia stále umeleckým dielom určeným pre múzeá a umelecké zbierky. Avšak používanie digitálnych techník v ilustrácii ma rastúci trend a aj festivaly, ktoré preferujú fyzickú originalitu obrázku sú nútené akceptovať digitálne obrázky.<sup>12</sup> Teraz tu máme otázku, prečo sa ručne nakreslená ilustrácia stále teší z obdivu verejnosti.

<sup>3</sup> [www.bolognachildrensbookfair.com](http://www.bolognachildrensbookfair.com)

<sup>4</sup> <http://www.illustrarte.net>

<sup>5</sup> [www.scrf.ae](http://www.scrf.ae)

<sup>6</sup> <http://namiconcours.com>

<sup>7</sup> <http://ccbookfair.com>

<sup>8</sup> Prvý festival ilustrácií, ktorý začal redukovať poštové náklady, bol CJ Picture Book Festival (Južná Kórea, 2008-2010).

<sup>9</sup> [www.ibby.org](http://www.ibby.org)

<sup>10</sup> [www.alma.se](http://www.alma.se)

<sup>11</sup> Podľa nových pravidiel HCAA z roku 2018, namiesto nominovaných originálov kníh sa zasielajú porotcom na celom svete iba vo forme PDF a iba dve vytlačené verzie sú zasielané do ústredia IBBY v Bazileji na záverečnú arbitráž a archívne účely.

<sup>12</sup> Napríklad približne 60 % ilustrácií bolo zaslaných na BIB 2017 prostredníctvom digitálnej tlače.

Odpoveď na túto otázku môžeme nájsť v dvoch úrovniach: v umelcovi a mimo neho. Ilustrátor ako ktorýkoľvek iný umelec vytvára umelecké dielo, pri ktorom ho neteší len jeho výsledok, ale aj jeho výrobný proces; umelecké dielo, ktoré uspokojí všetky jeho zmysly, zaberá jeho čas a priestor a on sa vnára do svojho umeleckého sveta. Našich päť zmyslov hrá pri tvorbe veľkú úlohu. Čiže tvorba nejakého obrázku je fyzická a dá sa ukázať ako jedinečné umelecké dielo a to umelca stále láka.

Je mnoho ľudí a dokonca aj expertov, ktorý nemajú veľké porozumenie pre digitálnu ilustráciu a jej výrobný proces. Myslia si, že všetci majú prístup k počítaču a digitálny ilustrátor nevytvára ničो jedinečné; pravdepodobne vidia schopnosti digitálneho ilustrátora len v jeho technickej zručnosti spájajúcej rôzne vyobrazenia a obrázky. Dokonca si myslia, že digitálna ilustrácia je jednoduchá umelecká činnosť. Ľahko môžete odstrániť obrázok, zmeniť ho a použiť ho v inej úrovni. Títo kritici zabúdajú, že tvoriť umenie si vyžaduje zručnosti týkajúce sa ľudskej a zvieracej anatómie rovnako ako aj aplikovanie veľkého množstva techník vrátane tieňovania a vyfarbovania, materiálov, atmosféry, kompozície, špeciálnych efektov atď.

Skúsení majstri rovnako ako aj moderní experti sú toho názoru, že digitálnemu umeniu chýba fyzický aspekt. Digitálne diela sa netvoria len na obrazovke, ale sú na nej aj vystavené a môžu byť premiestnené do iného počítača. Keď sa kupuje originál ručne kreslenej ilustrácie, kupuje sa obrázok s konkrétnou fyzickou stopou a mali by sme vedieť, že tá stopa sama osebe nie je umelecké dielo, je to len nutná fyzická rekvizita, aby dielo mohlo byť vystavené. Konkrétne v oblasti manuálne vytvorených obrázkov je ich hodnota v ich cirkulácii a ich jedinečnosť spočíva v tom, že ich nie je možné obnoviť.



Ak má však digitálna ilustrácia akceptovateľnú kvalitu a je dôveryhodná pre deti a dokáže s nimi komunikovať, nie je vo vzťahu k obecnstvu oproti klasicky vytvorenej ilustrácii v nevýhode. Faktom je, že pre deti technika nezohráva dôležitú úlohu. Dôležitejší je zmysel, celkový kontext, spôsob komunikácie a spolupráca textu s obrázkami. Procesu tvorby diela sa neprikladá taký význam.

#### 4. Záver

Umeleckí kritici aj mnohí umelci neustále zdôrazňujú originalitu a fyzický aspekt ilustrácie rovnako aj kreatívny a umelecký proces a hoci festivaly ilustrácií prikladajú význam tomuto prístupu, zdá sa, že najdôležitejší aspekt dnešného

rýchleho sveta je konečný výsledok práce s ilustráciou: rýchla, precízna a harmonická ilustrácia, ktorá sprevádza text, nie to, čo my nevyhnutne považujeme za „umelecké“. Ilustrátor môže používať digitálne techniky ako aj hociktoré iné a dokonca môže svoje diela tvoriť spájaním klasických a digitálnych techník. Techniky ručnej tlače, koláž, olejové farby, akrylové farby, vodové farby atď. dokážu vytvoriť nádherný výsledok a sofistikovanejšie obrázky, keď sa kombinujú s digitálnymi technikami. A to by mala byť ďalšia vlna online vývoja. Kombinovanie týchto rôznych techník má za cieľ vytvárať nové a vzrušujúce vizuálne skúsenosti, ktoré môžu reagovať na potreby umelca, zamestnávateľa a obecnstva.

# Nadežda Bugoslavskaya

*Rusko*

Rezistencia papiera je cesta, ako uspieť v ilustrátorskej práci



*Narodila sa v Moskve v roku 1967. V roku 1991 ukončila štúdium na Vysokej umeleckej škole V. Surikova v Moskve. Maľuje a ilustruje knihy pre deti. Pracuje pre viacerých vydavateľov v Rusku. Ilustrovala niekoľko kníh od Astrid Lindgrenovej, Karla Čapka, Joela Harrisa a aj od niektorých moderných ruských autorov. Svoje práce vystavovala nielen v Moskve, ale aj na medzinárodných výstavách. Vyučuje ilustráciu na Inštitúte obchodu a dizajnu (B & D). Je členkou Asociácie knižnej ilustrácie a dizajnu v Moskovskej únii umelcov, ako aj členkou Moskovskej rady kníh pre deti.*

Keďže som umelkyňa, tak sama z vlastnej skúsenosti viem, že umelecký jazyk akéhokoľvek obrázku je definovaný jeho technikou. Ak pracujem s vodovými farbami, ide o jeden štýl, ak pracujem s ceruzkami, ide o druhý štýl, a ak pracujem s akrylom, ide o tretí štýl. A takto by som mohla pokračovať ďalej. Štúdium histórie umenia nás núti myslieť si to isté. Môžete to jasne vidieť na niektorých nástenných maľbách: európskych, staroruských a čínskych. A to isté platí pre maľovanie, drevoryt a linoryt.

Ale pozrime sa na modernú ilustráciu.

Najprv by som rada povedala, že som konzervatívna umelkyňa a neovládám dobre digitálnu technológiu. Mrzelo ma to. Ale raz sa mi na mojej výstave stalo niečo, o čom vám chcem porozprávať. Môj priateľ, ilustrátor Andrey Martinov, si pozorne prezeral moju prácu a potom sa ma opýtal, ako som ju vytvorila. „Vodovými farbami a potom farebnými ceruzkami“ – odpovedala som. „Áno, to by počítač nedokázal“ – povedal. Bol smutný, ale ja som bola šťastná, že to počujem.

Potom ma to už nemrzelo a pokračovala som v práci mojim spôsobom.

Pred rokom ma pozvali, aby som vyučovala ilustráciu na Inštitúte obchodu a dizajnu v Moskve. Povedala som im, že





neovládám dobre počítač a oni mi odpovedali, že potrebujú niekoho, kto vie kresliť na papier a dokáže to naučiť študentov. A tak som začala vyučovať prvákov. Samozrejme, že máme Photoshop, Illustrator, InDesign a nejaké iné počítačové programy. Iní učitelia ich vyučujú. Boli tam študenti, ktorí dokonca poznali niektoré počítačové techniky, keď pri-

šli do inštitútu. Bolo to pre mňa veľmi zaujímavé pozerať sa na to, ako pracujú.

Prvá úloha bola aplikácia a všetci ju zvládli ľahko a sebavedomo. Nebola to ťažká úloha. Nemuseli urobiť celú knihu. Mali vytvoriť dva obrázky bez textu. Jeden farebný a jeden čiernobiely.



P. S. Мое желание: ты не смог бы повторить этот трюк с первым разом для моих родителей? Бабушка Роза, мне кажется, уже его знает. И потом еще разок для Пегги, если у тебя найдется время...





Ďalšou úlohou bola abeceda. Študenti si mohli vybrať techniku. Niektorí si vybrali papier a niektorí počítač. A hneď bolo jasné, že je pre nich jednoduchšie vytvoriť celý obrázok na počítači než na papieri. Tu môžete vidieť príklad typickej modernej digitálnej ilustrácie. (prezentácia) Táto



práca je veľmi pozoruhodná. V Inštitúte dostala vynikajúcu známku, ale máte z nej pocit, že zažívate déja vu.

Bohužiaľ, to musím povedať nielen o mojich študentoch, ale aj o mnohých iných mladých umelcoch. Táto tendencia je viditeľná aj na niektorých výstavách ilustrácií a hlavne na veľtrhoch. Existuje priemerná úroveň moderného kreslenia a výsledkom toho je, že mnoho rozličných umelcov kreslí rovnako.

A v tomto prípade išlo o kresby na papier, ktoré boli oveľa zaujímavejšie a mali lepší výraz ako dokončená práca. Tu sú krátke kresby (5 – 10 minút na nakreslenie každej z nich; prezentácia) vytvorené počas nášho vyučovania. Čítala som nahlas texty, ktoré moji študenti ilustrovali.

Ďalšia úloha predstavovala knihu pre deti. Zapisník so 16 stranami. Museli si vybrať text, pripraviť štruktúru, ilustrácie a strany. Všetci študenti pracovali s papierom. A možno to bola menej expresívna práca ako abeceda, ktorú vytvori-



li vo Photoshope. Ale ja si myslím, že to videli komplikovanejšie. Každý študent dokázal, že je jedinečný umelec, ktorý má svoj vlastný spôsob. Som šťastná, že vidím v pri týchto ilustráciách nejaké nedostatky. Treba myslieť na to, že je to ich prvý ročník! Tie nedostatky len ukazujú, že ešte musia ísť svojou študijnou cestou.

Vlastne ten fakt, že Photoshop má vo svojej ponuke bežné nástroje (štetce a ceruzky) poukazuje na jeho druhoradú úlohu. Prosím umelcov, ktorí pracujú s Photoshopom, aby mi tieto slová prepáčili! Ale aj tak je to pravda. Počítač už programuje aspoň malú časť obrázku.





Venujte, prosím, teraz pozornosť tejto stránke od môjho študenta. (prezentácia) Naľavo môžete vidieť kresbu vytvorenú použitím ceruzky a napravo je digitálna ilustrácia vytvorená vo Photoshope. Rozdiel môžete zreteľne vidieť – kresba je plná života a atraktívnejšia.

Venovala som sa hudbe, žiaľ nadarmo. Ale s mojou učiteľkou sme viedli dlhé rozhovory. Porovnávali sme maľovanie a hudbu. Povedala, že v porovnaní s hudbou je maľovanie nekonečné. Hudba je vo svojej rozmanitosti ohraničená, ale maľovanie nie. A všimnite si, že to povedala hudobníčka. Ja môžem to isté povedať o počítačovom kreslení a skutočnom kreslení.

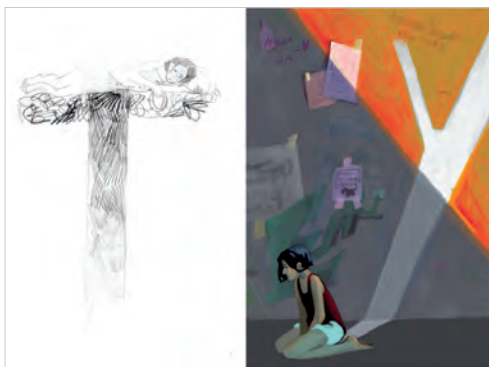
A opäť moja práca.



Keď sa pozeráte na prázdny papier, cítite strach. Nikdy nevíete, aký výsledok na vás čaká. Inak by to nebolo umenie, aj keď by to mohla byť dobrá práca. Keď kreslíte na počítači, pracujete s hotovými obrázkami a je to imitácia kreslenia. A stále môžete všetko meniť, môžete sa vrátiť k prvému variantu. Ale na papieri nie. Keď kreslíte na papier, musíte byť zodpovednejší a musíte sa na to viac sústrediť. Umelec sa musí vyrovnávať so strachom a s nedostatkom sebavedomia a musí nájsť svoj umelecký prejav, svoj jazyk. Potom ho tento jazyk povedie. Ak ho nájde, je to veľký úspech! Ale papier a farba vždy vzdorujú, neposlúchajú. Tento vzdor dodáva energiu, ktorá robí originálnu ilustráciu neoceniteľnou.







# Kirsten Bystrup

*Dánsko*

## Čo charakterizuje originálnu ilustráciu?



*Pracovala dlhé roky ako knihovníčka v Dánskom centre pre detskú literatúru a aj ako redaktorka detských komentárov vo verejných knižniciach. V roku 2006 vyštudovala detskú literatúru. Prednášala na tému detských obrázkových kníh, napríklad v kurze In-service pre školených knihovníkov, zúčastnila sa Sympózia BIB, hodnotila obrázkové knihy v časopisoch a v najväčších dánskych novinách Politiken a písala o ilustrátoroch. V roku 2015 bola členkou poroty, ktorá udeľuje Cenu Hansa Christiana Andersena, v roku 2007 bola členkou medzinárodnej poroty BIB a v rokoch 1989 až 1997 sedela v porote Dánskeho ministerstva kultúry, ktoré odovzdáva Ilustrátorskú cenu.*

Najprv by som sa vám rada poďakovala za to, že ste ma pozvali na toto bienále. Som šťastná, že tu opäť môžem byť a veľmi sa teším, že sa môžem zúčastniť Sympózia Bienále ilustrácií Bratislava 2019.

Pri téme tohtoročného sympózia je položená otázka, ktorú považujem za veľmi relevantnú vždy, keď sa hovorí o ilustrácii – pod ilustráciou všeobecne nerozumieme umeleckú formu – možno okrem miesta, kde sa práve teraz nachádzame, v Bratislave, kde ilustrácia stála v popredí od samého začiatku bienále – 52 rokov.

Ak však hovoríme o ilustrácii v mnohých iných kontextoch, hrá ilustrácia sekundárnu úlohu – môžeme ju nazvať malou sestrou umenia a literatúry. Potľapkáme ju po ramene, ale neberieme ju tak vážne.

### **Billede – Rembrandts Nattevagten**

Nie je ako obrázok, ktorý visí na stene – nakreslený, namaľovaný, vytlačený umelcom.

### **Billede – James Joyce: Ulysses**

Alebo ako kniha, ktorú autor napíše a porozpráva príbeh.



### Billede – billedbøger på gulv over Ulysses over Rembrandt

Ilustrácia sa nachádza niekde medzitým a má problém nájsť si svoje miesto medzi umeleckými formami. Možno je to jej závislosťou od textu, knihy, reprodukcie.

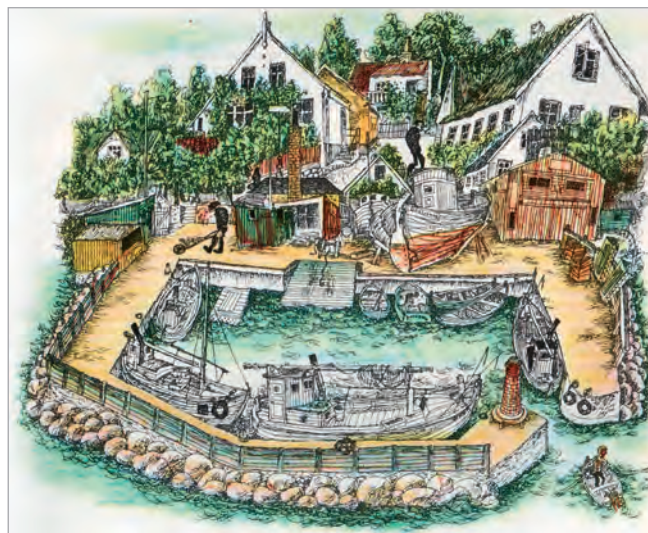
A preto je dôležité položiť si otázku: čo charakterizuje originálnu ilustráciu?

Rozoberiem túto otázku v mojom príspevku tak, že sa pozriem na ilustrácie dvoch dánskych ilustrátorov, ktorý sa zúčastňujú IB od roku 1967 až dodnes.

Téma sympózia priniesla niekoľko otázok, nad ktorými som chvíľu uvažovala, kým som pracovala na tomto príspevku, napríklad: je možné definovať vlastnosti ilustrácie? Môžeme tvrdiť, že originálna ilustrácia je vždy definovaná ako analógová? Je rozdiel medzi analógovou a digitálnou ilustráciou? A dokonca medzi analógovou a vytlačenou ilustráciou? Môžeme tvrdiť, že originálna ilustrácia je solídny a dobre definovaný celok, ktorý tu existuje po celý čas?

### Billede – Kiosken på torvet, 1964 – fra BIB katalog

Pamätám si, ako mi raz Ib Spang Olsen – nestor dánskej ilustrácie, ktorý zomrel v roku 2012 vo veku 90 rokov, povedal, že zažil ťažké časy, keď sa snažil, aby boli jeho obrázky v roku 1967 prijaté na IB. Dôvodom bolo, že nemohol odovzdať originálnu ilustráciu, čo znamenalo ručne kreslenú, analógovú ilustráciu. Toto je príklad, ktorý poukazuje na to, že diskusia o tom, ako niekto definuje originálnu ilustráciu, je taká stará ako samotné Bienále. Aj keď Ib Spang Olsen nemal ručne kreslenú ilustráciu, zúčastnil sa so svojím výtlačkom z obrázkovej knihy *Stánok na námestí* z roku 1964, ktorý som našla v katalogu *Bienále ilustrácií '67, '69*. Ib Spang



Obr. 1. Stánok na námestí, 1964

Olsen dostal Čestný diplom. Ten obrázok a obrázkovú knihu vytvoril technikou, svetlotlače a používal ju mnoho nasledujúcich rokov.

### Billede – forside af *Fra Direkte Kopi til Heliografik*, 1979

V knihe – *Od kópie priamo k svetlotlači* – Ib Spang Olsen popisuje, ako preniesol a použil svoje vedomosti z litografie na vtedy novú tlačiarensku techniku – ofset tak, aby dosiahol originálnu grafickú kvalitu v reprodukcii svojich kresieb. Jeho víziou bolo, aby sami umelci kontrolovali moderný tlačiarenský stroj tak, akoby pracovali s litografickou tlačou – a pri tom, ako tak robili, boli schopní vytvoriť originálne grafiky vo veľkých množstvách. Svetlotlač mu splnila





toto želanie a Ib Spang používal túto metódu pri veľkom množstve svojich obrázkových kníh, ako tomu bolo aj pri spomínanom *Stánku na námestí*.

### **Billede – *Kattehuset*, 1968 – forside – færdigt billede**

V krátkosti, svetlotlač je metóda, ktorá umelcovi umožňuje kresliť priamo na ofsetový film, transparentný plastický materiál so zrnitým povrchom a umožňuje mu premiestniť potom túto originálnu kresbu na ofsetový tanier prostredníctvom kontaktnej tlače. Pri tejto metóde bude zrno po zrnu konečný výtláčok reprodukciou kresby a vynechá sa bežný proces, pri ktorom je kresba na papier skopírovaná, rozdelená do štyroch farieb (CMYK) a napokon rastovaná.



Obr. 2. Mačacia ulička

### **Billede – *Kattehuset*, sort lag**

Princíp svetlotlače je, že miesta, na ktoré sa použila čierna a šedá, sú tie miesta, ktoré sa vytlačia. Obrázok sa skladá z niekoľkých vrstiev, ktoré sa nahromadia na konečnom obrázku. Tu môžete vidieť jednu zo štyroch vrstiev v tomto procese – vrstva je v konečnej reprodukcii čierna.

### **Billede – *Kattehuset* – blå lag**

A tu vidíte modrú vrstvu.





### Billede – *Kattehuset* – gult lag

Toto je žltá vrstva.



### Billede – *Kattehuset* – det færdige billede

Tu môžete vidieť, ako sa zelené stromy stávajú zelenými, keď sa zmieša modrá a žltá vrstva. Aj oranžová farba sa objaví na vysokej budove napravo, keď zmiešame žltú a červenú. A tak to ide ďalej. Ale najdôležitejšie je to, že všetky vrstvy sú definované zrnkami z ceruzky a nie rastrom, čo dáva umelcovi plnú kontrolu nad tým, ako bude jeho kresba reprodukováaná a posunutá publiku – čitateľovi danej knihy.

V tomto momente by som sa chcela vrátiť ku všeobecnej otázke tohto príspevku: Čo charakterizuje originálnu ilustráciu? A pokúsím sa ju zodpovedať prostredníctvom príkladov od Iba Spanga Olsena. Je originálna ilustrácia definovaná ako analógová? V tomto prípade bude odpoveď jasná nie – originálna ručne vytvorená kresba neexistuje.

### Billede – forside *Mosekonens bryg*, 1966

Treba dodať, že samotný obrázok neexistuje, kým nie je ukončený tlačiarenský proces. Dovtedy existuje len vo vnútri umelcovej hlavy a fyzicky ho odhalí prostredníctvom vedomostí technického procesu. Dalo by sa povedať, že práve tam poznanie je základom ilustrácie.

Potom vzniká otázka, či je každý individuálny obrázok originálnou ilustráciou – alebo je originálom kniha, pre ktorú sú obrázky určené?

Moja hlava by povedala, že odpoveď na obidve otázky je áno. Myslím, že sa môžeme za originálnu ilustráciu postaviť, za jej výstavný kontext tak, ako to je na tomto Bienále. Aj keď ja by som inak tvrdila, že originálom je kniha v tom zmysle, že obrázky sa tvoria s cieľom byť súčasťou kontextu rozprávania – alebo toho, čo bežne nazývame kniha.

Myslím, že Ib Spang Olsen by na túto otázku odpovedal rovnako, ale dodal by k tomu, že originál, akým je kniha, je aj kus originálneho výtvarného umenia v tom zmysle,

### Billede – *Kattehuset* – rødt lag

A tu vidíte červenú vrstvu.







že sám umelec bol prítomný pri procese tlače a v spolupráci s tlačiarom vytvoril a schválil konečný výtlačok so všetkým, čo k tomu patrí – teda aj farby.



Tento obrázok je vrchná strana druhej obrázkovej knihy z roku 1966 *Stará čarodejnica varí v močarine* od Iba Spanga Olsena, ktorú vytvoril použitím metódy svetlotlače.

Všimnite si, prosím, že farba, ktorá sa použila na tvorbu obrázkov v tejto knihe, je čierna, červená, tyrkysová a zelená.

**Billede – 2005 Lilian Brøgger – *Hundrede meget firkantede historier*, Gyldendal 2005**

Mojím ďalším príkladom z histórie Bienále je štyri desaťročia pôsobiaca popredná dánska ilustrátorka kníh pre deti Lilian Brøggerová, ktorú by sme mohli nazvať veľkou pani dánskej ilustrácie.

Prvýkrát sa zúčastnila na Bienále jej jemným obrázkom technikou vodových farieb ku knihe *Alica v ríši divov* v roku 1983 a odvtedy sa tejto výstavy zúčastňuje a je aj členkou medzinárodnej poroty.

Vybrala som si Brøggerovú ako môj druhý príklad, pretože reprezentuje úplne iný prístup k ilustrácii ako Ib Spang Olsen. Jej hlavný záujem je v hľadaní presne takého spôsobu kreslenia, techniky, ktorá sa dotýka jej kreatívneho procesu. Nemá konkrétny spôsob kreslenia, ako mal Ib Spang Olsen. Na rozdiel od neho sa nikdy nesnažila bojovať o svoj „štýl“. Namiesto toho bola zvedavá a skúmala, ako by bola schopná spojiť svoje obrázkové vyjadrenie s knižným projektom, na ktorom práve pracovala.

Táto ilustrácia Lilian Brøggerovej z roku 2005 získala cenu Zlaté jablko a je príkladom klasického gvašu. Tu môžeme hovoriť o originálnej ilustrácii v jej pôvodnom analógovom zmysle, je to ručne vyrobená ilustrácia.



**Billede – den unge Werther – færdigt billede**

Ale ako sa vzťahuje poznámka o analógovom origináli k tomuto obrázku z roku 2011: *Keď sa bližšie pozriete, uvidíte mnoho rozličných štruktúr a vrstiev na šedom povrchu za Wertherom. Všimnete si graffiti na stene a farebnejšiu, krajšiu reklamu v pozadí obrázka a budete rozmýšľať ako je nakreslený Werther – akou technikou?*

**Billede – den unge Werther – blyantskitse**

Môžem vám povedať, že tento obrázok je zložený a vytvorený v počítači. Lilian Brøggerová najprv nakreslila náčrt a kresbu rukou – ako to môžete vidieť vpravo, prvý Werther je nakreslený ceruzkou.

**Billede af den unge Werthers – tuschtegning**

Potom vytvorila kresbu s tušom a pomocou pera a štetca. Jeho obraz sa naskenoval do počítača, kde bol vytvorený zvyšok obrázka – čiastočne s použitím pozadia z počítača, čiastočne s použitím fotografií či graffiti, ktoré Lilian Brøggerová sama od fotila.





### **Billede – den unge Werther – færdigt billede igen**

V tomto prípade nemôžeme hovoriť o analógovej originálnej ilustrácii, keďže neexistuje. Tento obrázok leží v počítači a nestane sa obrázkom dovtedy, kým nebude vytlačený. Tak ako to bolo v prípade Olsensových obrázkov vytlačených svetlotlačou – všetky sa „narodili“ až vtedy, keď ich vytlačili.

Tu sa možno opýtate, aký je rozdiel medzi analógovou a digitálnou ilustráciou – je analógová ilustrácia autentickjšia než tá digitálna?

Myslím, že sme boli zvyknutí hovoriť, že analógová ilustrácia je autentickjšia než tá vytlačená, ak sme sa hovorili o jednom obrázku v kontexte výstavy. Je to veľmi zaujímavé dokázať sledovať umelcovu ruku na papieri, zažiť textové efekty, kým stojíte pri obrázku, ktorý visí na stene.

Dáva zmysel povedať, že len umelci, ktorí pracujú analógovo, sú schopní vytvoriť autentické obrázky, keď tu máme fakt, že digitálne možnosti dneška žijú bok po boku tých analógových? Nedávalo by väčší zmysel vidieť počítač ako pracovný nástroj ilustrátora tak ako ceruzku, tuš, akvarelové farby?

### **Billede fra den nye bog – sjette billede – 7 personer**

#### **Når de små søde børn sover – eksempel persontegningen – Lilian**

Rada by som uviedla príklad umelca, ktorý pracuje s počítačom ako hlavným pracovným nástrojom a ukázala vám jeden z posledných knižných projektov Lilian Brøggerovej.

V tomto prípade kreslila Lilian Brøggerová priamo na obrazovku svojho iPodu, použila obrazovku namiesto svojej ruky, ktorú použila pri Wertherovi.

Vytvára tak postavy pre nasledujúcu knihu, ktorá sa volá *Keď malé zlaté deti spia*. Na obrázku je 7 ľudí. Chcela by som vám ukázať, ako postupuje proces kreslenia. Prosím, všim-

nite si, ktoré postavy si Lilian Brøggerová vybrala, aby s nimi pracovala ďalej.

### **Billede fra den nye bog – første billede – 1 person**

Tu vidíte prvý náčrt.



### **Billede fra den nye bog – andet billede – 2 personer**

Túto techniku používala Lilian Brøggerová počas posledných rokov – pracovala v programe Procreate – a je nadšená zo všetkých možností, ktoré ponúka.

### **Billede fra den nye bog – tredje billede – 3 personer**

Ako som už spomenula Lilian Brøggerová počas svojej kariéry rada čelila novým príležitostiam, aby mohla skúmať svoje vyjadrovanie prostredníctvom obrázkov.

### **Billede fra den nye bog – fjerde billede – 5 personer**

Nachádzala len výhody – od prvej čiarky až po konečný výsledok.



### Billede fra den nye bog – femte billede – 6 personer

Predovšetkým preto, že už nevidí vzdialenosť medzi náčrtom a konečným výsledkom. Z náčrtu sa stáva obrázok, pretože možnosť kresliť na iPode jej ponúka dobré spôsoby, ako zachovať ten úplne prvotný nápad.

### Billede fra den nye bog – sjette billede – 7 personer

Toto je niečo, po čom celý život túžila. Povedala mi, že neexistuje vzdialenosť medzi náčrtom a hotovým obrázkom.

### Billede fra den nye bog – syvende billede – personen

A hotový obrázok má v sebe okamžitú sviežosť náčrtu. Kresliť priamo na iPod znamená, že môže zachovať spontánnosť a to jej dáva väčšiu slobodu pretaviť svoj nápad do obrázkov.

Tento spôsob práce má kopec iných výhod. Jedna z nich je, že digitálny pracovný proces zjednodušuje spoluprácu s autorom pri procese tvorby knihy. Je to vzájomná spolupráca, ktorá je potrebná, aby sa text vzťahoval na obrázky a naopak.

Opýtala som sa Lilian Brøggerovej, či jej nechýba rezistencia analógového pracovného procesu – papier, ceruzka, tuš. Odpovedala mi jasné nie.

Mohol by to byť pracovný proces, ktorý si vyberú iní ilustrátori, ale nemyslí si, že treba vyzdvihovať analógový štýl práce ako ten jediný správny spôsob. Viac jej dáva zmysel vidieť to, akú rolu hrá temperament jednotlivých ilustrátorov pri výbere spôsobu ich práce.





### Billede – *Fuglemanden*, Carlsen 2018, forside

Keď hovoríme o výbere spôsobu práce, digitálna pracovná metóda má ďalšiu veľkú výhodu. Lilian Brøggerovej *Vtáci muž* je grafický román, ktorý sa zúčastňuje na tohtoročnom Bienále – a už mimochodom vyhral v Dánsku niekoľko ocenení. V tomto prípade začala Lilian Brøggerová kresliť rukou a potom kresbu naskenovala do počítača, kde napokon celú knihu zafarbila vo Photoshope. Táto možnosť jej ušetrila veľa práce – a zároveň uspokojila jej požiadavky vo vzťahu ku kvalite obrázkov.

Chcela by som ukončiť tento príspevok zhrnutím záverov, ku ktorým som dospela prostredníctvom mojich príkladov z minulosti Bienále, keď som sa pozrela na práce dánskych ilustrátorov.

Začala by som otázkou, čo charakterizuje originálnu ilustráciu. Moje príklady ukázali, že to môže byť mnoho vecí. Čo sa týka Iba Spanga Olsena, originálnou ilustráciou je výtlačok. Pri Lilian Brøggerovej môže byť originálna ilustrácia analógová aj digitálna. Takže mojím záverom je to, že sa o originálnej ilustrácii nedá hovoriť ako o solídnom a dobre definovanom koncepte. Vlastnosti originálnej ilustrácie sa zmenili – a budú sa meniť – tak, ako sa budú vyvíjať ďalšie metódy.

Povedala by som, že diskusia, ktorú v roku 1967 Ib Spang Olsen začal, je relevantná aj dnes. Jeho spochybnenie analógovej ilustrácie ako tej autentickej je stále relevantné. Tak ako je naďalej relevantná jeho veľká radosť z toho, že môže vystavovať na BIB. To je podľa neho dôležité – a s tým môžeme všetci súhlasiť. Dokonca aj keď kniha zostane hlavným cieľom ilustrácie, výstava ilustrácií bude sama osebe úplne iným zážitkom ako ten, ktorý máte, keď vidíte obrázok v knihe. Venuje pozornosť práci ilustrátora a nejde len o ocenenia, ale je potrebné, aby sa malá sestra dokázala presadiť vo veľkej umeleckej rodine.



# Jana Čeňková

Česko

## Tři zlaté klíče Petra Síse otevírají pražské pověsti



*Je absolventkou Filozofické fakulty Univerzity Karlovy v Praze. Působí na Katedře žurnalistiky Inštitútu komunikačných štúdií a žurnalistiky FSV UK. Zaoberá sa históriou, kritikou a editorstvom českej literatúry, špecializuje sa na históriu a kritiku literatúry a ilustrácie pre deti a mládež. Prevažne v tejto oblasti je autorkou knižných monografií, štúdií, odborných textov a antológií. Pracuje ako čestná predsedkyňa českej IBBY (od roku 2006), je členkou OS Magnesia litera a Českého PEN klubu, scenáristkou výstav knižnej tvorby.*

Petr Sís (portrét), výtvarník, ilustrátor, autor knih pro děti a tvůrce animovaných filmů, vyrůstal v Praze, kde absolvoval VŠUP (krátce u Jiřího Trnky [+1980] a poté u Adolfa Hoffmeistera). Od roku 1982 žije v USA, nyní se svou rodinou u New Yorku; v tomto „velkém a energickém městě“ má také svůj malý ateliér. Neustále se ovšem pohybuje mezi NY a Prahou, která je mu inspirací a k níž se stále vrací. Původně točil animované filmy a již v roce 1980 získal ocenění za film *Hlavy*. Do USA odjel točit film o olympijských hrách, které byly v roce 1984 bojkotovány státy východního bloku. Tehdy jsme žili v Československu za železnou oponou, a Petr Sís nakonec zůstal v exilu bez možnosti návratu. Než začal tvořit své autorské knihy, pracoval v The New York Times. Pro Síse byly ilustrace do těchto novin úžasnou průpravou pro jeho další tvorbu. Ilustroval více než 60 knih spisovatelů, jako jsou Jorge Luis Borges, Sid Fleishman, Jose Saramago, Carlos Maria Dominguez, Diane Ackerman, Azar Nafisaj. Jeho první úspěšnou knihou pro děti byla *Rainbow Rhino (Duhový nosorožec, 1987)* a postupně vznikaly další obrázkové knihy a alba, za které získal mezinárodní ocenění po celém světě; nejvýznamnější jsou Cena Hanse Christiana Andersenova 2012 za Českou republiku v oboru ilustrace a dvě Ragaz-



ziAward v Boloni (2004, kniha *Strom života/Charles Darwin*; 2007 *Zed' – Jak jsem vyrůstal za železnou oponou*). Ve Spojených státech, své další domovské zemi, získal ocenění Mac Arthur Fellowship v roce 2003 jako první autor dětských knih, osmkrát výroční New York Times Best Illustrated Books a třikrát stříbrnou medaili Caldecott Honour Book.<sup>1</sup>

V České republice vycházejí Sísovy knihy od roku 1995, tehdy vyšly poprvé česky *Tři zlaté klíče*. Nyní je předním autorem nakladatelství Labyrint, česká vydání většinou následují po amerických vydáních (Czech and English edition). V řadě jeho autorských knih se zjevuje jedinečný prostor Prahy a jejích tajemných pověstí (*The Three Keys*, 1994, *Tři zlaté klíče*, 1995), vzpomínky na dětství (*Robinson*, 2017) a na-

mládí v komunistickém Československu (*Zed' – Jak jsem vyrůstal za železnou oponou*). Autor vytváří také pozoruhodné biografie významných osobností, poslední z nich byla věnována životnímu příběhu Antoine de Exupéryho, letce a humanistického literáta (*Pilot a Malý princ*, 2014).

Petr Sís má v českém kontextu nezastupitelné místo mezi významnými tvůrci autorských ilustrovaných knih, které u nás zažívají nebývalý boom, nápaditě je svými projekty obohacuje celá plejáda současných výtvarníků: Pavel Čech, Renáta Fučíková, Petr Nikl, František Skála, Alžběta Skálová, Tereza Říčanová, Dagmar Urbánková, Chrudoš Valoušek a jiní. Většina knih je věnována dětským a mladým čtenářům. Ale také těm, kteří nezapomněli na své sny.

*Tři zlaté klíče* uvádí dopis pro tehdy malou dceru Madelaine (Madlenku), jímž Petr Sís otevírá své město, ve kterém vyrostl a které mu zůstalo navždy blízké. Dcerce píše také: „Jsi svobodná bytost.“ S tímto sdělením souzníme, nejsou to jen slova, máme jeho význam prožítý do morku kostí. Dcera se narodila v New Yorku a táta umělec jí představuje své město magické krásy. Dopis psaný ručně směřuje jak k malému dítěti, tak i k dospělým čtenářům. Je zakončen personifikovanou kresbou kočky se slovy „toshayea-reheart“. (Obraz č. 1). Petr Sís sám ke genezi knihy dodává:

„Kniha vznikala v době, kdy se otevírala hranice mezi Prahou, kterou jsem znal, a světem, v kterém jsem se nalézal... Nikdo moc nic nevěděl, kdo by tušil, že internet vše vícozřejmí... Vznikla na popud paní Onassis, která Prahu navštívila inkognito jako host prezidenta Václava Havla. Já sám jsem se vůbec neodvážil pomyslet na to, že by tajemná Praha někoho v New Yorku zajímala. Skutečně těžko to dnes vysvětlit...

Celou knihu jsem koncipoval s pocitem, že když to nikoho nebude zajímat, alespoň to bude takový „sborník“ mých

<sup>1</sup> Informace jsou zpřesněny mailovou korespondencí autorky s Petrem Sísem (2019)



technik, kdyby mi někdo chtěl dát práci.“ (z korespondence Petra Síse s autorkou, 2019)

Již v navázání na tato slova se nabízí zamyšlení nad konstrukcí autorské knihy, která zahrnuje silnou individuální identitu autora. David Novitz ve své studii *Umění, narativ*

a lidská povaha<sup>2</sup> představuje narativ – a v případě *Tři zlatých klíčů* jde o obrazový narativ –, jenž je „jediným druhem diskursu, který selektivně uvádí skutečné či smyšlené události a postupně je řadí a rozvíjí (zápletka) tak, že celý diskurs (a zmíněná sekvence událostí), nakonec získá tím, jak jsou jeho části propojeny (závěr), význam, obvykle morální. Petr Sís měl pohnutku zobrazit svůj příběh dětství a města, v němž žil, a udělit tak mnohým událostem jeho života trvalý význam. Přibližuje prostor Prahy v imaginativním pojetí obrazu i vyprávěními propojenými se skutečnou historií a pověstmi naší vlasti.

Ve *Třech zlatých klíčích* provází čtenáře po pražských zákoutích celou knihou černá kočka. (Obraz č. 2). Nad stověžá-



<sup>2</sup> Umění, narativ a lidská povaha (*Art, Narrative, and Human Nature*) in David NOVITZ. *The Boundaries of Art* Temple University Press, Philadelphia 1991, s. 85 – 104. Přeložili Pavel Zahradka a Marcela Janatová. *Aluze*, 2009, č. 3. Dohledatelné na [http://www.aluze.cz/2009\\_03/04\\_studie\\_novitz.php](http://www.aluze.cz/2009_03/04_studie_novitz.php)





tou Prahou se vznáší balon až k labyrintu města s otázkou: vy znám se v něm, poznám svůj dům? Z orámovaných kreseb se vynořují vzpomínky a nad známým starým mostem vystupují portréty blízkých a labutě, které dodnes plavou po Vltavě.

Vzpomínky Petr Sís propojuje i s křesťanskými a rodinnými zvyky, v nichž defiluje svatý Mikuláš, provázený andělem a čertem, rozdávací balíčky: („Dárky jen pro hodné děti, pro ty ostatní uhlí!“), kapr ve vaně, rodinné návštěvy, záračný vánoční stromek...<sup>3</sup> Stoupáme až k Pražskému hradu, ve kterém se zjevují měsíční znamení s kočičí tváří (Obraz č. 3). Vše nakonec spěje k tajemné knihovně a jejímu knihovníkovi (poznáváme knihovnu ve Strahovském klášteře) a ejhle, objevujeme první klíč. Postupně odkrýváme všechny tři zlaté klíče odemykající třiznamé pražské pověsti a nakonec i dům dětství Petra Síse.



<sup>3</sup> SÍS, Petr. Tři zlaté klíče. 1. české vydání. Albatros, Praha 1995, nestránkováno

Pověsti jsou totiž v Česku oblíbeným žánrem. Některé respektují lidovou tradici, jiné volněji směřují k umělecké stylizaci. Koncem 19. století sílí zájem o vydávání literárních adaptací pražských pověstí, jejichž zdrojem byly sběry lidových vyprávění (často senzačních a kuriózních), Hájkova kronika, barokní literatura a knížky lidového čtení. V Praze existovalo mnoho strašidelných míst (opuštěné kláštery, budovy, podzemní sklepy, krypty), které podněcovaly fantazii k vyprávění příběhů. Od konce 19. století se v těchto pověstí souborech tak kromě vlasteneckých pohnutek projevovaly i okultní vědy. Postupně se náměty pověstí stávají inspirací pro umělo tvorbou a můžeme říct, že tato oboustranná „výměna“ trvá dodnes.

Po roce 1989 se setkáváme s novými převyprávěními pověstí z českého a moravského regionu (Leo Pavlát, Alena Ježková aj.) a zvýšeným zájmem o překlady pověstí a mytologických sbírek z evropského a světového písemnictví.<sup>4</sup> Zásadním novým přístupem je vyprávění pověstí spíše obrazem v autorských a obrázkových ilustrovaných knížkách.<sup>5</sup> Většinou jsou vybírány nejznámější pověsti, jež jsou spjaté s určitým místem (socha Bruncvíka, Staroměstský orloj aj.), z pražských židovských pověstí mají četné zastoupení různé varianty Golema. *Tři zlaté klíče* byly první autorskou ilustrovanou knihou, která představuje výraznou výtvarnou symboliku pověstí. První pověst o Bruncvíkovi je

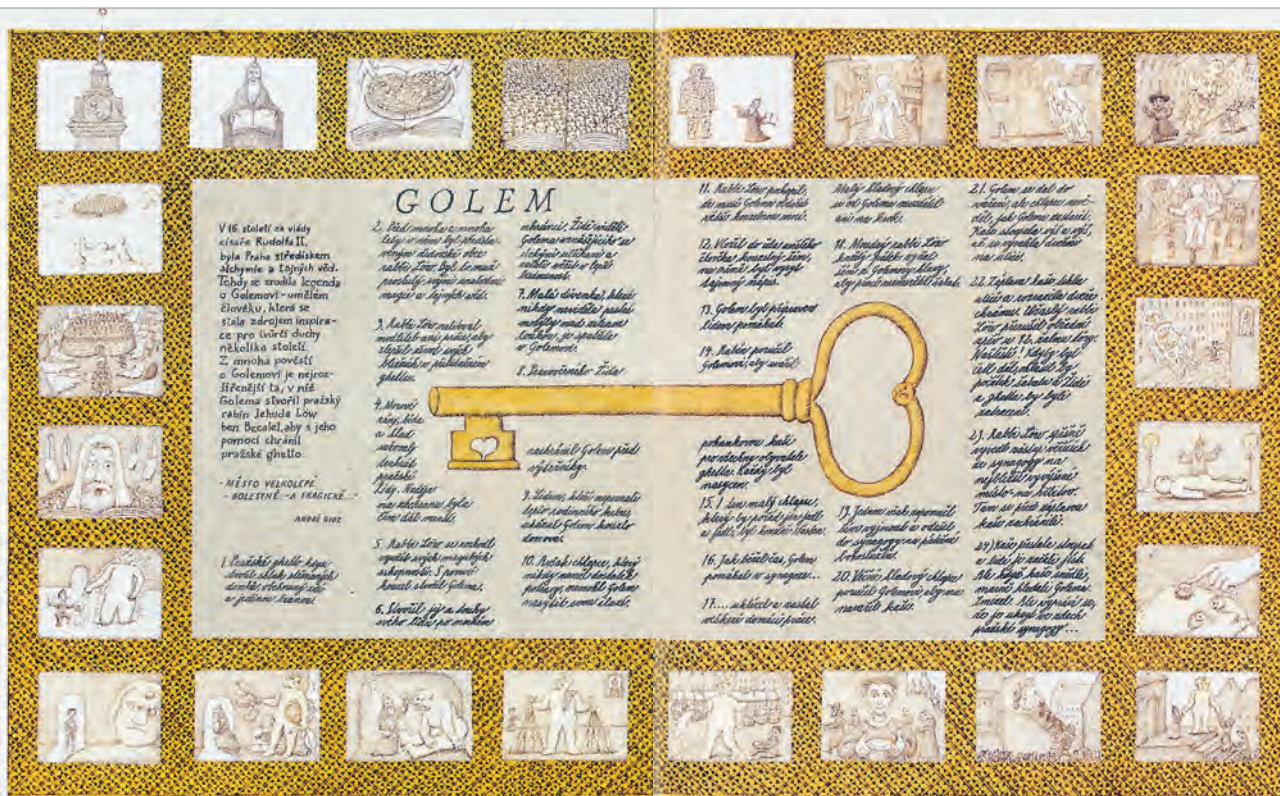
<sup>4</sup> Uvádím edici nakladatelství Argo *Mýty, pohádky a pověsti*, kde vycházejí překlady původních sběrů folkloru převážně evropských, asijských, severoamerických a jihoamerických kultur.

<sup>5</sup> Pomíjím v tomto příspěvku komiksové ztvárnění pověstí, které si svou oblibu uchovalo dodnes a je reeditováno od roku 1996 v rozšířeném vydání (původně Zdeněk Adla, Jiří Černý: *Obrázky z českých dějin a pověstí*. Ilustroval Jiří Kalousek. Praha: Albatros, 1980).



ryze národní a je o meči zazdženém v mostním oblouku Karlova mostu, kterého se chopí svatý Václav ve chvíli ohrožení naší vlasti. Druhá vypráví mezinárodně známou židovskou pověst o zázračném Golemovi a třetí o hodinářském mistru Hanušovi, který sestavil Pražský orloj na Staroměstské rad-

nici. Zastavím se u dvou pověstí vyprávěných a kreslených Petrem Síssem: o Golemovi a o mistru Hanušovi, v nichž Petr Sís kreslí vše ručně: ve zlatém rámečku střídá perokresby s olejovými malbami (Obraz č. 4). K pověsti o Golemovi nás vede ožvlýl portrét Rudolfa II. jako Vertumnia (Obraz č. 5),



Beru svítek do rukou. Div se nerozpuďá. Čtu z něho další příběh, který znám z dětství...

Dočetl jsem a v ruce mám dva klíče.







Tyto obrázky nám umožňují nad zpodobněním pověsti o Golemovi neustále se kochat a hledat skryté nápadité motivy. Sísův Golem je stvořen rabi Löwem a obdařen šemem k větší síle. Golem pomáhá, nosí vodu, uklízí v synagoze, zachraňuje pravověrné židy, ukáže dívence motýly, které nikdy neviděla..., vstřebává tak různorodost pověstí, které se kolem pomocníka Golema nakupily. Představuje mystiku příběhu o zachránci Golemovi, která ožívá v jednotlivých rámečcích, a pouze její závěr je pohádkově uzpůsoben dětskému čtenáři. Proslulosti totiž dosáhl Josefov – židovská část Prahy – opět v rudolfínské době, jelikož se zde stýkali aškenázští židé se sefardskými, kteří přicházeli pod tíhou pogromů a inkvizice z východní Evropy, Španělska, Portugalska a Itálie. Sběr barvitého židovského folkloru byl souhrnně knižně vydán německy ve sbírce Sippurim (1847).<sup>6</sup> Humánní činy a učenost v mnoha oborech včetně astronomie a astrologie Maharala – rabína Jehudy Löwa ben Becalela (asi 1520 – 1609) záhy překročily hranice pražského ghetta. Karel Krejčí v pověstech o zázračném rabínovi nachází souvislosti s atmosférou „rudolfínské Prahy, kdy se staré pouťové šarlatánství a eskamotérství mísilo s novými revolučními poznatky přírodních věd a posilovalo víru v působení nadpřirozených sil“.<sup>7</sup> Kolem osoby „vysokého rabína“ se rozvířila

řada příběhů, z nichž je v současnosti nejvíce vydávána pověst o Golemovi. V těchto pověstech se objevuje nejvíce varianty, kterou představím v základním příběhu: *rabi Löw se svými dvěma pomocníky stvořil za pomoci čtyř živlů (voda, oheň, vzduch, země) Golema z hlíny, oživoval jej a umrtoval tzv. šemem, jež mu vyjímal před šábesem, aby se v něm nerozvinuly destrukční síly. Golem byl sluhou v synagoze, tj. nesměl být využíván ke světské práci. Jednoho pátečního večera měl rabi na starosti vážně nemocnou dceru a před odchodem do synagogy nevyndal včas Golemovi z úst šem, Golem počal vše rozbíjet a ničit a rabi musel přerušit večerní modlitby a Golema zastavit. Na památku této události se ve Staronové synagoze dvaadevadesátý žalm zpívá dvakrát.*<sup>8</sup> (foto)

Další zastávkou je opět „liduprázdný most“, kde se vyjevují další vzpomínky z dětství (Obraz č. 7): „Vybavují se mi draci v mlze, figurky z kaštanů a zápalek, poštovní koně frkající z nozder oblaka páry, probouzení za tmy a úprk do školy.“ Staroměstskou mosteckou věží procházíme z Malé Strany do Starého Města, kde je vlevo kostel svatého Františka z Assisi se sochou Karla IV. (Obraz – foto č. 8) a najednou v přizračně mlze vystupuje Staroměstská radnice se světově známým orlojem.<sup>9</sup> Třetí klíč skrývá pověst o staviteli orloje – Hanušovi. Základní příběh v podání Petra Síse zůstává za-

<sup>6</sup> Gallerie der Sippurim: eine Sammlung jüdischer Sagen, Märchen und Geschichten, als ein Beitrag zur Völkerkunde / von mehreren Gelehrten. Wolf Pascheles, Prag 1847. Vyšla pak v 50. letech v pěti svazcích, (Wolf Pascheles, Prag 1850–1864). Poslední výběr editoval Peter Demetz pod názvem *Geschichten aus dem alten Prag: Sippurim* (Příběhy ze staré Prahy: Sippurim, 1994).

O židovských pověstech z Prahy píšu podrobněji i v textu ČEŇKOVÁ, Jana. Ke způsobu literárního ztvárnění „podivuhodných pověstí ze staré Prahy“ in *Dítě, dětství, literatura*. Literární archiv č. 48, Památník národního písemnictví, Praha 2016, s. 114–124

<sup>7</sup> KREJČÍ, Karel. *Praha legend a skutečnosti*. Ilustrace Michal Brix. Praha: Panorama 1981, s.122.

<sup>8</sup> Nejbarvitěji je tato pověst zaznamenána včetně tradice svátku pesach ve sbírce Václava Vratislava Tomka *Pražské židovské pověsti a legendy* (1932); nové podání např. Petiška, Eduard: *Pověsti o hradech, zámcích a městech*. Ilustrace Zdeněk Mézl. 3. vydání. Knižní klub, Praha 1997.

<sup>9</sup> Na orloji je astronomický ciferník a kalendář, který určuje polohu Země, Slunce a Měsíce. Kalendářní deska určuje aktuální měsíc, den a nepohyblivé svátky křesťanského kalendáře a znamení zvěrokruhu. Nahoře jsou dvě okna, v nichž se každou hodinu pohybují apoštolové a poté sochy po okrajích: Lakomec, Turuk, Marnivec a Kostlivec. Mezi okny apoštolů je anděl a v horní části nad okny kohout, který na závěr zakokrhá.





chován a je uveden popisem orloje, mistr Hanuš z Růže (reálná datace je rok 1410) byl nadaným mechanikem a konstruktérem, kterého si objednali radní pro sestavení orloje na Staroměstské radnici (pověst mívá název O staroměstském orloji).<sup>10</sup> Na rozdíl od literárně upravených pověs-

tí z poslední doby se můžeme kochat roztodivnými strojkami i mechanizmy v jednotlivých perokresbách, orloj dokonce vystupuje v personifikované podobě – má mechanickou hlavu, ruce a je živým mechanismem v útrobách radnice.

Petr Sís ve svém pojetí pověsti ztlumil zlobu a pozměnil její závěr. Ti, kteří vypíchlí Hanušovi oči, jsou v jeho podání obecně závistivci, nikoliv pražští radní, kteří si nepřáli, aby podobný orloj Hanuš sestavil jinde. Závěr je fantazijně proměněn, v literárních adaptacích se setkáváme

<sup>10</sup>CIBULA, Václav. Pražské pověsti. Ilustrace Cyril Bouda. 3. upravené vydání. Panorama, Praha 1983; JEŽKOVÁ, Alena. 77 pražských legend. Ilustrace Renáta Fučíková. Práh, Praha 2006.



s osleplým Hanušem, který sám uzavře orloj a pak zemře. Petr Sís vytvoří ještě jeden stroj, který orloj zastaví a dvěma proudy světla osvíti starou Prahu. (Obraz č. 8). Mechanické strojky a hodiny nabývaly stále více na významu v 15. – 17. století, a pokud se vrátíme k císaři Rudolfu II., jeho původní umělecké sbírky i kunstkomora (Kunstkammer) byly pověstné.<sup>11</sup> Dnes jsou rozesety po Evropě, největší část si odvez-



la švédská vojska za třicetileté války včetně obrazů a knih a poté byly sbírky rozprodány za císaře Josefa II., řadu artefaktů najdeme ve Vídni v Uměleckohistorickém muzeu i jin-

<sup>11</sup>HAUSENBLASOVÁ, Jaroslava a ŠRONĚK, Michal. UrbsAurea: Praha císaře Rudolfa II. Gallery, Praha 1997.





de. V Sísově podání je tato sběratelská vášeň pro mechanické hračky a hodiny v renesanční a manýristické Evropě zřejmá.

Pohled protíná dětská vzpomínka na orloj, kdy všechny děti v Praze čekávaly na kostlivce a zakrhlání kohouta na orloji, poté opět přecházíme „přes středověký kamenný most“<sup>12</sup>, tentokrát se vzpomínkou na „krásná jara s prvními rašícími lístky, velikonočními kraslicemi, piškotovým beránkem, májkou a šmolkovým nebem“<sup>13</sup> (Obraz č. 9). Petra Síse v závěru knihy napadá existenciální myšlenka věčné obměny generace lidí, kteří po Karlově mostě, starém téměř 700 let, kráčeli. Ocitáme se nakonec v domě z dětství Petra Síse s hlasem maminky, volajícím ve vzpomínce Petra k prostřené večeři a – v současnosti dcery Madlenky k večeři.

<sup>12</sup>SÍS, Petr. Tři zlaté klíče. 1. české vydání. Praha, Albatros 1995, nestránkováno.

<sup>13</sup>SÍS, Petr. Tři zlaté klíče. 1. české vydání. Praha, Albatros 1995, nestránkováno.

#### Pramen:

1. SÍS, Petr. Tři zlaté klíče. 1. české vydání. Albatros, Praha 1995, nestránkováno.

#### Literatura

1. ČEŇKOVÁ, Jana. Ke způsobu literárního ztvárnění „podivuhodných pověstí ze staré Prahy“ in *Dítě, dětství, literatura. Literární archiv č. 48, Památník národního písemnictví, Praha 2016*, s. 114-124.
2. CIBULA, Václav. *Pražské pověsti. Ilustrace Cyril Bouda. 3. upravené vydání. Panorama, Praha 1983.*
3. HAUSENBLASOVÁ, Jaroslava a ŠRONĚK, Michal. *UrbsAurea: Praha císaře Rudolfa II. Gallery, Praha 1997.*
4. JEŽKOVÁ, Alena. *77 pražských legend. Ilustrace Renáta Fučíková. Práh, Praha 2006.*
5. KREJČÍ, Karel. *Praha legend a skutečnosti. Ilustrace Michal Brix. Panorama, Praha 1981.*
6. PETIŠKA, Eduard. *Pověsti o hradech, zámcích a městech. Ilustrace Zdeněk Mézl. 3. vydání. Knižní klub, Praha 1997.*
7. *Umění, narativ a lidská povaha (Art, Narrative, and Human-Nature) in David NOVITZ. The Boundaries of Art Temple University Press, Philadelphia 1991, s. 85–104. Přeložili Pavel Zahrádka a Marcela Janatová. Aluze, 2009, č. 3. Dohledatelné na [http://www.aluze.cz/2009\\_03/04\\_studie\\_novitz.php](http://www.aluze.cz/2009_03/04_studie_novitz.php)*

# Brenda Dales

*Spojené štáty americké*

## Afroamerické detské knižné ilustrácie



*Žije v Spojených štátoch amerických a vyučuje detskú literatúru na Univerzite Miami v Oxforde v Ohiu. Je členkou Únie kníh pre mládež v Spojených štátoch (USBBY), ktorá je americkou sekciou IBBY. Dva roky pracovala pre výbor Vynikajúce medzinárodné knihy (OIB), ktorému aj dva roky predsedala. V rokoch 2016 a 2017 pracovala pre Výbor významných kníh pre deti, ktorý patrí pod Asociáciu knihovníckych služieb pre deti (ALSC), ktorá je divíziou Americkej knihovníckej asociácie. V poslednej dobe bola členkou plánovacieho výboru Porozprávaj ľudský príbeh, výstavy originálov afroamerických obrázkových kníh pre deti, ktorá sa konala na Univerzite Miami na jar v roku 2018. Hodnotí detské knihy, napísala viacero článkov a príspevkov do publikácií o detskej literatúre, na národnej a medzinárodnej úrovni pracovala na tvorbe prezentácií a plagátov o detských knihách.*

Detská literatúra v Spojených štátoch sa momentálne teší záujmu o knihy vytvorené ľuďmi, ktorí pochádzajú z rôznych menšín a kultúr – od pôvodných Američanov, ako aj od Američanov ázijského pôvodu, latinskoamerického pôvodu a od ľudí, ktorí zdieľajú svoju históriu a tradície – vrátane Afroameričanov. Nedá sa povedať, že zastúpenie menšinových ilustrátorov a autorov zodpovedá pomeru, ktorý v Spojených štátoch reprezentuje populácia menšín. Napriek tomu knižnice, školy a vydavatelia vedia oceniť bohatstvo a rôznorodosť kníh napísaných menšinou alebo knihy o menšinách, ktoré vnášajú pridanú hodnotu do života nás všetkých.

Z historického hľadiska, ako aj dnes trpeli ľudia afrického pôvodu nerovnosťou v Spojených štátoch. Ich ovládanie, nútený presun a otroctvo jednotlivcov z Afriky, ako aj nerovné zaobchádzanie s Afroameričanmi je krvavou škvrnou v histórii Spojených štátov. Nerovnosť stále pretrváva.

Táto nerovnosť sa rozšírila do všetkých oblastí sociálnych a ekonomických štruktúr vrátane vydávania kníh pre deti. Počas neskorších rokov 19. storočia a prvej polovice 20. storočia síce boli na obrázkoch deti a dospelí afrického pôvodu, ale často z pohľadu bieleho človeka, čo sa stalo ne-





gatívnym stereotypom. Na knihy, ktoré vytvorili Afroameričania, sa poväčšine v školách a knižniciach zabúdalo.

Toto sa zmenilo v roku 1963, keď Medailu Randolpha Caldecotta, ktorou Americká asociácia knihovníkov oceňuje ilustrátora najvýznamnejšej detskej knihy, dostal Ezra Jack Keats za *Zasnežený deň*. Táto kniha bola oslavovaná ako prelomová, keďže zobrazovala afroamerické dieťa, ako sa hrá v snehu. Bola však aj kritizovaná za to, že neprenikla viac do hĺbky, aby sa viac zaoberala afroamerickou detskou kultúrou, ako aj za to, že ju vytvoril biely autor/ilustrátor.

*Zasnežený deň* bol krokom vpred. Nestačí však pridať obrázky postáv či príbehy o deťoch s afroamerickým pôvodom. Potrebujeme afroamerických autorov a ilustrátorov, ktorí píšú a vizuálne zobrazujú rôzne skúsenosti a pohľady afroamerických kultúr a identít, pretože to im dodáva na autenticite.

Umelecké múzeum patriace Miami univerzite v Oxforde v Ohiu, kde učím, usporiadalo na jar v roku 2018 priekopnícku výstavu originálov z detských kníh, ktoré boli ilustrované Afroameričanmi a zobrazovali afroamerickú kultúru a identitu. Mala som šťastie, že som mohla byť v plánovacom výbore výstavy, ktorá sa skladala zo 130 originálnych kníh ilustrovaných 33 afroamerickými umelcami.<sup>1</sup> Dokázali sme si požičať veľké množstvo detských kníh, ktoré reprezentovali rôzne témy a umelecké štýly.

Nasledujúce obrázky sú z tých, ktoré boli vystavené na výstave. Každú z týchto ilustrácií vytvoril iný ilustrátor a takto môžeme poukazať na hĺbku a rôznorodosť štýlov.

Keďže obrázky, ktoré uvidíte, sú originálnym umením, budú bez slov. Ako vieme, vydavatelia často selektujú ilustrátorov podľa textu, takže nie všetky obrázky, o ktoré sa s vami podelím, pochádzajú z kníh napísaných Afroameričanmi, ale väčšina áno.

## Vybrané ilustrácie



*Stevie*, napísal a ilustroval John Steptoe.  
Harper & Row, 1969

John Steptoe bol jedným z prvých Afroameričanov, ktorý bol akceptovaný mainstreamovou literatúrou pre deti. Napísal a ilustroval *Stevieho*, keď mal 16 rokov a vydaný bol o tri roky neskôr v roku 1969. Táto kniha dosiahla uznanie za prezentáciu afroamerických detských skúseností. John Steptoe pokračoval v písaní a ilustrovaní ďalších kníh pre deti, čo mu prinieslo popularitu.



*Byť bubnom*. Ilustrovala Aminah Brenda Lynn Robinsonová.  
Napísala Evelyn Colemanová.  
Whitman and Co., 1998



Byť bubnom sa vydáva po stopách afrických a afroamerických historických a kultúrnych prepojení prostredníctvom tradície a rytmu bubna. Neskoršia umelecká tvorba Aminah Brendy Lynn Robinsonovej je komplexná a ide tu o kolážové umenie. Robinsonová vysvetlila, že vlákna pripojené k ilustrácii vytvorenej zmiešanou technikou sú sisal z Kene a látka je paplón vyšívaný ženou, ktorá bola v otroctve v štáte Georgia, čo tomu celému pridáva na autenticite.



*Zviazaný pre Ameriku. Nútená migrácia Afričanov do nového sveta.* Ilustroval Floyd Cooper. Napísali James Haskins & Kathleen Bensonová. Lothrop, Lee & Shepard, 1999

Obrázok Floyd Cooper sa objavuje aj na obale *Zviazaný pre Ameriku. Nútená migrácia Afričanov do nového sveta*, ako aj vnútri knihy. Tento konkrétny obrázok ukazuje bolesť v tvári muža na predaj a dehumanizáciu jeho silného tela s obručou na krku, ktorá mu má zabrániť v úteku a vizuálne komunikuje zverstvá obchodu s otrokmi.

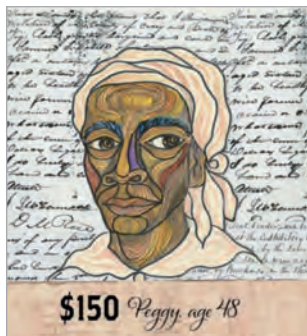


*Stredná pasáž. Biele lode / Čierny náklad.* Tom Feelings. Dial, 1995, ©2018

Tom Feelings ilustroval krutosť na otrokárskejších lodiach s Afričanmi, ktorých prevážali cez Atlantický oceán. Rozmery knihy, 27 centimetrov vysoká, ale 35 centimetrov hrubá, bez slov pridávajú ilustráciám na dôležitosť. Feelings v úvode napísal:

„Bezcitná ľahostajnosť či čistá brutalita k Afričanom sa vryla do jazyka západného sveta. Je to jazyk tak naplnený priamym a nepriamym rasizmom, že by bolo ťažké, ak nie nemožné, použiť ho v mojej knihe tak, aby sa ním čokoľvek čierne dalo zobraziť pozitívne. Toto bol najväčší dôvod, prečo som sa pokúsil porozprávať príbeh len prostredníctvom umenia.“

Odtiene šedej a sépie prispievajú k emocionálnemu vyobrazeniu, ako to vidíme tu, keď Feelings ponúkol divákovi pohľad na loď zhora a ponúkol mu viacvrstvovú perspektívu.<sup>2</sup>



*Sloboda nado mnou. Jedenásť otrokov, ich oživené životy a sny.*  
Napísal a ilustroval Ashley Bryan.  
Atheneum, 2016

Jedným z najvýznamnejších afroamerických tvorcov kníh pre deti je Ashley Bryan. Má 96 rokov a stále píše a ilustruje. Kniha *Sloboda nado mnou. Jedenásť otrokov, ich oživené životy a sny* je inšpirovaná historickými dokumentmi



*Sloboda na námestí Congo.* Ilustroval R. Gregory Christie.  
Napíjala Carole Boston Weatherfordová. Little Bee, 2016

z roku 1828. V autorových poznámkach Bryan opisuje jedenásť otrokov zaradených na predajnom zozname medzi zvieratá, bavlnu a iný majetok. Jedna žena na predaj bola aj Peggy. Bryan jej vytvoril vek a obraz, čím jej dal ľudskosť. Dal jej slová a poeticky vymyslel jej myšlienky a sny. Pre každého z jedenástich otrokov, ktorí boli predaní, vytvoril dve ilustrácie a dve básne, čím vyjadril ľútosť nad životmi, ktorým bola ukradnutá ľudská individualita.

*Sloboda na námestí Congo* je príbeh, ktorý ilustroval R. Gregory Christie a je inšpirovaný otvoreným priestranstvom v New Orleans v Louisiane, ktorý stále existuje. Otroci z Afriky a Západnej Indie pracovali každý týždeň šesť dní, aby ich pán zarobil. Nedeľa však bola svätým dňom a otroci tak ako iní Afričania mali možnosť osobne sa stretávať na námestí Congo, kde mohli tancovať, hrať hudbu, ktorá bola ich dedičstvom a užívať si svoju kultúru. Užívali si deň slobody.



*Veľká migrácia. Cesta na sever.* Ilustroval Jan Spivey Gilchrist.  
Napíjala Eloise Greenfieldová. Amistad, 2011



dy. Štýl kresby R. Gregory Christieho pozostáva s kolážových elementov, ukazuje veselé vystreté telá, hudobné nástroje a typickú architektúru New Orleans v pozadí.

Po zrušení otroctva v Spojených štátoch boli Afroameričania slobodní. Čelili však ekonomickým problémom, nerovnosti, rasizmu a segregácii s úmyslom držať ich bokom vo všetkých oblastiach verejného života. Mnohí Afroameričania opustili južné štáty, aby si našli prácu na severe. Kniha *Veľká migrácia. Cesta na sever*, ktorú ilustroval Jan Spivey Gilchrist, je inšpirovaná životnou spomienkou z knihy od autorky Eloise Greenfieldovej. Keď si Greenfieldovej otec našiel prácu na severe, posielal peniaze svojej rodine, aby mohli za ním prísť. Vidíme to tu na obrázku. Spodná časť

obrázka vykresľuje život na juhu vrátane člena Ku Klux Klanu s kapucňou, spolku, ktorý je, žiaľ, ešte v Amerike aktívny. Určitú nádej vidíme, ako sa rodina pozerá smerom k novému životu vo Washingtone.

Segregácia určovala, kam Afroameričania mohli bezpečne cestovať, kde mohli nakupovať benzín, stráviť noc, jesť v reštauráciách a dokonca aj to, kde sa mohli dať ostrihať. Od roku 1936 do roku 1966 mali Afroameričania knihu, svojho vlastného cestovateľského sprievodcu s názvom *Motoristická zelená príručka pre čiernych*. Príbeh, ktorý v knihe *Ruth a zelená príručka* ilustroval Floyd Cooper, je vymyslený a mladé dievča v ňom cestuje so svojimi rodičmi. Cíti sa trápne, keď zistí, že nemôže navštíviť toalety na pumpe vlastnenej bielym mužom a musí ísť do lesa. Tam stúpi na *zelenú príručku*.



*Ruth a zelená príručka*. Ilustroval Floyd Cooper.  
Napísal Calvin Alexander Ramsey spolu s Gwen Straussovou. Carolrhoda, 2010



*Ísť na jedinečné miesto*. Ilustroval Jerry Pinkney.  
Napísala Patricia McKissacková. Atheneum, 2001





Pre Triciu Ann bolo veľkým krokom ísť na nejaké jedinečné miesto. Na ceste sa stretáva s rasizmom a tu vidíme, ako jej nie je dovolené sedieť na lavičke, pretože je na nej nápis LEN PRE BIELYCH. Vie, že bude vítaná na tom jedinečnom mieste, kam ide – v knižnici. S veľkým nadšením a detailom ilustroval Jerry Pinkney oblečenie, ktoré má Tricia Ann na sebe a to mu pomohlo dobre situovať tento historický príbeh inšpirovaný detstvom autorky Patricie Mckissackovej v Nashville v Tennessee.



*Hlas slobody Fannie Lou Hamerová. Duch hnutia za ľudské práva.*  
Ilustrovala Eku Holmesová.  
Napísala Carole Boston Weatherfordová. Candlewick, 2015

Ekua Holmesová vyobrazila aktivistku za ľudské práva Fannie Lou Hamerovú v knihe *Hlas slobody Fannie Lou Hamerová. Duch hnutia za ľudské práva*. Hamerová neúnavne pracovala na tom, aby sa skončila nerovnosť a chcela zabezpečiť Afroameričanom práva, ktoré im garantuje ústava. Fannie Lou Hamerová nebola vysoká žena, ale Holmesovej pohľad a spôsob, akým ju umiestnila na tomto obrázku, zdôrazňuje jej vášeň, odhodlanie a silné odkazy, ktoré horlivo odovzdáva.



*Drobné verše. Život medicínskeho priekopníka Viviena Thomasa.*  
Ilustroval Colin Bootman.  
Napísala Gwendolyn Hooksová. Lee & Low, 2016

Afroameričania išli za svojimi snami napriek inštitucionalizovanej represii. Vivien Thomas nemohol navštevovať medicínu a prijal teda prácu v medicínskom laboratóriu. Pod vedením lekára sa vzdelával v medicínskych technikách





a vypracoval postup na záchranu srdca u bábätiok, ktoré sa narodili s nejakou srdcovou chybou. On sám nesmel operovať, ale lekár, ktorý sa od Thomasa tento postup naučil, nevykonával túto techniku bez prítomnosti Viviena Thomasa na operačnej sále. Ilustrácia Colina Bootmana tu znázorňuje rešpekt, ktorý si Thomas zaslúžil.



*Naše deti vedia lietať. Oslava Rosy Barackovej a priekopníkov zmeny.*  
Tento obrázok kreslila Shadra Stricklandová.  
Rôzni ilustrátori. Bloomsbury, 2009

*Naše deti vedia lietať* je súhrn ilustrácií od rôznych afroamerických umelcov a každá ilustrácia predstavuje známu afroamerickú osobnosť. Na tejto ilustrácii znázornila Shadra Stricklandová Ruby Bridgesovú, ktorá na juhu začala vo veku šiestich rokov chodiť do školy pre biele deti. Rovnako farieb a priestoru zdôrazňuje, ako toto malé dieťa reprezentuje obrovskú odlišnosť.



*My sme loď: príbeh čierneho bejzbólového tímu.* Text a obrázky: Kadir Nelson.  
Hyperion, 2008

Bejzbal! Je pre Američanov niečo viac ako bejzbal? Boli časy, keď to záviselo od vašej farby pleti. Kadir Nelson a jeho úžasné umenie dopĺňa dôležitosť čierneho bejzbalového tímu a úloha, ktorú zohral pri akceptovaní odlišností v Spojených štátoch. Ľudská forma je Nelsonovou silnou stránkou,



*Sladká vôňa ruží.* Ilustroval Eric Velasquez.  
Napísala Angela Johnsonová. Simon & Schuster, 2005



čoho dôkazom je táto ilustrácia afroamerických bejzbalo- vých hráčov a ich silnej prítomnosti pri národnom koníčku.

*Sladká vôňa ruží* je vymyslený príbeh o dvoch afroamerických dievčatách, ktoré si idú vypočuť reč Dr. Martina Luthera Kinga. Príbeh je podaný z detského pohľadu a uh- líkové ilustrácie Erica Velasqueza dotvárajú historické ob- dobie.



*Holičstvo strýka Jeda*. Ilustroval James Ransome.  
Napísala Margaree King Mitchellová. Simon & Schuster, 1993

*Holičstvo strýka Jedan* sa odohráva v dvadsiatych rokoch 20. storočia a strýko Jed je jediným čiernym holičom v okolí. Cestoval po krajine, aby strihal vlasy, až kým si mohol otvo- riť svoj vlastný salón. Farby a masa ľudí na tejto ilustrácii od Jamesa Ransoma dáva najavo, aké dôležité bolo toto holič- stvo pre afroamerickú komunitu. Aj keď tu ide o vymyslený príbeh, odráža historické skutočnosti.



*Vízia krásy: príbeh Sarah Breedlovej Walkerovej*. Ilustrovala Nneka Bennetová.  
Napísala Kathryn Laskyová. Candlewick, 2000

Jej matka bola otrokyňa, vyrástla v chudobe, ale aj napriek tomu sa mladá Afroameričanka rozhodla vzdorovať ne- priazni osudu a vytvorila radu kozmetických a skrášľovacích



produktov určených hlavne pre pleť a vlasy Afroameričaniek. Tým, že vybudovala svoj vlastný úspešný biznis, pomohla afroamerickým ženám byť hrdými na svoj pôvod. Nneka Bennettová znázornila mladú ženu, ktorá sa stala Madam Madam C. J. Walkerovou. Tu vo *Vízii krásy: príbeh Sarah Breedlovej Walkerovej* experimentuje s bylinkami a olejmi.



*Sladká hudba Harlemu.* Ilustroval Frank Morrison.  
Napísala Debbie A. Taylorová. Lee & Low, 2004

Jazz – ten jedinečný afroamerický hudobný štýl. Keď povieme hudba a Harlem v New Yorku, automaticky nám na um pride jazz. Jazzové prehnane ilustrácie Franka Morrisona v *Sladkej hudbe Harlemu* nás odnesú k neviazanému rytmu a improvizácií a jazzovým velikánom.

Deväťročný Ron McNair chcel byť pilotom. Ale jeho prvá misia bola zvládnuť si požičať knihy z knižnice v jeho meste



*Ronova veľká misia.* Ilustroval Don Tate.  
Napísali Rose Blueová a Corine J. Nadenová. Dutton, 2009

v Južnej Karolíne, kde platilo pravidlo, že si môžu knihy požičať len bieli. Don Tate ilustroval nádeje a sny afroamerického dieťaťa, ako vyjednáva s bielom spoločnosťou. Ronald McNair sa stal americkým kozmonautom v NASA, ktorý nešťastne zahynul pri štarte raketoplánu Challenger.

Vlasy sú prejavom individuality, krásy a existuje mnoho kultúrnych motívov ohľadne vlasov a účesov. Ale pocit blízkosti, keď mama češe vlasy svojho dieťaťa, je všade rovnaký. Táto mama opisuje množstvo možností afroamerických účesov ako vrkoče či pridávanie korálikov do vlasov. Toto všetko je sprevádzané umením E. B. Lewisa na obrázku z *Milujem moje vlasy!* Tak si všimnite bábiku dievčatka ako kultúrny artefakt medzi plyšovými medvedíkmi.

Na začiatku bol obrázok *Stevieho* od afroamerického spisovateľa/ilustrátora John Steptoea a na konci tu máme





*Milujem moje vlasy!* Ilustroval E. B. Lewis.  
Napísala Natasha Anastasia Tarpleyová. Little, Brown, 1998

dielo *Žiarivé dieťa: príbeh mladého umelca Jeana-Michela Basquiata* od Javaka Steptoeho, ktorý je synom Johna Steptoea. Je to veľký a ťažký kúsok nakreslený na drevo, ktoré Javaka našiel niekde v Brooklyne a v iných častiach New Yorku, kde Basquiat žil. Ide tu o koláž a použité tuby od farieb, štetce a ostatné predmety sú pripojené ku kresbe, čím jej dodávajú hĺbku. Je evidentné, že Javaka Steptoe sa nechal ovplyvniť Basquiatovým jedinečným graffiti štýlom, často používa korunky a slová, ako to môžeme vidieť aj tu.

### Pohľad vpred

Umelecké štýly afroamerických ilustrátorov sú vítané a patria k životu mladých Afroameričanov a tí ako všetci mladí ľudia a dospelí prezentujú afroamerické príbehy vizuálne a aj slovami.

Centrum detskej knihy (The Cooperative Children's Book Center (CCBC)) na Univerzite Wisconsin-Medison zbiera vydavateľské štatistiky. Centrum uvádza, že v roku 2018 bolo z 3 644 detských kníh (nielen od amerických vydavateľov)



*Žiarivé dieťa: príbeh mladého umelca Jeana-Michela Basquiata.*  
Napísal a ilustroval Javaka Steptoe. Little, Brown, 2016

404 o Afričanoch/Afroameričanoch, ale len polovica, 202 kníh, bolo od Afričanov/Afroameričanov. Je to skľučujúce, ale oproti roku 2016 je tu viditeľný posun, keď z 3 400 kníh bolo 287 o Afričanoch/Afroameričanoch a len 94 kníh bolo od Afričanov/Afroameričanov.<sup>3</sup>

Žijeme v dobe, keď sú ilustrátori a autori z menšín vítaní v oblasti vydávania detských kníh. Toto je len začiatok, ale keď sa pozrieme na knihy zo Spojených štátov a z iných krajín, je tu nádej, že nájdeme knihy vytvorené talentovanými Afroameričanmi, ako aj ilustrátormi a spisovateľmi zo všetkých kultúrnych a etnických skupín.

### Poznámky

1. *Fotografia originálnych ilustrácií Scotta Kissella, Univerzita Miami, Oxford, Ohio.*
2. *Video k tejto knihe nájdete na <https://www.youtube.com/watch?v=5qjtQLQMj0&t=86s>*
3. *Vydavateľské štatistiky z centra CCBC nájdete na <https://ccbc.education.wisc.edu/books/pcstats.asp>*

# Tatyana Feeney

Írsko

## Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky



*V roku 2018 vyštudovala ilustráciu na Hertfordshirskej univerzite. Predtým ukončila aj štúdium ilustrácie detských kníh. V roku 1993 získala čestný diplom na Umeleckom inštitúte v Atlante, kde sa venovala princípom dizajnu a výroby. Venovala sa aj štúdiu histórie umenia. Napísala niekoľko kníh pre deti, ktoré aj ilustrovala ako napríklad Ponožky pre pána Vlka, Malý slon sa kúpe, Malý zajko a jeho modrá perina...Okrem toho ilustrovala aj mnoho kníh od iných autorov. Zúčastnila sa mnohých výstav a v roku 2017 vystavovala aj na Bienále ilustrácií v Bratislave. Za svoje práce získala niekoľko cien a ocenení a je členkou viacerých organizácií. Od roku 2016 je členkou výboru IBBY.*

Knihy, ktoré sú prístupné digitálne, majú svoju hodnotu, ľahko sa k nim dostanú tí, ktorí používajú súčasné technológie. Takto môže byť jedna kniha používaná rovnako v triede, ako aj doma. Digitálne knihy nemajú negatívny dosah na životné prostredie.

To, čo digitálnej knihe chýba, je jej jedinečnosť a magický zážitok z čítania knihy, ktorá je vyrobená z papiera a farieb.

Digitálna kniha nemá vôňu. Nepočujete šuchot, keď otáčate strany. Necítite papier vo vašich rukách. Zmyslový zážitok sa stratil, keď čítame digitálne. A ja by som povedala, že práve tento zážitok tvorí časť celého zážitku z čítania, to, že sa knihy môžeme dotknúť, jej vôňa, váha, veľkosť, to sú všetko veci, ktoré obohacujú príbeh, ktorý čítame.

Je to pocit veľkého uspokojenia, keď otvárame úplne novú knihu. Knihu, ktorú sme si práve kúpili v kníhkupectve, alebo dostali ako dar. Sme prví, ktorí ju otvoria a cítia vôňu papiera. A vytvára nám to milé pohodlie, keď čítame knihu, ktorá bola v našom dome niekoľko rokov, ktorú možno pred nami čítali naši rodičia či starí rodičia a bola uložená ako poklad. Láska k staršej knihe a história tejto knihy so svojimi opotrebovanými stranami žije svojím príbehom. Tak



ako to je s nejakou hračkou, nová kniha je ako začiatok nového dobrodružstva, ktoré patrí len vám. A to digitálna kniha nemôže.

Každý čitateľ vnáša do knihy, ktorú práve číta, svoj vlastný príbeh a každá vytlačená kniha rozpráva svoj vlastný príbeh. Aj keď je nemožné vedieť o konkrétnom zážitku každého čitateľa, vieme, že každé čítanie je výnimočnou udalosťou.

Ako napísal P. T. Karjalainen vo svojej eseji na tému Miesto a intímne vnímanie, „každý človek sa stretáva so svetom tak, ako ho prežíva“ (Karjalainen, 1999). „Tak je to aj s knihami, každá kniha dovoľuje čitateľovi stretnúť sa so svetom hlboko a osobne“ (Karjalainen, 1999).

„Nie je to viacmennej stály zdroj hľadania, ale je to semiotické pole asociatívnych komplexov signifikácie, v ktorom má zmysel neustále nové tvary. Súhra čitateľa a textu je nevyhnutná: zmysel nie je obsiahnutý v samotnom texte, ale je tvorený konfrontáciou“ (Karjalainen, 1999).

Myslím si, že zmyslový zážitok je kľúčový pre interakciu s textom. Ako príklady ponúknem tri obrázkové knihy, ktoré by nemali rovnakú hodnotu a podstatu, keby som ich prezentovala v digitálnom formáte.

Prvá je *Pozor! Obor!* od Erica Carleho.

Vyrástla som na knihách Erica Carleho. Dve, ktoré som mala najradšej, boli *Hladná húsenica* a *Hnedý medveď, hnedý medveď, čo vidíš?* Až keď som bola dospelá a mala som vlastné deti, objavila som príbeh *Pozor! Obor!*

K tejto knihe som sa dostala náhodou. Bola som s mojimi deťmi v knižnici a keďže nedokážem odolať knihám v zľavách, prezrela som si vyradené knihy na predaj a našla som túto. Táto kniha je oveľa tmavšia a pripomína skôr klasickú rozprávku než iné knihy od Erica Carleho. Knihu sme si



Obr. 1. Eric Carle, *Pozor! Obor!* 2002

spolu s mojimi deťmi prečítali prvýkrát v jedno tmavé zimné ráno. Atmosféra dnešného sveta (studená a tmavá) spolu s pečiatkami z knižnice, ktoré knihu označovali veľkými



čiernymi písmenami ako STIAHNUTÚ, to všetko skombinované s textom a knižným formátom vytváralo zvláštny zážitok z čítania.



Obr. 2. Eric Carle, *Pozor! Obor!* 2002

Aby som zhrnula príbeh, ten sa začína v jeden slnečný deň, keď sa dve deti idú hrať von a neposlúchnu mamu, aby zostali v záhrade. A ako to už tradične v dobrých rozprávkach býva (Tatar str. 10), neposlušnosť ich hneď privedie do nebezpečenstva. V tomto príbehu do sveta hladných obrov.

Eric Carle je známy svojimi knihami o priateľských, farebných zvieratách. V tomto príbehu sa objavujú zvláštne zvieratá a neobyčajné stvorenia, ktoré sa skrývajú v tmavých rohoch a deti sa ocitajú hlbšie v príbehu. Carle použí-



Obr. 3. Eric Carle, *Pozor! Obor!* 2002

va tmavé farby a strašidelné stvorenia, ktoré vytvárajú ozajstný pocit nepokoja, kým čitateľ cestuje príbehom.

To, čo však celkom zamestnáva čitateľa príbehu, je to, ako použil papier. V tejto knihe sú na každej strane otváracie obrázky. Tieto obrázkové okienka sa používajú v obrázkových knihách, aby deti hľadali prekvapenie.

V knihe *Pozor! Obor!* vyvedie prvé okienko deti z príbehu (a teda aj čitateľov) z bezpečia ich vlastnej záhrady priamo do záhrady obrov.

Obr. 4. Eric Carle, *Pozor! Obor!* 2002

Od tohto prvého kroku z miesta, ktoré poznáme, sa čitateľ ocitá vo svete vonku, čaká, čo sa stane a cestuje s hlavnými postavami niekam, kde to nepozná. Čitateľ sa stáva jednou z postáv, ktorá spolu s deťmi z príbehu skúma nový svet okolo neho. Rovnako ako tie deti vieme, že tam striehne nebezpečenstvo, ale tiež chceme zistiť, čo sa stane ako ďalšie a tak neodoláme tomu, aby sme neotvorili ďalšie malé dverka.

Toto v čitateľovi vyvoláva pocit, akoby vošiel do iného sveta. Ocitá sa vnútri sveta príbehu, ktorý vytvorilo umenie Erica Carla a čitateľov zážitok, pretože táto kniha ponúka celý potenciál svojho príbehu. Čitateľ sa môže ponoriť do príbehu, dúfa, že tento vytvorený svet nie je skutočný a verí, že okienka ho privedú späť do bezpečia.

Obr. 5. Eric Carle, *Pozor! Obor!* 2002 zatvorené okienkoObr. 6. Eric Carle, *Pozor! Obor!* 2002 otvorené okienko

Nemusíme teda hovoriť, že knihy, pri ktorých treba pracovať s papierom, nemožno nahradiť digitálnym kontextom.

V prípade knihy *Pozor! Obor!* Vyvolávajú okienka pocit možného nebezpečenstva a napätia. To by nebolo možné len prostredníctvom napísaného textu.

Táto kniha mi ako čitateľovi ponúkla inú dimenziu príbehu a už má v sebe znaky lásky a opotrebovania. Veľké pečiatky z knižnice pôsobia takmer ako varujúci signál, ktorý sa pýta, či sa vôbec odvádzime otvoriť túto knihu. Toto všetko ale pridáva knihe na jej jedinečnosti. Keď čítame práve túto konkrétnu hmatateľnú knihu, zažívame niečo, čo by pre čitateľov e-formátu nebolo možné.



Druhá kniha je *Lietanie* od Kvety Pacovskej.



Obr. 7. Kvetka Pacovska, *Lietanie*, 1995

Táto kniha je väčšia než klasická obrázková kniha a tiež sa v nej pracuje s papierom. Už sme spomenuli, že takéto knihy nie sú dostupné pre e-čitateľov. Existuje aj určitá norma vo vzťahu k veľkosti knihy, ktorú čítame v tablete či na inom digitálnom nástroji. Nedá sa čítať veľmi veľká kniha, ktorá sa môže stať vlastným divadelným predstavením, alebo taká malá, že pôsobí skoro ako tajomstvo len pre vás.

*Lietanie* má veľmi jednoduchý príbeh; začína sa, keď veža pošepká druhej veži tajomstvo a to, čo nasleduje potom, je nezvyčajná cesta za objavením toho, čo by to tajomstvo mohlo byť. Čitateľ je hneď vtiahnutý do deja. Tajomstvo je silný nástroj, ako získať niekoho pozornosť. Objavenie a odhalenie niečoho skrytého je vstavané v prí-

behu, do ktorého ste vtiahnutí, aby ste našli odpovede (Kermode, 1980). Nasleduje príbeh, ktorý predstavuje ne-reálne postavy ako žaby na bicykloch, medvede a prasiatka, ktoré lietajú na balónoch a vtáčkarov, ktorí lietajú a vyzerajú, akoby ich nakreslil Leonardo Da Vinci, a to všetko na jednej ceste dokola, aby našli odpoveď na to, čo to tajomstvo môže byť.

Forma knihy ide ruka v ruke s myšlienkou tohto tajomstva. Je veľmi veľká, väčšia ako to pri obrázkových knihách býva a je v nej mnoho zahnutých strán vrátane obrázkov, ktoré tvoria prednú stranu. Hneď ako otvoríte prvú oficiálnu stranu, začína sa príbeh. V knihe *Lietanie* využila Kvetka Pacovská všetok dostupný priestor na ilustrovanie a predtým, než sa dostaneme k titulnej stránke, veže si už povedali svoje tajomstvo.



Obr. 8. Kvetka Pacovska, *Lietanie*, 1995





Čitateľ je okamžite vtiahnutý do príbehu, žiadna klasická obrázková kniha sa nezačíta tam, kde je titulná stránka a informácia o vydavateľovi. Jemne sa dostávame do príbehu už na obale. V knihe *Lietanie* sme okamžite v príbehu, a to dokonca predtým, než otvoríme vrchnú časť knihy; príbeh vlastne vychádza z knihy k nám. Kombinácia tohto s tajomstvom znamená, že čitateľ je fyzicky a emocionálne vložený do príbehu.

„Jej kniha prekračuje limity pevnej knihy a tlačenej výroby. Predstavuje novú možnosť, ktorú kniha ako objekt ponúka, je trojrozmerná a stimuluje zmysly. Takéto knihy povzbudzujú naše hravé inštinkty tým, že používajú zaujímavý materiál ako alobal a pauzovací papier. Tieto experimentálne knihy poskytujú deťom mnoho možností, ako si môžu rozvíjať svoju predstavivosť a podporujú ich kreativitu.“ (McCann, 2013)

*Lietanie* je úžasný príklad jedinečnej experimentálnej knihy od Kvety Pacovskej. Sú tam záhyby, ktoré umožňujú zahnúť časť ilustrácie z jednej strany na tú druhú. Sú tam výseky, ktoré umožňujú čitateľovi reagovať na vizuálny príbeh, ktorý prekračuje dvojrozmernosť na stranách knihy. Sú tam záhyby na stranách, ktoré používajú prvky na vytvorenie novej architektúry. Je možné rozložiť príbeh, aby sme tak reagovali na svet čitateľa, alebo ho vtiahli do architektonického priestoru v knihe. Táto kniha má veľmi špeciálnu kvalitu, ktorá čitateľovi dovoľuje vyjsť zo svojho vlastného sveta a priam fyzicky vstúpiť do sveta vytvoreného v tomto príbehu.

*Lietanie* je kniha, ktorú treba držať, aby sme precítili celý jej potenciál. Pre čitateľa, a to hlavne malého, vytvára táto kniha fyzický svet. Bez toho, aby sme mohli otáčať a rozkladať strany tejto knihy, cítiť papier a zažiť farby na ilustráciách, by príbeh stratil to, čo čítanie robí magickým zážitkom.



Obr. 9. Kveta Pacovska, *Lietanie*, 1995

Posledná kniha je *Sklená Gisele* od Beatrice Alemagna.

Túto knihu som chcela zobrať, dotknúť sa jej a čítať. Aj keď bol text napísaný v inom jazyku, pochopila som koncept príbehu, a to vďaka hmatateľnej kvalite papiera, ktorý bol použitý, a vďaka spôsobu ilustrácie, ktorá umožnila transparentnosť obrázkov.

*Sklená Gisele* je príbeh o dievčati, ktoré je vyrobené zo skla. Najprv ju za to, že je zo skla, obdivujú, ale po čase, keď sú všetky jej myšlienky a pocity viditeľné, vyvoláva to v nej strach. Gisele napokon odíde z domu, aby našla miesto, kde jej už jej viditeľné emócie nebudú spôsobovať problémy.





**Obr. 10.** Beatrice Alemagnaová, *Sklená Gisèle*, 2002



**Obr. 11.** Beatrice Alemagnaová, *Sklená Gisèle*, 2002

Čo ma na *Sklenej Gisèle* zaujalo, nebol len nezvyčajný príbeh, ale Beatrice Alemagnaová vytvorila svoje ilustrácie vizuálne tak, že skutočne vnímame dievča zo skla.

V tejto knihe je mnoho strán, ktoré sú nádhorne nakreslené a Gisèle na nich vidíme priehľadnú.

Ešte zaujímavejšie strany vyrobené z nepriesvitného papiera. Mnohé ilustrácie sú vytlačené na papieri, ktorý je podobný pauzovacímu papieru. Toto umožňuje čitateľovi vidieť obrázok za nepriesvitnou stranou a vizuálne skombinované dva obrázky fyzicky vytvárajú dojem, že vidíme cez ruku skleného dievčaťa alebo do jej hlavy. Väčšinou sú vytvorené vo viac ako len jednej vrstve a vytvárajú tak komplexný obrázok, ktorý môžeme vidieť ako jednotlivé časti alebo ako zostavený celok.

Cieľom je fyzicky vytvoriť to, čo sa rozpráva v príbehu. Čitateľ vidí Gisèle do hlavy a vidí, ako vznikajú jej emócie.



**Obr. 12.** Beatrice Alemagnaová, *Sklená Gisèle*, 2002



Obr. 13. Beatrice Alemagnaová, *Sklená Gisele*, 2002

V spojitosti s tým sa použila textúra nepriesvitného papiera. V porovnaní s inými stranami v knihe vytvára tento papier na dotyk odlišný efekt, a preto vytvára dojem, že sme schopný dotknúť sa Giselinej priesvitnej pokožky.

Deti milujú veci, ktorých sa môžu dotýkať, pretože dotyky im pomáhajú učiť sa a skúmať svet, ktorý objavujú.

Štúdie ukázali, že keď malé deti čítajú knihy, pri ktorých čítaní sa dotýkajú textu, je väčšia pravdepodobnosť, že text lepšie pochopia (Abu-Zhaya, Seidl a Cristia, 2017).

„Väčšinou si myslíme, že zrak je zmyslový systém, ktorým tvary a povrchy prehovárajú k našej mysli. Ale (...) dôkaz ukazuje, že dotyk dokáže sprostredkovať tú istú informáciu.

(Sköld, 2007 [3])

Zvuk zohráva tiež svoju úlohu, aj keď len malú. Strany s rôznou textúrou a hmotnosťou majú tiež svoj jedinečný zvuk, keď ich otáčame. Sú praskavejšie a svetlejšie a toto podporuje vplyv príbehu na zmysly čitateľa.

To, čo vytvorí hmatateľná a auditívna kvalita papiera použitého v knihe, umocňuje to, čo sa hovorí v príbehu. Je to niečo, čo čitateľovi môže dať len hmatateľná kniha.

Existuje priestor pre ďalšiu debatu a mohla by som uviesť viac príkladov, pretože si skutočne myslím, že na to, aby sa človek úplne zžil s knihou, musí ju fyzicky držať v ruke.

A všetko to, čo som povedala o týchto knihách, ktoré som si vybrala, je subjektívne. Možno vás by tieto knihy neoslovili tak ako mňa. Ale to je to, čo musím povedať. Celé čítanie je subjektívne. Slová, ktoré čítame v nejakej knihe, sú tie isté slová pre hocikoho, kto ich číta, ale zážitok, ktorý z toho čítania máme, je pre každého iný. Ak čítame slová na obrazovke, zmyslový zážitok jednotlivca je preč. Pre mňa to je strata, ktorá sa odrazí v tom, ako príbeh prežívame.

A tak, kým zisťujem, že je doba, v ktorej je digitálna kniha výhodnejšia, práve in a dokonca aj ľahšia v batožine, pre mňa neexistuje náhrada tej knihy, ktorú môžem držať v mojich rukách.

#### Odkazy

1. KARJALAINEN, P. T. (1999) *Miesto a intímne vnímanie. The Thingmount Working Paper Series on The Philosophy of Conservation. Lancaster University, Lancaster str.1-18.*
2. *Tamtiež.*
3. *Tamtiež.*
4. TATAR, M. (1992) *Dole z ich hlavami!: Fairy Tales and the Culture of Childhood.[Online] Princeton, NJ, Princeton Uni-*



- versity Press. Dostupné na: [https://books.google.ie/books?hl=en&lr=&id=azyl6R-oSSMC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Off+with+Their+Heads!:+Fairy+Tales+and+the+Culture+of+Childhood+By+Maria+Tatar&ots=oLF4wXaZQ2&sig=-KwgseVIORWpatZxZeUhrPp7yg\\_A&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Off%20with%20Their%20Heads!%3A%20Fairy%20Tales%20and%20the%20Culture%20of%20Childhood%20By%20Maria%20Tatar&f=false](https://books.google.ie/books?hl=en&lr=&id=azyl6R-oSSMC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Off+with+Their+Heads!:+Fairy+Tales+and+the+Culture+of+Childhood+By+Maria+Tatar&ots=oLF4wXaZQ2&sig=-KwgseVIORWpatZxZeUhrPp7yg_A&redir_esc=y#v=onepage&q=Off%20with%20Their%20Heads!%3A%20Fairy%20Tales%20and%20the%20Culture%20of%20Childhood%20By%20Maria%20Tatar&f=false) [Accessed 16/02/2018].
5. KERMODE, F. (1980) 'Tajomstvá a sekvencia príbehu Critical Inquiry. [Online] 7 (1) p. 83-101. Dostupné na: [http://ud7ed2gm9k.search.serialssolutions.com/?ctx\\_ver=Z39.88-2004&ctx\\_enc=info%3Aofi%2Fenc%3AUTF-8&rfr\\_id=info%3Asid%2Fsummon.serialssolutions.com&rft\\_val\\_fmt=info%3Aofi%2Ffmt%3Akev%3Amtx%3Ajournal&rft.genre=article&rft.atitle=Secrets+and+Narrative+Sequence&rft.jtitle=Critical+Inquiry&rft.au=Kermode%2C+Frank&rft.date=1980&rft.issn=1539-7858&rft.eissn=1539-7858&rft.volume=7&rft.issue=1&rft.spage=83&rft.externalDocId=R03600199&paramdict=en-UK](http://ud7ed2gm9k.search.serialssolutions.com/?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info%3Aofi%2Fenc%3AUTF-8&rfr_id=info%3Asid%2Fsummon.serialssolutions.com&rft_val_fmt=info%3Aofi%2Ffmt%3Akev%3Amtx%3Ajournal&rft.genre=article&rft.atitle=Secrets+and+Narrative+Sequence&rft.jtitle=Critical+Inquiry&rft.au=Kermode%2C+Frank&rft.date=1980&rft.issn=1539-7858&rft.eissn=1539-7858&rft.volume=7&rft.issue=1&rft.spage=83&rft.externalDocId=R03600199&paramdict=en-UK) [Accessed 21/02/2018].
  6. MCCANN, C. (2013) Kveta Pacovska. Ilustrátorka z Prahy. [Online] May 1<sup>st</sup> 2013. Dostupné na: <https://fishinkblog.com> <https://fishinkblog.com/2013/05/01/kveta-pacovska-an-illustrator-from-prague/> [Accessed: 10 November 2017].
  7. ABU-ZHAYA, R. SEIDL, A. a CRISTIA, A. (2017) Komunikácia orientovaná na deti: how caregivers combine tactile and linguistic cues'. *Journal of Child Language*. [Online] 44 (5) p. 1-29 Dostupné na: [https://www.cambridge-org.ezproxy.herts.ac.uk/core/services/aop-cambridge-core/content/view/52A93C195D2FBCC0B591272EA62A08C4/S0305000916000416a.pdf/multimodal\\_infantdirected\\_communication\\_how\\_caregivers\\_combine\\_tactile\\_and\\_linguistic\\_cues.pdf](https://www.cambridge-org.ezproxy.herts.ac.uk/core/services/aop-cambridge-core/content/view/52A93C195D2FBCC0B591272EA62A08C4/S0305000916000416a.pdf/multimodal_infantdirected_communication_how_caregivers_combine_tactile_and_linguistic_cues.pdf) [Accessed 15/02/2018].
  8. SKOLD, B.C. (2007) 'Obrázkové knihy pre slepé a zrakovo postihnuté deti'. In *World Library and Information Congress: 73<sup>rd</sup> IFLA General Conference and Council*. Durban, South Africa, 19-23 August 2007. p.1-9.

# Renáta Fučíková

Česko

## Kult originální ilustrace ve světě digitální techniky



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

Tímto tématem se cítím být v několika posledních letech téměř pohlcena. Můj příspěvek však nebude lamentací a pokusem zastavit čas, bude spíše sérií úvah.

Ráda bych se zamyslela nejprve nad souslovím digitální technika. Před osmi lety jsme na tomto místě řešili stoupající počet ilustrací vypracovaných či dokončených v počítači. Už tehdy grafická digitální technologie dosáhla jisté výrazové vyspělosti, díky níž opustila přebarvené koncepty. Počítačová technika začala napomáhat komplikovanému a delikátnímu výrazu ilustrací.

Osm let, které od tehdejšího symposia uběhly, jsou ve věku informatiky poměrně dlouhá doba. Co nás před dvaceti lety ohromovalo, to samé nás před deseti lety už jen udivovalo a dnes je tatáž záležitost všední skutečností.

Autoři se dnes díky rychlému technologickému vývoji neštěpí do generací podle věku, ale spíše podle svých technologických schopností. Mladí je zvládají rychleji, spontánně, intuitivně, zatímco starší autoři nestíhají své technologické neznalosti dohánět. Počítám se samozřejmě k těm starším autorům ilustrací. Ale dostala jsem možnost učit ilustraci a díky tomu jsem v denním kontaktu s mladými, technologicky zdatnými ilustrátory.





Naše první setkání před třemi lety bylo překvapením pro obě strany. Studenti reprezentují vzorec dnešní společnosti: na prvním místě jejich zájmu stojí počítačové hry. V době, kdy jsem je poznala, četl knihy jen málokterý z nich. A pokud je četl, pak literaturu, kterou moje generace považuje za oddechovou: fantasy, horrory a sci-fi.

Někteří z nich mě pak zaskočili svými názory na současnou ilustraci. Opakovaně mě přesvědčovali, že současná ilustrace je už kompletně digitální. Tvrdili, že rukou vytvářená ilustrace je mrtvá. Technikou digitální malby vytvářeli atmosférické krajiny fantaskních světů plné neznámých bytostí, brouků, poustevníků a vyvrženců. Mezi jejich tehdejšími pracemi převažovaly návrhy takzvaných charakterů, tedy portréty postav z počítačových her zobrazené ze tří stran, aby je mohl počítač dobře zpracovat a následně rozhybat.

Dnes v ateliéru s velkou částí studentů ilustrujeme klasické literární příběhy, vedle nich vytváříme malé autorské knihy nebo rozsáhlé cykly non-fiction ilustrací. Studenti pracují klasickými technikami, ale ilustrace ve většině případů dokončují v počítači.

Čím nás virtuální svět nejspíše ošálí, je snadný úspěch před publikem. Digitální svět je protkáán sítěmi a platformami, kde autoři vystavují svá díla bez jakéhokoliv kurátorského nebo redakčního vedení. Odezva publika je naopak okamžitá a mnohdy masová.

Platformy jako Instagram nabízejí začínajícím výtvarníkům dosud nevídaný prostor. Až do nedávných let mohl mladý člověk vystavovat své dílo jen v nějaké bezvýznamné galerii, kam s bídou dorazilo několik návštěvníků. Nyní jen stačí stáhnout aplikaci a začít sdílet do galerie větší než svět. Snadno se najdou diváci, kteří zvednou palec. Mladý autor pak počítá hlasy a snaží se divákům zalíbit, aby jich

měl co nejvíc. Díky naprogramování platform se pak zacyklí v uzavřené bublině jednostranného vkusu.

Jak snadné je omámit mladé autory, dokazuje například akce Inktober. Nebudu uvádět jméno jejího autora, protože nechci zvyšovat jeho slávu. Domnívám se, že je falešná. Po celý říjen kreslí výtvarníci celého světa rychlé skici, črty, pokusy o ilustrace, které pak vyvěšují na Instagramu. Podstatou akce je, že každý den má vzniknout jedna nová kresba na dané téma. Nezkoušený kreslíř je po několika dnech v koncích s inspirací i s dechem. Vystavuje ale dál, a pokud se střelil alespoň trochu do vkusu svých sledovačů, přibývají mu body. Jaký je efekt takové akce? Dostí sporný. Virtuální síť je zahlcená kresbami nevalné úrovně a diváci si kazí vkus navzájem, protože největší ohlas se mají jen ty nejlíbivější a nepůvodní projevy – a ty pak zase zpětně svým početně vysokým hodnocením vytvářejí dojem, že právě tenhle přístup je kvalitní. Inktober je podle mého názoru ukázkou temné strany digitálního výtvarného světa.

Samozřejmě pozitivním efektem virtuálních sítí je snadná dostupnost a přístupnost – tedy pro mladého výtvarníka několikanásobně větší šance, aby uspěl. Je však třeba, aby se naučil citlivě pracovat se svou značkou, tedy se sebe-propagací, aby našel kultivovanou formu, jak na svou práci upozornit.

Pustíme se nyní do úvahy nad dalším z klíčových slov našeho tématu: originální, originalita, originál. Pokud vstupujeme do virtuálního prostoru, abychom našli inspiraci, je téměř jisté, že budeme úspěšní. Stránky, profily a platformy jsou doslova přeplněné vizuálními podněty. Potíž ale tkví v tom, že stejně jako my, dokázal podobně snadno objevit tentýž inspirační zdroj i někdo jiný. Lovem ve virtuální síti tedy svou originalitu nakonec snižujeme.



Naopak, jakmile své dílo na síti vyvěsíme, je snadno zcizitelné. I kdybychom přes svůj obraz položili několik tužek, i kdybychom ho protkali vodoznakem, šikovný napodobitel naši práci snadno vykrade. Tento efekt napodobování a snižování originality je výsledkem stále širší dostupnosti digitálně zpracovaných a šířených zdrojů.

A jak je to se samotným originálem ilustrace? Kde začíná a končí jeho jedinečnost? Kdysi býval za originál považován jediný exemplář kresby nebo malby, jehož se přímo dotýkala autorova ruka. Toto dílo bylo jedinou předlohou pro reprodukci a pro následné publikování ilustrované knihy. Galerie se donedávna zdráhaly vystavovat tisky, protože je nepovažovaly za ukázkou původního ilustrátorova rukopisu.

Je pravdou, že ještě v nedávných dobách tisk ilustraci spíše ubližoval. Mnoho obrazových informací se ztratilo při snímání na nekvalitních skenerech. V procesu tisku ilustraci také mnohdy ublížil špatný papír, nekvalitní barvy nebo lajdácký soutisk barev. Přesto však jsem se odjakživa domnívala, že vystavit kvalitní tisk není pro ilustrátora nic degradujícího. Vždyť přece ilustraci vytvořil právě pro reprodukci!

V současnosti však velký podíl na výsledku ilustrátorovy práce má právě závěrečné digitální zpracování. Už se mu nemůžeme – a vlastně ani nesmíme bránit. Už si nedokážeme představit, že bychom nemohli svou původní kresbu upravit v počítači, doladit barevnost nebo vyčistit drobné chyby. Já sama, byť přímo v grafických programech nepracuji, vím, jak je využít. Se studenty společně ladíme v počítači jejich dílo a pokud sama ilustruji knihy, nechávám svoje ilustrace upravit ve studiu. Letos poprvé jsem na Bratislavské bienále ilustrací poslala tisky. Původní kresby byly totiž černobílé, ale vznikaly s jasným záměrem, že budou publikovány

v barvě, tudíž vystavení původních černých škrábaných kreseb by bylo zavádějící.

Kdysi odsuzovaná intenzivní barevnost digitální ilustrace už může být považována za minulost. Pokrok v technologii nám umožňuje napodobit v počítači velice věrně třeba akvarel i s jeho nehodami a skvrnami, nabízí různé textury či skvrny, s nimiž pak ilustrátoři obratně nakládají. Jediné, co snad můžeme digitální ilustraci vytýkat, je nedostatek odporu materiálu. Můžeme vyzorovat viditelný rozdíl mezi digitálním a skutečným linorytem. I velice zručný ilustrátor podlehne svodům lehkého vedení tahu kresby, a ilustrace pak působí až příliš dokonale. Skutečný linoryt je ale plný živé energie, je výsledkem střetu ruky s matérií podkladu. Věřme, že digitální technologie se budou dále rozvíjet a nabídnou ilustrátorům mnohé novinky, které přinesou prospěch výtvarné stránce knihy.

Závěrečná úvaha mého příspěvku pak bude náležet samotnému pojmu „ilustrace“. Jakého posunu se dočkal v posledních letech! Přinejmenším v Česku. Už několik let se u nás pořádá festival ilustrace mile nazvaný „Lustr“. Pořádá ho mladá generace výtvarníků – povšimněte si prosím, že záměrně neříkám mladá generace ilustrátorů. Letošní výzva k účasti na festivalu je doprovázena slovy: „Posílejte svou volnou tvorbu, nikoli komerční zakázky. Vítány jsou prostorové instalace, animace, 3D objekty.“

Definice ilustrace ale zní takto: „Ilustrace je výtvarný doprovod příběhu, nejčastěji knihy nebo textu v časopisu, který má osvětlit a vysvětlit text, učinit jej čtenáři srozumitelnějším nebo text výtvarně oživit.“

Zdá se tedy, že mladá generace výtvarníků zamýšlí odtrhnout ilustraci od knihy, a bohužel – daří se jim to. Festival



Lustr nabízí přehlídku krásných výtvarných děl s velmi výrazným sdělením. Ale tato díla nejsou ilustracemi. Jsou to volné kresby či grafiky.

A tak to jde s ilustrací i nadále z kopce: galeristům a pořadatelům festivalů už nestačí plošné exponáty. Ilustrátor se musí zavděčovat publiku zhýčkanému vizuálními explozemi filmů a videoher. Návštěvník galerie se přece musí nějak pobavit! I já jsem nedávno podlehla současnému tlaku a nechala svou ilustraci pro svou retrospektivní výstavu převést do trojrozměrné podoby.

Stejně tak ilustrátorova snaha pokorně posloužit textu bývá mnohdy spíše haněna, rozhodně není vyzdvihována.

Mnohý výtvarník v touze po originalitě popírá poselství textu nebo popírá žánr dané knihy. Čas od času je taková cesta osvěžující, ale v poslední době se mi zdá, že originalita za každou cenu je jaksi žádoucí a stává se trendem.

Digitální věk se možná stane soumrakem tištěné knihy, stane se možná i hrobem ilustrace v jejím původním slova smyslu. Je docela možné, že za pár let se dočkáme chvíle, kdy bude na náměstí vztyčena ilustrace na památku nějaké události. Nebo bude do vesmíru vypuštěna ilustrace, aby zářila na oběžné dráze Země. A vlastně – proč ne?

# María Jesús Gil

Španielsko

## Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky



*Pracuje ako redaktorka a učiteľka. V rokoch 1996 až 2000 bola členkou výkonného výboru IBBY a pôsobila aj ako prezidentka jeho španielskej sekcie (2009 – 2011). Predsedala 32. kongresu IBBY, ktorý sa konal v roku 2010 v Santiagu de Compostela. V rokoch 2008 a 2010 bola členkou poroty, ktorá odovzdávala Cenu Hansa Christiana Andersena a v roku 2014 bola členkou poroty na Bienále ilustrácií Bratislava (BIB). Pôsobí aj ako konzultantka pre spoločnosť Čínska detská tlač a publikovanie (CCPPG). Získala cenu Chen Bochui za kultúrny prínos na Veľtrhu detských kníh v Šanghaji (2016), ako aj čestné členstvo v IBBY (2018).*

Dobrý deň!

Rada by som sa za toto milé pozvanie poďakovala generálnej komisárke BIB a predsedníčke Medzinárodného komitétu BIB Zuzane Jarošovej, vedúcej Sekretariátu BIB a koordinátorky Medzinárodného sympózia BIB Viere Anoškinovej, riaditeľovi BIBIANY Petrovi Tvrdňovi a všetkým z tímu BIB.

Je mi veľkou ctou, že tu môžem byť a podeliť sa s vami o moje myšlienky k tejto tak zaujímavej a kontroverznej téme, ktorú organizátori navrhli.

Najprv by som rada hovorila o tom, čo umelecké dielo vo všeobecnosti znamená pre mňa. A konkrétne originál ilustrácie.

Samozrejme, že mám rada nádherné originály, ktoré sú zarámované a zavesené na stene. Naozaj oceňujem umelecké kúsky. Umelecké dielo, originál, ktorý má výstavnú hodnotu. Umelecké dielo ako jedinečný kúsok.

Walter Benjamin napísal v roku 1936 svoju najvplyvnejšiu esej *Umelecké dielo v dobe mechanickej reprodukcie*, v ktorej definoval *auru* umeleckého diela jeho jedinečnosťou, skúsenosťou s niečím neopakovateľným a poukázal na to, že *aura* diela je hodnotená jeho mechanickou reprodukciou.





Benjamin hovorí, že technická reprodukcia ničí originalitu diela, keďže nie je možné porovnávať hodnotu objektu v zmysle jeho skutočnej hodnoty, ale len jeho vystavenú hodnotu. Takže dielo sa stáva objektom, ktorého hodnota sa nedá určiť a stráca originalitu tým, že existuje niekoľko jeho reprodukcí. Takže pre Benjamina umenie už nie je jedinečné, pretože skoro všetko môže byť reprodukované.

Dnes, keď rozvoj reprodukčných techník nadobudol nevidané limity, Benjaminove myšlienky z roku 1936 sú skutočne prekvapujúce. Jeho úspešná diagnóza je neskutočná.

Benjamin by sa dnes divil, keby videl, ako sa jeho úvahy nielen potvrdili, ale zašli dokonca tak ďaleko, že sa z nich vy-staval obrovský priemysel.

Benjaminove myšlienky mali veľký vplyv. V neskoršom 20. storočí sa z Bergerových *Možností, ako sa veci dajú vidieť* dozvedáme jeho zámer, ako pochopiť umenie a na začiatku svojich postrehov sa stretávame s prácou *Umelecké dielo v dobe mechanickej reprodukcie*.

Ak hovoríme o fotografii, Berger sa pýta: čo strácajú obrázky, keď ich fotoaparát zachytí? Strácajú na autenticite? Tvrdí, že moderné prostriedky umeleckej tvorby a umeleckej reprodukcie ničia autenticitú, kultúrnu a politickú vymoženosť umenia. Tvrdí: „Prvýkrát sa umelecké obrázky stávajú prchavé, všadeprítomné, nepravdivé, dostupné, bez hodnoty, zadarmo“, a to preto, že im chýba *aura*.

Zdá sa, že je nesporné, že umelecké dielo sa v dobe technickej schopnosti reprodukcie zmenilo. Nastala revolúcia. Digitálna revolúcia nahradila charakter ilustrácie.

Blízkosť kópie mení dielo. Dáva jeho autenticite stopku. Už nie je jedinečné.

Tu sa pre mňa vynára množstvo otázok: musí to byť nutne negatívne? Alebo naopak, je tak umelecké dielo zbavené svojho sakrálneho charakteru?

Čo sa stane? Osloví takéto umenie viac ľudí? Nie je lepšie osloviť viac ľudí? Do akej miery banalizuje digitálna technika umenie? Považuje to elita možno za stratu?

Tu sa pokúsime nájsť odpovede na tieto otázky, ale verím, že zamyslieť sa nad tým do hĺbky stojí za to.

Samozrejme, že považujem toto všetko za veľmi inšpiratívne, ale keďže som celý môj profesionálny život pracovala s obrázkovými knihami, môžem dodať, že nepochybne je to vydavateľský priemysel, ktorý určuje charakter ilustrácií.

Tá skutočná otázka je:

Aký cieľ má ilustrácia? Čo je jej hlavnou úlohou? Nejde hlavne o to, aby sa objavila v knihe?

Myslím, že koncept ilustrácie ako jedinečnej práce pochádza z výstav, kde sa ilustrácia považuje za umelecké dielo. Mohli by sme dokonca povedať, že ide o uznanie, ktoré ilustrátor legitímne hľadá.

Toto je však pri ilustrácii druhoradé. Ilustrátori sú skutoční remeselníci, ktorí tvoria obrázky. To im, samozrejme, na ich význame ako umelcov neuberá.

Je pravda, že ilustrácia vznikla preto, aby sa objavila v knihách, takže keď ilustrátor dodá prácu vydavateľovi alebo umeleckému riaditeľovi, ktorý mu ju zadal, process od tohto momentu pokračuje v rukách vydavateľa, ktorý posúva knihu na pulty do kníhkupectiev.

A tak časť procesu prebieha v tomto štádiu nezávislo od ilustrátora. Nasledujú ďalšie kroky vydavateľa ako predliso-vanie, tlač, výber papiera, písma a tak ďalej, až kým nie je obrázková kniha hotová.

Nemôžeme ignorovať, že použitie nových technológií sa mení aj vo vydavateľskom priemysle. Radšej povedzme, že technológia sa prelína s vydavateľským biznisom.

Jedna vec, ktorá sa často stáva, odkedy tu máme nové technológie, je to, že ilustrátor urobí prácu za vydavateľa



až do bodu, keď môžeme povedať, že predtlač takmer vymizla.

Ak sa opýtate na môj názor na digitálne nástroje pre ilustrátorov, poviem vám, že podľa môjho názoru sú pre nich veľmi užitočné.

Znepokojuje ma len jedno možné nebezpečenstvo: každý ilustrátor má k dispozícii tie isté technológie a jediná možnosť, ako byť iný a originálny, je nájsť si svoj vlastný štýl a pokúsiť sa byť verný svojim nápadom.

Inak sa môže práca ilustrátorov stať neprirodzená, môže stratiť výraz, sviežosť a spontánnosť a čo je ešte horšie, môže byť prostredníctvom technológie ovplyvňovaná inými.

Už sa to stalo, ale teraz je to oveľa jednoduchšie, keďže všetko sa dá nájsť na internete.

So všetkými tými možnosťami, ktoré majú ilustrátori po ruke, musia bojovať o to, aby boli sami k sebe úprimní. Aby vedeli, čo a ako chcú vyjadriť svojím srdcom. Musia si dávať pozor na to, aby ich nápady neboli nahradené trendami alebo technikami.

Myslím si, že súčasťou boja ilustrátora o zachovanie vlastnej identity je vedieť, čo chce robiť a držať si počítač v takej vzdialenosti, aby ho nenahradil.

Pre mňa ako vydavateľa nie je používanie digitálnych nástrojov ani dobré, ani zlé. Jednoducho pozorujem a komentujem tak, aby som upozornila na zmeny, ktoré sa udia, odkedy používame digitálne nástroje.

Som redaktorka a sprostredkovanie myšlienok nevyhnutne patrí k mojej profesii.

S týmto na mysli sa pokúsím obohatiť naše stretnutie tak, že prinášam skúsenosti a komentáre niektorých vynikajúcich ilustrátorov z celého sveta, ktorí používajú nové prostriedky veľmi rozličným spôsobom, alebo ich nepoužívajú vôbec.

Veľmi pekne im ďakujem za to, že sa so mnou podeli o svoje myšlienky a vzťahy s digitálnym svetom a teraz sa o ne podelia aj s vami.

Anastasia Arkhipova z Ruska hovorí:

*Hlavná vec je vizuálny obrázok, ktorý má umelec v mysli a v srdci.*

*To, čo strácame, je originálny kúsok umenia, výtvarného umenia.*

*Ak vám to nevadí – je to super.*

Piet Grobler z Južnej Afriky odpovedal na moju otázku: Zmenili digitálne nástroje estetickú stránku obrázkovej knihy?

*Ja si myslím, že rozhodne áno. Vidíme, že mnoho kníh je digitálnych a pri tých dobrých je digitálny nástroj nevyhnutný. Čo podľa mňa trochu iritujúce je, keď sa digitálnym spôsobom napodobňujú existujúce analógové techniky (ako sieťotlač, bloková tlač, akvarel a linoryt).*

Alfonso Ruano zo Španielska hovorí:

*Digitálne nástroje nezlepšujú podstatu ilustrovania. Ilustrácie vznikli z kresby a programy na maľovanie nie sú lepšie. Ich kvalita vždy závisí od hlavy a ruky ilustrátora. To, že neexistuje nezameniteľný originál v digitálnych médiách, ale nie je dôležité. Nepredstavuje to žiadny problém, ak nehovoríme o zberateľoch jedinečných kúskov.*

Yu Rongz Číny hovorí:

*Tiež mám rád prvú inštinktívnu akciu pri kresbe línií a strihaní papiera. Vyjadriť svoje myšlienky tvorbou na papier je osobnejšie než použiť nástroje na počítači.*

*Používam nové technológie, ale viem, že v mojej práci je originalita, ktorú počítač nemôže nahradiť.*



Sonja Danowski z Nemecka:

*Milujem prácu na papieri s ceruzkou, atramentom a akvarelovými farbami, ale dokonca aj mne ako umelcovi pracujúcemu s tradičnými médiami zjednodušujú digitálne technológie pracovný proces. Digitálne nástroje otvárajú nové možnosti a môžu uľahčiť kreatívne procesy, ale myslím si, že by sme nemali preceňovať ich vplyv.*

Chris Haugthon z Írska:

*Myslím si, že použitie nástroja, ktorý dokáže nekonečne upravovať, často zvädza upraviť tak, že to pôsobí neskutočne čisto a dokonale. To je niečo, čomu sa ja snažím vyhnúť. Mám rád tú nečistotu, ktorá vzniká pri originálnom kúsku a niektoré jej časti chcem zachovať aj na konečnom obrázku.*

*Je tam určitá nedokonalosť a teplo, ktoré vychádza z ručne maľovaného obrázku a som nadšený, keď to môžem zachovať.*

Page Tsou z Taiwanu:

*Aj keď sa nástroje menia, tak estetika, koncept a dobré príbehy stále predstavujú tie najdôležitejšie základné hodnoty.*

*Kvalita mojej práce a odkaz, ktorý sa snažím sprostredkovať, predstavujú to, čo ľudí skutočne zaujíma. Navyše, keď pracujem s digitálnou úpravou, snažím sa vybalancovať in-diferenciu digitálnej technológie pridaním niekoľkých techník ručnej tlače ako napr. textúry. Ľudia ignorujú fakt, že existujú digitálne procesy.*

Javier Zabala zo Španielska hovorí:

*Je to veľmi silný nástroj a ak sa nepoužíva správne môže sa to skončiť umelou osobnosťou umelca, ktorý ho používa. To je dôvod, prečo existuje mnoho podobných prác, ktoré vytvorili umelci z rôznych kultúr a pre mňa to predstavuje zreteľnú anomáliu v tom, čo sa od umelca očakáva. Navyše aj prístup k informáciám o tom, čo sa na svete vytvorí v reálnom čase, robí tento problém viditeľným. Je to zodpovednosť profesionálov, aby to pochopili a vyhli sa mu.*

*Mňa osobne trápi nekonečné vylepšovanie obrázkov či kompozícií vďaka + Z funkcii. Vytvárajú sa dokonalé obrázky, ale niekedy až také dokonalé, že im chýba duša. Je to hľadanie jednej techniky za druhou. A mne hlavne chýba ten adrenalín počas práce.*

To by boli názory niektorých prominentných ilustrátorov.

Vidíme, že všetci súhlasia s tým, že keď raz máte silnú myšlienku, je dôležité vyjadriť ju vo vašej práci dôveryhodne.

Nezáleží na tom, aký nástroj použijete. Dobrá správa je, že s digitálnymi nástrojmi či bez nich pokračujeme v tvorbe dobrých ilustrácií a nádherne ilustrovaných kníh.

Koho zaujíma, ako sa umelec dopracoval k svojmu dielu! Konečný obrázok je to, na čom záleží, a to bez ohľadu na to, ako ste sa k nemu dopracovali, aj keď stratíme originálne umelecké dielo niekde na digitálnej ceste.

# Orna Granot

*Izrael*

## Zo strany do galérie Výstava originálov ilustrácií v múzeu



*Pracuje ako kurátorka ilustrovaných kníh pre deti a vedúca knižnice ilustrácií v Krídle Ruth Youth, ktoré patrí k izraelskému múzeu v Jeruzaleme. Je kurátorka, výskumníčka a pedagogička. Venuje sa histórii ilustrácie, ako aj histórii detských ilustrovaných kníh. Učí na Umeleckej akadémii Bezalel, ako aj na Shenkarovej vysokej škole umenia a dizajnu. Je predsedníčkou poroty izraelského múzea, ktorá udeľuje Cenu Bena Yitzhaka za ilustráciu detskej knihy. Pracovala ako kurátorka mnohých výstav ilustrácií, ako aj dvoch hlavných výstav v Krídle: Všetko najlepšie (2015) a Mačky & psy (2017) a bola aj kurátorkou izraelského pavilónu v Bologni (2014). Ukončila štúdium detskej literatúry na Simmonsovej univerzite a históriu umenia na Hebrejskej univerzite v Jeruzaleme. Žije v Ramat Gane aj so svojím manželom, dvoma dcérami a jedným milým, ale bláznivým psom.*

V dobe digitálnej kultúry a digitálnej ilustrácie je výzvou a privilégiom, že môžeme vybrať nakreslený obrázok zo strany či obrazovky a priniesť ho do galérie v múzeu. Táto krátka prezentácia predstavuje premeny ilustrácií, ktoré sa dajú vidieť na výstavách. Ilustrácia predstavená ako forma umenia je fascinujúca a pútavá, je to radikálna forma súčasného umenia, ktorá spája **slová a obrázky**. Môže byť jednoduchá, ale môže byť aj sofistikovaná, je prístupná všetkým vekovým kategóriám a obecnstvu, ale dokáže aj vyprovokovať našu predstavivosť, zvedavosť a je zdrojom nekonečnej kreativity.

Knižnica ilustrácií v Izraelskom múzeu je jedinečná kolekcia viac ako 15 000 kníh vo viac ako 20 jazykoch usporiadaných podľa **mena ilustrátora**. Bola založená pred viac ako 45 rokmi a je to kolekcia so širokým záberom a činnosťami knižnice zameranými na zvýšenie povedomia o ilustrácii. Zabezpečuje to mnoho aktivít: hodiny príbehov v hlavnej knižnici, prednášky a workshopov pre vychovávateľov a študentov, ako aj rôzne akcie zamerané na komunitu. Väčšina týchto činností sa spája do širšieho spektra vytvoreného oddeleniami Krídla.

Dve dôležité funkcie, ktoré robia knižnicu ilustrácií výnimočnou, sú jej Cena za ilustráciu a výstavy.





Výstavy ilustrácií v knižnici pravidelne prezentujú súčasne izraelské ilustrácie, ale vystavujú aj výsledky spolupráce s renomovanými zahraničnými umelcami.

Táto kurátorská prehliadka premeny ilustrácie na inštaláciu je zameraná na niekoľko samostatných príkladov, ale poukazuje na potenciál a dôležitosť výstavy originálov ilustrácií v múzeu.

- 1) Struwwlpeter – Ako sa NEsprávať, 2011  
Viac ako 40 rôznych vydaní klasického príbehu Struwwlpeter, niektoré z kolekcie a niektoré požičané z Múzea Struwwlpeter vo Frankfurte. Táto prezentácia skombinovala krásne knihy s hravým vybavením, navrhnuté pre hru s rukami, ktoré do príbehov vnášajú život. Bola vystavená ako jedna kapitola v rámci výstavy v Krídle s názvom Život: Manuál pre používateľa.
- 2) Oslava: Herve' Tullet, 2015  
Priestorovo špecifická sólovýstava známeho francúzskeho ilustrátora v Knižnici ilustrácií. Výstava bola kombináciou originálnych kresieb a desiatok umelcových kníh s čmáranicami na stenách a prepájala ich. Ďalším unikátnym aspektom bol workshop arabských a izraelských detí, ktorý umelec v knižnici viedol. V tomto workshope kreslil Tullet so štvrtákmi a piatakmi na steny knižnice. Toto vynaložené farebné úsilie bolo v skutočnosti oslavou 50. výročia múzea a spolu s Krídlom Youth otvorilo výstavu Všetko najlepšie (Happy Birthday).
- 3) Maira Kalmanová, Milovaný pes, 2017  
Známa americká ilustrátorka (viac ako 30 kníh, pravidelné príspevky do The New Yorker) vytvorila nástenku

pred vchodom do knižnice, ktorá bola inšpirovaná fotografiami z kolekcií v múzeu. Nástenka, plagát a mnoho hravých objektov vytvorených pre túto inštaláciu bolo kreslených rukou a venovaných psom. Text a ilustrácie boli priamo inšpirované jej knihou Milovaný pes (2015), rovnako ako aj portfólio fotografií Sukin syn od Elliotta Erwitta, ktoré boli vystavené pri nástenke. Táto prezentácia predstavila myšlienku ilustrácie ako poetickej snahy, kde kresby dokážu ilustrovať fotografiu, keď fotografie fungujú v priestore ako text. Táto výstava bola súčasťou výstavy v Krídle s názvom Mačky a psy (Cats & Dogs).

- 4) Ilustrácia – To je celý príbeh – Výstavy Ceny ilustrácie, 1978 – 2018  
Izraelské múzeum odovzdáva svoju vlastnú Cenu ilustrácie už viac ako 40 rokov. Cenu Bena Yitzhaka za ilustráciu detskej knihy odovzdáva raz za dva roky. Táto výnimočná činnosť v sebe zahŕňa **slávnostnú ceremóniu odovzdania ceny** (hlavnú prezentáciu víťaza Zlatej medaily), **otvorenie výstavy** (vystavenie prác, ktoré získali Zlatú medailu a 4 Čestné ocenenia) a vydanie **minikatalógu** (s hodnotením porotcov a dôvodom ich rozhodnutia). Vzhľad výstavy sa mení a zakaždým sa snažíme ísť dopredu, priniesť nielen originálne umelecké dielo, ale ukázať verejnosti aj tvár umelca a predstaviť obecnstvu umelecký proces, ktorý viedol ku konečnému výsledku. Otvorenie a všeobecný vzdelávací program týkajúci sa ceny (workshop a rozhovory v galérii) majú za cieľ vychovať, spojiť a splnomocniť (áno, splnomocniť!) ilustrátorskú komunitu (umelcov, autorov, vydavateľov, knihovníkov a všetkých ostatných profesionálov, ktorých sa to týka).

# Luciana Grether

*Brazília*

## Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky



*Brazílska ilustrátorka a učiteľka v oblasti umenia a dizajnu. Ilustrovala knihy pre rôzne vydavateľstvá a niektoré z nich vybrala vláda do čitateľských programov. Boli aj súčasťou Veľtrhu detských kníh v Bologni, Bienále Ilustrácií Bratislava, Zlatého pera v Srbsku a Medzinárodného literárneho festivalu Paraty. Ilustrovala úvodnú znelku seriálu Joia Rara pre televíziu Rede Globo, ako aj knihu k tej istej televíznej show A vida de Buda. Spolupracovala na ilustráciách do novin Jornal do Brasil. Prednášala na Casa do Brasil v Mníchove, na UAL (Autonómna univerzita v Lisabone), viedla ilustračné workshopy počas literárnych týždňov na školách a v knižniciach. Nedávno predstavila svoje práce v rádiu a v televíznych programoch.*

Začnem rozprávaním príbehu o tom, ako som žila so svojou dcérou, keď mala šesť rokov. Predtým, ako išla spať, sme si vždy čítali dve či tri knihy. Raz, keď sme si vybrali dve knihy, jedna z nich bola ilustrovaná použitím techniky akvarelu a druhá bola spracovaná digitálne. Toto je už hotová ilustrácia, že mami? Moja dcéra zareagovala sofistikovane a bola schopná rozoznať, že ilustrácie vytvorené pomocou akvarelu stimulujú našu predstavivosť a my si vytvárame nové príbehy, kým digitálna ilustrácia nám rozpráva príbeh prostredníctvom „hotového obrázku“.

Potešilo ma zistenie tohto dieťaťa – čitateľa a pochopila som, že čítanie je spôsob ako sa stotožniť so svetom a aj zodpovedný tréning ako v ňom fungovať. Čítanie rôznych príbehov podporuje skutočnú slobodu vo vzťahu k spoločnosti. Dokonca to, že reagujeme na skutočný svet, nám otvára nový svet medzi nami.

Nemohla by som tu písať o origináloch ilustrácie vo svete digitálnej techniky bez toho, aby som nespomenula túto konkrétnu situáciu.

Táto skúsenosť s mojou dcérou vo mne vzbudila záujem o všetky formy čítania a trvá až dodnes... Ako nás obrázok



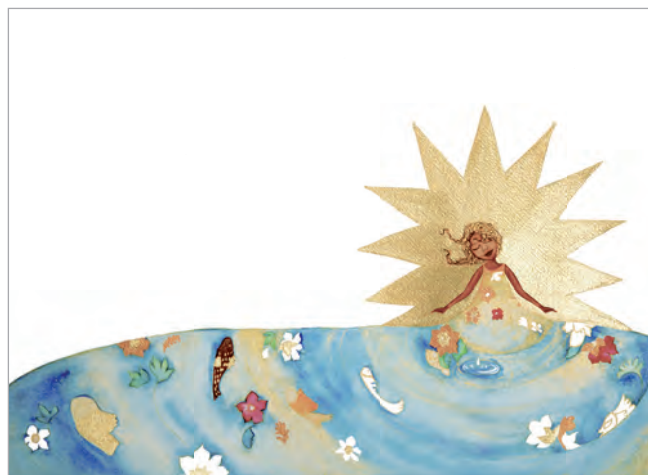
Ilustrácia od Luciany Gretherovej z knihy *Querido vovô Romano*, vydavateľstvo Lago de Histórias



dokáže vnieť do sveta predstáv? Myslím si, že kultúrne pozadie každého čitateľa dopĺňa scénu, dopĺňa ilustráciu a je vo veľkej miere zodpovedné za estetický dojem, ktorý z nej každý má.

Čo sa deje, keď niekto číta z obrázka, ktorý nepoznáme... všetko závisí od kultúrneho pozadia a osobného záujmu, ale vždy hľadáme to, čo nám dáva význam. Na začiatku všetkých možností je určitý odkaz... to je ten význam!

Aj napriek tomu, že veľmi obdivujem originálne ilustrácie a obrázky vytvorené tradičnými technikami, ako sú maľba, kresba a koláž, mojím cieľom nie je porovnávať výsledky ručne vyrobeného obrázku vo vzťahu k tomu digitálne spracovanému. Nemám v úmysle nájsť v jeho konečnom výsledku väčšiu hodnotu.



Ilustrácia od Luciany Gretherovej z knihy *Água comovida*, vydavateľstvo Mar de idéias



Od začiatku vekov, keď sa človek objavil na Zemi, venoval sa kresbe a dizajnu a jeho zobrazovania vždy korešpondovali s určitým kontextom a výkonom. Napríklad drevo ryt bola technika, ktorá sa značne využívala pri ilustrovaní detských kníh a existovali určité normy v procese kreslenia a napokon aj tlače. V súčasnosti máme formy zobrazovania, ktoré majú remeselnícky charakter, ako sú kresba a maľba, a tie, ktoré v sebe kombinujú remeselnícku a digitálnu výrobu obrázku, ako sú vyrezávanie a fotografia.

V 60. rokoch nastala v grafických procesoch neskutočne rýchla evolúcia a ilustrátorom priniesla množstvo otázok. Stáli pred novým pracovným nástrojom a otázkou, či by digitálny nástroj mohol ovplyvniť umeleckú tvorbu. Podľa mňa, samozrejme, áno!

To, čo dnes vidíme, je široký repertoár, ktorý dáva ilustrátorom slobodu v ich umení.

Ja sa stále spolieham na materiálnu stránku a neverím, že sa prostriedky zobrazovania dajú nahradiť. Hodnota rozprávky a odkaz budú pretrvávajúť tak dlho, kým generácie budú čerpať zo životných skúseností a zachovávajú si kontakt medzi sebou a naďalej budú rešpektovať to, čo sa už vytvorilo a aký je kurz.

Ako ilustrátorka som sa počas môjho 21-ročného výskumu a práce stretla s digitálnymi ilustráciami, ktoré v sebe obsahovali všetko vrátane vizuálnych jazykových zložiek ako bodka, riadok, farba, textúra, plocha a tak ďalej. Takto dosiahli komplexnú úroveň a boli naozaj krásne. Stretla som sa tiež s ilustráciami vytvorenými tradičnými technikami vyplývajúcimi z jazykových zdrojov, ktoré aj napriek použitiu nových možností kompozície s vrstvami farieb a transparentnosti nevytvorili poetické čítanie.

Mojim zámerom je teda zaoberať sa účinkom ilustrácie vo vzťahu k prejavu a zobrazeniu. Ako vždy vravel môj učiteľ Urian Agria de Souza: „Kresba je jedna z prvých prejavov človeka na zemi.“ A tak považujeme prejav za veľkého učiteľa. Keď to tak je, dávam si pozor na materiály, nástroje a čas prejavu v kompozícii ilustrácií.



Urian Agria de Souza and his painting

Pri tvorbe digitálnych ilustrácií je možnosť naprogramovať rôzne efekty, tvoriť prostredníctvom digitálnych nástrojov, vybrať si rôzne prvky programu na kreslenie na tablete. Môžeme si vybrať a naplánovať výkon, ale prejav zostáva ten istý pri všetkých výkonoch.

Pri analyzovaní materiálnej stránky ilustrátor Rui de Oliveira hovorí, že vybraný materiál ovplyvňuje umelecký kúsok a odráža sa na jeho obsahu. Podľa autora by bez masťenca (špecifický kameň z oblasti Minas Gerais) nebol Aleijadinho, bez objavenia litografie by nebol Lautrec maliarom, grécke sochárstvo by nebolo to, ako ho poznáme, keby Grécko nebola krajina kamennej pôdy, architektúra Chicaga by bez železa nebola taká ako dnes. Michelangelo netvoril vždy rovnako – jeho sochy sa líšili podľa toho, s akým typom mramoru pracoval. Takže na záver zistíme, že materiál





ovplyvňuje umeleckú tvorbu. Pre ilustráciu platí to isté pravidlo.

To, aké materiály sa rozhodneme použiť a pripraviť, môže viesť k vynájdeniu nových nástrojov, príprave farieb a podporných prostriedkov. Pomôcky nás pri tvorbe originálneho obrázku navádzajú k rôznym prejavom.

Pri digitálnom ilustrovaní si tiež vyberáme a programujeme rôzne textúry, ale fyzický výber je veľmi rozhodujúci a ak sa pozrieme na materiálnu stránku, vytvoríme takto prejav väčšej či menšej intenzity, ktorého výsledkom sú unikátne obrázky.

Čas prípravy na umelecký rozvoj ma tiež núti zamyslieť sa

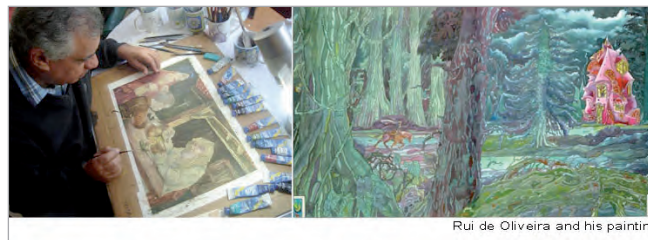


Nelson Cruz and his painting

nad kultom originálu ilustrácie. Počas procesu tvorby existuje hlboké spojenie s remeselníckou metódou kresby a maľby. Toto spojenie v nás potvrdzuje, že sme jediní, ktorí sa učia počas toho, ako život beží, že sme schopní žiť s vecami takými, ako sú a osobnými transformáciami.

Verím, že ilustrácia je literárnym žánrom, je to prepis textu, ktorý tiež rozpráva príbeh a deti ho vnímajú svojimi zvedavými očami.

To je dôvod, prečo sa chcem podeliť a to, čo povedal Rui de Oliveira: „... môžete intrigovať s objektom na kresbe tak, že nakreslíte tieň, ktorý vrhá!“ ... A hovorí, že ak je na ilustrácii les, dieťa, ktoré číta, bude určite chcieť vojsť za jeho stromy, pretože detské oči majú nohy, detské oči majú krídla. Ilustrácia rozpráva v dvoch dimenziách, v realite a vo fantázii.



Rui de Oliveira and his painting

Narodila som sa v meste vodopádov, mora a hôr. Takto sa môj vzťah k prírode stal základom mojej existencie a narábanie s materiálmi je pre mňa prostriedok a jeho prostredníctvom si uvedomujem sama seba, obnovujem sa a obohacujem. Počas mojej ilustrátorskej práce som takto našla kreatívne chodníčky. Verím, že textúra zobrazená prostredníctvom postáv dáva obrázku ľudskú podobu, vytvára čas pre každý zobrazený element. Kameň na obrázku môže byť mramor či riečny kameň, ale ak je ten kameň pokrytý machom, je na ňom odtlačok času.



Ilustrácie Luciany Gretherovej z knihy *Com vagareza e com espanto*, vydavateľstvo Escrita Fina

Počas toho, ako som sa umelecky rozvíjala a rozmýšľala nad tým, že vrstvy spomienok sa dajú krásne vidieť na origináloch ilustrácií, myslím, že by tiež mohli dosiahnuť uznanie aj pri digitálnych ilustráciách. To bude závisieť len od schopnosti autora obrázku.

Existujú grafické zobrazenia, ktoré skutočne splývajú a dokonca sa navzájom dopĺňajú.

Nedávno som si prečítala príhovor brazílskeho ilustrátora Nelsona Cruza, ktorý povedal, že všetko, na čo v detstve stúpime, všetky kamene, sú navždy, nikdy neopustia našu pamäť. Nikdy neopustia to miesto. Napríklad pri dome jeho starej mamy bol chodník z okrúhlych kameňov, na ktorom ľudia sotva udržali rovnováhu, ale bol taký krásny, že na-



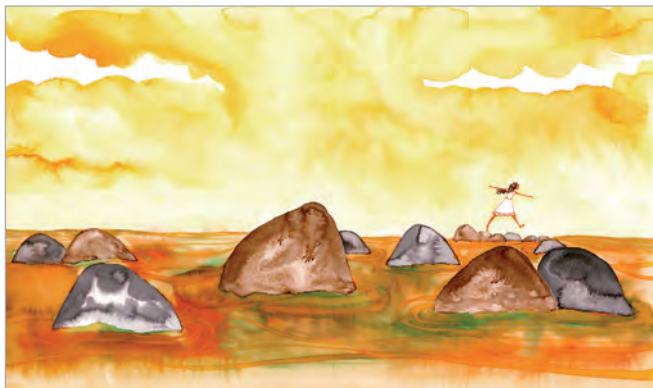
Ilustrácie od Luciany Gretherovej z knihy *Cordel das Cavalhadas*, vydavateľstvo ZIT

vždy zostal v jeho pamäti. Jeho stará mama neexistuje bez toho chodníka. Brána, kameň, na ktorom sa vonku sedelo, to všetko vidí ako prvé.

Obrázky nás posúvajú, znova aktivujú naše túžby a sú faktorom vzájomnej komunikácie medzi čitateľom a svetom. Čitateľ je ten, kto dopĺňa význam ilustrácie. Raz sa ma niekto opýtal, čo je mojím cieľom, keď pracujem ako ilustrátorka kníh, a ja som povedala, že chcem, aby sa deti cítili tak, akoby naozaj prechádzali cez les, potápali sa v rieke, plachtili na mori, tancovali dookola či s gitarou spievali piesne. A ešte som povedala, že by som si priała, aby deti boli zvedavé na príbehy, ktoré im rozprávajú tí starší. Cítim, že



mojou ručne vytvorenou tvorbou prispievam k tejto vzájomnej komunikácii.



Ilustrácie od Luciany Gretherovej z knihy *Marinela*, vydavateľstvo ZIT

Raz som dokonca počula, že knihy sú ako ľudia, majú uši, tvár, čuch, veľkosť a farbu a to je niečo, čím môžeme v intimitate priateľstva vytvoriť nedotknuteľné puto medzi obrázkom a slovom. V mojom poslednom postrehu by som chcela

la dodať, že nástroje a rôzne programové funkcie pri tvorbe digitálneho obrázku sú pôvabné a v dnešnej dobe dokonca prístupnejšie. Moje skúsenosti počas všetkých tých rokov mi ukázali, že prítomnosť poetického sveta a prejavu je schopná sa meniť počas tvorby príbehu prostredníctvom obrázkov. Napriek všetkým zmenám, ktoré priniesol čas, to, na čom záleží, je úprimnosť každého ilustrátora, ktorú môžeme nájsť v jeho spôsobe rozprávania príbehu.



# Jimin Kim

*Južná Kórea*

## Obrázková kniha pre všetky generácie



Autorka obrázkových kníh a ilustrátorka zo Soulu. Rada tvorí príbehy a premieňa ich do formátu obrázkovej knihy. Momentálne pracuje na experimentálnej forme obrázkovej knihy a uvedení konceptu umeleckej knihy do oblasti obrázkových kníh. Vyštudovala ilustráciu a komunikačný dizajn na Kingstonskej univerzite vo Veľkej Británii. Za *Schovaj a hľadaj* vyhrala na Bienále ilustrácií v Bratislave v roku 2017 cenu Zlaté jablko a v roku 2016 cenu Purpurový ostrov na Nami Island International Picture Book Illustration Concours. So *Schovaj a hľadaj* vyhrala aj v kategórii Nový talent Cenu svetovej ilustrácie na AOI v roku 2016.

JIMIN KIM

(víťazka Zlatého jablka BIB 2017 za knihu *Hyde and Seek*)



**Obr. 1.** *Hyde and Seek*, originálna, lepená, ručne viazaná kniha

Chcela by som sa s vami podeliť o moju myšlienku týkajúcu sa obrázkových kníh prostredníctvom mojich vlastných kníh *Hyde and Seek* a *Sedemhodinový Nepokoj*, ktoré sú mojím





žánrom nielen pre deti, ale pre všetky generácie čitateľov. V Kórei je naozaj veľa dospelých čitateľov, ktorí majú radi obrázkové knihy rovnako ako tí mladí a do určitej miery ich výber ovplyvňuje vydavateľský trh.

Myslím si, že v obrázkových knihách nehrá hlavnú rolu ani grafika, ani text. Rozprávanie príbehu sa tiež samo osebe stáva formátom. To znamená, že rozprávanie príbehu môže byť implementované vo forme knihy, objektu, fyzického majetku, a to je lepšie ako len hovoriť, či sa štýl obrázku hodí k obsahu knihy. Tieto veci ma zaujímajú. Myslím si, že existujú formy, ktoré môžu vyniknúť len v obrázkových knihách. *Hyde and Seek* je produkt, ktorý bol s veľkým úsilím vytvorený tak, aby implementoval tento nápad.

Snažila som sa vytvoriť 3D objekt, ktorý zväčší fyzické vlastnosti knihy tak ako *Hyde and Seek*, ktorá môže byť postavená, zložená či natiahnutá. Je bežné, že je text s obrázkami v knihe vrytý na 2D ploche. Chcela som urobiť niečo, čo v sebe zahŕňa moju tému fyzického predmetu, ktorým obrázková kniha je, a myslím si, že to je pre obrázkovú knihu najväčšia výzva. Ešte dodám, že úbytok a zmeny na vydavateľskom trhu mali na mňa veľký vplyv. Počas posledných rokov som s obavami počúvala o vydavateľskom trhu, že ľudia nečítajú knihy, dokonca aj to, že žiadne nekupujú. Je dosť očividné, že pohľad na kvantitatívnu evolúciu média, akým je kniha, pôsobí momentálne skepticky. Verím, že knihy v budúcnosti pritiahnu čitateľov, ktorí sa budú tešiť z rôznych druhov kníh viac, než to bolo v predchádzajúcich obdobiach.

Jedným z nich je retro trend, ktorý popri obsahu knihy zdôrazňuje estetickú hodnotu materiálu. Kniha nebola v minulosti populárnym médiom, ale vzácnou vecou, a preto bola zabalená do drahých materiálov ako koža či hodváb, aby sa dlho zachovala. Dnes to nie je tak ako v minulosti,

ale skutočne existujú čitatelia, ktorí túžia vlastniť nádhernú knihu ako objekt. *Hyde and Seek* je kniha pre tento druh sofistikovaných čitateľov, ktorá je dôkladne premyslená od dizajnu až po proces väzby. Napokon ja sama dúfam, že v budúcnosti budem častejšie komunikovať s čitateľmi prostredníctvom mojich kníh, ktoré nádherne harmonizujú svojím obsahom a štýlom. Predstavím tu teraz dve z mojich kníh, jednou z nich je *Hyde and Seek* a tou druhou je *Sedemhodinový nepokoj*, ktorá je mojou umeleckou knihou.



Obr. 2. *Hyde and Seek*

*Hyde and Seek* je obrázková kniha na tému zmenené egá; je o cudzincoch (zmenené egá) v našej myšli. Podľa švajčiarskeho psychológa C. Junga nemôže byť ľudská osobnosť definovaná ako jeden obraz, čo znamená, že ľudská



osobnosť je súbor viacerých osobností, a téma *Hyde and Seek* je inšpirovaná touto myšlienkou. Pokiaľ ide o vizuálny aspekt, je to leprelo, ktoré sa skladá zo 14 strán, a ilustrácie sú vytvorené leptaním a akvantinou. Bol použitý špeciálne hrubý kontrast čiernej a bielej farby, aby poukázal na tieň v našej mysli. Navyše si z vyrezaných častí na každej strane diváci môžu listovaním strany po strane sami vytvoriť rôzne kompozície, čo efektívne predstavuje tému rozdeleného ega. Čo sa týka titulu *Hyde & Seek*, ide o kombináciu mena Mr. Hyde z Dr. Jekyll & Mr. Hyde a slov z angličtiny hide & seek (schovaj a nájdi), čo je detská hra.

### Forma experimentu

#### (obrázková kniha ako umelecký objekt)

S týmito dvoma knihami som mala v Kórei niekoľko výstav a moje knihy som vystavovala spolu s ilustráciami. Ako som už spomenula, formát kníh je rovnako dôležitý ako ilustrácie v knihe.

*Sedemhodinový nepokoj.* Cestovanie lietadlom sa v pravom slova zmysle začalo, keď v 30. rokoch spoločnosť United States Airlines prepravila pasažierov na Boeingu 247. Pre umelcov bol priestor v týchto lietadlách nesmierne zaujímavý, keďže to bol veľmi nový a moderný priestor, ktorý ľudia v tom čase predtým nikdy nezažili. Odvtedy sa odštartovali cesty lietadlom na ďaleké miesta, čo bol pre niektorých vzrušujúci moment a pre iných to bola bolestivá a desivá skúsenosť. Obal tejto knihy ukazuje simultánnu nudu či fyzické utrpenie pasažierov vrátane psychologického strachu, ku ktorému patrí strach z lietania, strach z výšok, klaustrofóbia a agorafóbia; širšie povedané, ukazuje moderný strach, obavy a depresie. Pokiaľ ide o formu knihy, je viazaná v štýle blizzard, čo umožňuje pohľad na predné a zadné strany.



Obr. 3. *Sedemhodinový nepokoj*, ručne viazaná kniha

Tento štýl zdôrazňuje to, že všetky príbehy pasažierov by sa mohli odohrávať súčasne a inšpiráciou pre ich vznik je sám život, rôzne pocity, sny a strach, ktoré v lietadle prechádzajú z jedného na druhého.

**médium: atrament, kombinované médiá, digitálna tlač,  
ručne viazaná obrázková kniha**

**veľkosť: 220 × 230 mm,**

**Limitovaná edícia 100 kópií, 2017**

**THREE EYES PRESS**



Obr. 4. Výstava Obrázková kniha ako umelecký objekt

mou, ktorú treba pochopiť. Ale knihy sa skladajú z textu a objektov. Najprv by som chcela povedať, že povzbudiť deti zaujímavými objektmi, aby mali radosť z tejto knihy, by bol dobrý nápad. Je to harmoniková kniha, tak by bolo pekné, keby sa s ňou deti mohli zahrať ako s hračkou, kým by sa zároveň tešili z rôznych obrázkov vytvorených prostredníctvom okienok, ktoré sa otvárajú a opakovane skladajú.

Bola by som rada, keby ste si spomenuli na svoj prvý kontakt s knihami. Ja som vybrala knihy z otcovej poličky a postavila som hrad a vyzerá to tak, že to bol začiatok mojej čitateľskej činnosti. Všetko, čo chcem povedať, je to, že deti sú otvorenejšie a chápujúcejšie, než si myslíme. Dúfam, že bude veľa experimentálnych druhov kníh, ktoré sa budú venovať rôznym témam v oblasti obrázkovej knihy. Aj deti majú právo tešiť sa z množstva experimentálnych prác.

Žáner obrázkovej knihy má určitú bariéru a tou je stereotyp, že ide o knižný žáner pre deti. Toto predstavuje pre tento žáner jeho najväčší šarm a nevýhodu zároveň. Má jednoduchú zápletku, pretože jej musí rozumieť aj dieťa. Aj napriek jednoduchým zápletkám je obsah niektorých prác venovaný dôležitým témam a filozofiám, ktorým by sa mohol venovať román a určitý druh štipľavého humoru, vtipu a nevinných pocitov vyvoláva v dospelých smiech a plač. Toto je najväčší pôvab obrázkových kníh. Na druhej strane je pravda aj to, že v porovnaní s inými žánrami je výber témy, materiálu či experimentálnych metód obmedzený a konzervatívny, pretože ho čítajú deti.

*Hyde and Seek* je pre malé deti trochu zložitá, aby ju pochopili. Témou tejto knihy je pozadie Jungovej teórie o archetype tieňa. V skutočnosti sa mladšie deti, ktoré nie sú úplne zaradené do spoločnosti, vyrovnávajú s ťažšou té-



Obr. 5. Sedemhodinový nepokoj

# Steffen Larsen

*Dánsko*

## Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky Smrť originálu?



*Niekoľko rokov študoval históriu a od začiatku roku 1972 pracoval ako kritik detskej literatúry pre popredné dánske noviny. V súčasnosti pracuje pre Politiken, významné kultúrne periodikum v Dánsku, a píše aj do odborných časopisov ako Børn & Bøger (deti & knihy). Mal veľa prezentácií na tému detskej literatúry pre knihovníkov, učiteľov a iných odborníkov a popri množstve článkov pre časopisy napísal dve knihy. Je členom Dánskej sekcie IBBY a je pravidelným účastníkom BIB. Bol členom poroty BIB 2005 a členom poroty T1 v Tallinne a v Dánsku zorganizoval výstavu iránskych ilustrácií. Viackrát sa zúčastnil na sympóziu BIB.*

Goethemu raz priateľ ukázal nádherný obrázok prírody, na ktorom bolo ovocie a iné dary, ktoré život prináša. Povedal Goethemu, že ten obrázok bol tak prirodzený, až prileteli vtáky, aby si to ovocie z neho vzali. „Nie je to skutočne talentovaný maliar?“ opýtal sa ho priateľ. „Nie,“, odpovedal Goethe, „vidím, aké hlúpe tie vtáky sú.“ Prečo to povedal? Pretože nevidel rozdiel medzi umeleckým predmetom a skutočnou vecou. Medzi kópiou (prírody) a originálom. Umenie a skutočný život. Tento kult, ktorý je témou sympózia, tu s nami bol počas dlhých storočí. Nie je nový.

Novinkou je, že vďaka súčasným technológiám neexistujú viac originály. Slovo originál rovnako ako kópia nemajú význam a už nedávajú význam. No zopár originálov (= umelcov) stále používa zastaralé nástroje, aj keď väčšina nie. Takmer žiadne obrázky, ktoré vidíme dnes na BIB by nemohli byť označené ako originály. Musíme sa tomu postaviť čelom. Ale prečo z toho robíme tému (a možno až problém). Je to preto, lebo v našich srdciach existuje – originál – túžba po stratenej materiállovej jednoduchosti a pravde. Ako túžba po tom jednom a jedinom. Majstrovské dielo. Naše srdcia sú plné originálov. Príroda je stvorená z originálov. Dalo by sa to dobre porovnať s rozdielom medzi zo-





znamkou Tinder a skutočnou láskou! Všetak? Je stále veľa ľudí, ktorí chcú čítať papierovú knihu a držať ju v rukách. A súčasný trend u poslucháčov hudby je vracat sa k zastaralým nahrávkam, čo sa tiež dá chápať ako túžba. Príde aj čas originálnych ilustrácií? Nemyslím si.

Dobrý príklad do diskusie, ktorú dnes máme, je nórsky autor Karl Ove Knausgård. Napísal svoju autofiktívnu autobiografiu, ktorá sa skladá zo šiestich obrovských zväzkov a nazval ju *Môj boj* ako odvážny odkaz na nemeckú knihu z minulosti *Mein Kampf*. Projekt Karla Oveho Knausgårdsa bol obrovský. Svoj život chcel skopírovať do každého detailu až tak, že v poslednej kapitole šiesteho zväzku takmer vystúpi zo strán ako skutočná postava. Fikciu chcel poraziť realitou. Písaním bol tak blízko k realite, že fikcia bola vyľúčená. Ale zlyhal. A uznal si to a vysvetlil prečo. Stala sa z neho kópia. Kópia seba samého. Musí byť rozdiel medzi umením a realitou. Nie je možné realitu kopírovať, v spoločnosti bez rozdielov skončíme ako Hitler (či Stalin). Každý môže byť vojakom či mäsiarom. Nezáleží na tom, sme stvorení z toho istého materiálu. Myslíme si to isté. Jeme to isté. Sme rovnakí, ako to môžeme vidieť v dnešnej diskusii hlavne vo Švédsku na tému pohlavia a osobnosti! – Že nie je rozdiel medzi mužmi a ženami. Kresťanmi a moslimami. Nedostatok rozdielností vedie k totalite. Vzťah medzi umením a realitou v sebe zahŕňa rozdiel. To je kľúčové slovo.

Karlovi Ovemu Knausgårdovi to dovoľovalo byť zlým chlapcom vo vzťahu ku svojej žene, pretože nebol schopný prijať rozdiel medzi tým, čo zažil a tým, o čom písal. Tento celý projekt bol míľnikom v pochopení autofikcie a hodnoty byť originálom. Upustil by som od tejto diskusie, pretože je temer absurdná.

(Možno by som to nemal hovoriť – vo svete politickej korektnosti. Ale teraz to urobím: keď sme boli mladší, oko-

lo nás existovalo viac zvedavosti. A rozdiely boli zaujímavé. Pamätám si, ako sme v škole diskutovali o tom, či sú ruky čiernych ľudí na vnútornej strane biele. A keď sme jedného stretli, pokorne sme sa opýtali, či by nám ruky neukázal.)

Tu je ďalší postreh na tému originality. Pamätáte si, keď horela katedrála Notre Dame v Paríži? Hasiči – tak nám to povedali – sa sústredili na záchranu historických diel a histórie. Medzi nimi bola takzvaná trňová koruna Ježiša. Nikto – myslím si – skutočne neverí, že to bola originálna trňová koruna Krista, ale títo ľudia napriek tomu riskovali svoje životy, aby ju zachránili.

Keďže téma tohto sympózia má v sebe určitý otáznik bez riešenia, mohli by sme namiesto toho popremýšľať o ďalších témach zo sveta kópií a originálov. Chcel by som vám porozprávať o zebre. Predstavte si veľké stádo týchto zvierat v savane. A pozrite sa na malé mláďa v rohu, ktoré je medzi veľkou skupinou tvorov. A vedzte, že – od momentu jeho narodenia – bude schopné vystopovať svoju matku medzi tisíckami iných matiek. Prečo? Lebo matka je v živote zvierat len jeden originál. Táto konkrétna matka má svoje pruhy (a pach), ktoré sú jej osobným, originálnym znakom. My ľudia to nebudeme schopní vidieť, kým to poriadne nepreskúame. Dieťa pozná ten originál vlastným srdcom.

Rozmýšľam aj nad znehodnocovaním známych originálov, ktoré sa masovo produkujú a visia na stenách izieb miliónov tínedžerov. Keď som bol mladší, videl som, že mnohým mojim priateľom visel na stene plagát Picassovej Guernicy. Keď som uvidel jej originál v Madride, takmer som odpadol z dojmu, ktorý na mňa urobila. Moja staršia sestra mala vo svojej izbe van Goghove topánky. Nenávidel som ten obrázok – a stále ho nenávidím. Keď som stretol Liselotte, mala vo svojej izbe lekno od Moneta. Myslím, že som ju presvedčil, aby ho zvesila.



Možno existuje v modernej technológii masovej výroby stopa obrázkov, ktoré boli pôvodne originálom, ale teraz pôsobia obnosene, pretože ich je všade vidieť. Mnoho známych obrázkov zo „zlatého veku“ maľby v Dánsku – čiže z 19. storočia – môžeme nájsť na zapaľovačoch, zápalkových krabičkách, kuchynských utierkách či magnetkách na chladničku. Exkluzivita je dobrá, ako som to poznamenal už na začiatku. Všetci túžime po tom, čo je len jedno a jediné.

Ďalší príklad originality oproti určitému druhu kópie by sme mohli vidieť v známom dobrodružstve – *Slávikovi* od

Hansa Christiana Andersena. Ak si spomínate, čínsky vládca dostane tohto spevavého vtáka a keď zmizne, zaobstará si jeho spievajúcu kópiu, s ktorou sa ľahšie zaobchádza a spieva takmer tak dobre ako originál. Takmer. Keď vládca ochorie – jediná vec, ktorá ho môže vyliečiť, je pôvodný vtáčik. Táto úvaha vzťahujúca sa na Hansa Christiana Andersena je pravdepodobne najpôsobivejší postreh smerom k prítomnosti a je odpoveďou na otázku tohto sympózia.

(Ešte jedna časť k tejto otázke originálov. Pred dvoma rokmi odprezentovala naša obľúbená ilustrátorka Camila Slocinska, ktorú si možno pamätáte z posledného BIB, keď bola členkou poroty, svoje ilustrácie z knihy *Paradajka*, ktorá rozpráva príbeh osamelého dievčatka v triede. Vo svojom osobitom štýle „poetickej brutality“ vytvorila obrázok dievčatka, ktoré stojí oproti svojim spolužiakom, ktorých namaľovala len s nápadnými očami. To sa vydavateľovi zdalo príliš a požiadal ju, aby to prerobila, a toto je potom to, z čoho sa stáva kontroverzia. Takže originál knihy *Paradajka* sme nevideli, keďže bol do konečného výsledku prerobený.)

Mohli by ste sa opýtať: je toto bežný „problém“ v kultúrnom svete? Alebo je to vec spojená hlavne s umením ilustrácie? Myslím, že to do určitej miery tak je. Nie iba tak a vždy, ale ak sa pozriete na hudobný priemysel, literatúru a skutočné maliarske umenie, vytvoriť kópiu nie je tak jednoduché ako pri našich obrázkoch. Existuje niekoľko príkladov piesní, na ktoré bola podaná žaloba za kopírovanie a pri knihe sa na to skôr či neskôr príde. Niektorí múdri maliari vyrábajúci neobjavené obrazy od starých majstrov boli – myslím si – vždy problém. Čiže originálna vec zostáva väčšinou v našej komore a to je miesto, kde s ňou môžeme nakladať. A môžeme o tom večne diskutovať bez toho, aby sme našli riešenie. Ak nejaké existuje. Musíme žiť s masovou výrobou všetkých našich maľovaných obrázkov a príbehov,



ktorých nositeľmi sú. A vždy bude priestor na rozšírenie konceptu pravdy a originality.

To by mohlo ilustrátorov prinútiť obrúsiť si svoj „originálny“ obrázkový jazyk s ľudským tónom a veľkou starostlivosťou. Úbytok originálov by mohol viesť k lepším obrázkom, ktoré by sme mohli nazvať „prvými iniciátormi“. Pretože ilustrátor vás chce skutočne očariť.

Dovoľte mi teda na záver anekdotu z ostrova Anholt, ktorý leží ďaleko v oceáne medzi Dánskom a Švédskom. Mimo letnej sezóny tam žije len 132 ľudí. Je to vlastne jedi-

ný dánsky ostrov, z ktorého neuvidíte žiadnu zem. Bol som tam pred pár rokmi a zarozprával som sa so ženou, ktorá vlastnila potraviny. Porozprávala mi o jednom papagájovi, ktorý raz priletel do jej záhrady a zostal tam takmer dva roky, až kým odrazu nevysvetliteľne zmizol tak, ako sa predtým objavil. Je to nemožné. Papagáj nepreletí z pevniny na ostrov. Musel byť z nejakej pirátskej lode. Keď príbeh dorozprávala, zvolal som: to je úžasný príbeh. Nato sa na mňa trochu nahnevane pozrela a povedala: Nie, je to pravda! (= originál).

# Ilana Elkad-Lehman

Izrael

## David Grossman – spisovateľ pre starších aj mladších čitateľov

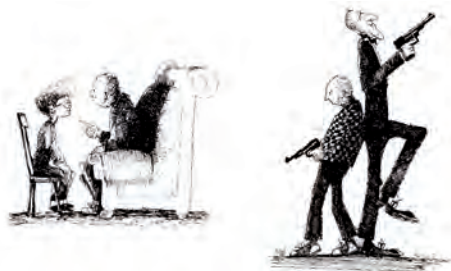


*Je prezidentkou IBBY, Medzinárodnej únie pre detskú knihu v Izraeli. Pracovala ako dekanka na Multidisciplinárnej fakulte na Univerzite Levinského v Izraeli, neskôr pôsobila ako profesorka na tej istej univerzite a ako výskumníčka pracovala pre Inštitút MOFET v Tel Avive. Je veľmi aktívna vo vydavateľskej činnosti, vydala dve vlastné knihy, spolupracovala na ďalších troch (v hebrejčine) a napísala príspevky do mnohých školských časopisov (v hebrejčine a v angličtine). Zameriava sa na kvalitatívne výskumné metódy, hebrejskú literatúru a detskú literatúru a venuje sa štúdiu literatúry. Momentálne pracuje na výskume zameranom na procesy čítania, identitu a čítanie, venuje sa výučbe literatúry holokaustu, knižným klubom, rozvoju myslenia a prínosu literárneho výskum do toho kvalitatívneho. Je aktívnou členkou ARLE, Medzinárodnej asociácie pre výskum vzdelania v prvom jazyku.*

David Grossman (narodený v Izraeli v roku 1954) je dôležitou postavou súčasnej hebrejskej literatúry. Píše pre starších aj mladších čitateľov v striedajúcom poradí: po každej knihe pre dospelých vydá Grossman knihu pre mladších čitateľov atď.

Grossman sa vo svojich literárnych a novinárskych prácach nebojí komplikovaných a kontroverzných tém. Bojuje za ľudské práva všetkých vekových kategórií, pohlaví a etník. Je aktívny v oblasti sociálnej spravodlivosti a v mierových iniciatívach medzi Arabmi a Židmi.

V roku 1982 vydal svoju prvú detskú knihu s názvom *Duel*, ktorá bola o dvanásťročnom chlapcovi, ktorý sa spriatelil so starším mužom v domove dôchodcov.



*Duel*, ilustroval Avner Avrahami





Vo svojich knihách pre deti a mládež sa zameriava na širokú paletu tém. V jeho **obrázkových knihách** sa venuje pohľadom na každodenný život detí (*Uriho špeciálny jazyk*, *Úplne nový brat novorodenec*)



*Uriho špeciálny jazyk*, ilustroval Ora Ayal



*Itamar stretol zajaca*, ilustroval Ora Ayal

alebo ich bohatú a úžasnú fantáziu, ktorá v nich vyvoláva rôzne pocity strachu (*Itamar chodí po stenách*, *Itamar stretol zajaca*, *Itamar je lovec*), starosti (*Nerob si starosti Ruti*, *Itamar je lovec*) či fantázie, v ktorých si vytvárajú imaginárnych priateľov (*Hadasov kamarát*).

V Grossmanových obrázkových knihách je v detskom svete empatická postava dospelého človeka, otec, ktorý rešpektuje dieťa, láskyplne ho počúva a vie navrhnúť neobvyklé riešenia pre ťažké situácie, ktorým dieťa čelí a die-



*Nerob si starosti, Ruti*,  
ilustroval Hilla Havkin



Kto chce prasaci chrbát? Ilustroval Gilad Soffer

ť a ich dokáže rýchlo prijať (*Knihy s Itamarom, Kto chce prasaci chrbát?, Nerob si starosti, Ruti atď.*).

Grossman sa vo svojich knihách pre mládež venuje komplikovaným témam vrátane tých, ktoré sú považované za tabu v dnešnej hebrejskej literatúre pre mladých. Vždy zdôrazňuje dôležitosť ľudského puta, priateľstva a lásky, a to hlavne v ťažkých situáciách: príbeh priateľstva medzi dvanásťročným chlapcom a osamelým starým mužom, ktorý je bývalým prisťahovalcom z Nemecka, žije v domove dôchodcov a spomína na svoju stratenú lásku a premárnené životné príležitosti (*Duel*); príbeh dieťaťa rodičov, ktorí prežili holokaust, ktoré vedie imaginárnu vojnu proti „naci zvieratám“ a uväzní ich v podzemí (*Momic*); príbeh tínedžera, ktorý vyrastá bez matky v rodine, ktorá skrýva temné tajomstvá (*Dieťa Zig Zag*); príbeh drogovej závislosti, útekov v mladosti a nefungujúcich rodičov (*Nieкто, s kým by som ušiel*).

Grossmanov štýl písania pre deti je dynamický, vynachádzavý a komunikatívny.

Na jednej strane Grossman opisuje klasické detstvo dieťaťa v Izraeli a na druhej strane je jeho písanie veľmi osobné, dokonca až autobiografické. Čerpá v ňom zo svojich vlastných spomienok, inšpiruje sa menami svojich detí (Uri, Rutie a Jonathan) a vnúčať a jeho zážitkami s nimi. Jeho mladší syn Uri, ktorý sa objavuje v niektorých príbehoch, bol zabitý vo vojne s Libanom v roku 2006. Táto tragická strata zo smrti syna mala obrovský vplyv na Grossmanovu tvorbu pre dospelých a deti.



Rachellino tajomstvo, ilustroval Gilad Soffer

V tvorbe pre deti predstavuje významnú zmenu spôsob jeho lyrického písania a pohľad zo strany matky. V týchto knihách sa čitateľ pozerá na detský svet očami materskej lásky, súcitu a nádeje (*Objatie, Slnčná princezná*). Zároveň Grossman odкрýva detské strachy, problémy a dôležitosť domova, rodiny, otca a matky ako ochrancov. Ale aj oni majú obmedzené schopnosti a svet je nebezpečným miestom, ktoré dieťa nedokáže zachrániť.

V knihách pre deti Grossman rozvíja partnerstvá s rôznymi ilustrátormi.



Jedinečné partnerstvo predstavuje spolupráca s umelcom Michalom Rovnerom. Spolu vytvorili výnimočné lyrické knihy pre deti, ktoré sa prihovárajú svetu dospelých a sú výnimočné v ich umeleckom splynutí jazyka a vizuálneho umenia: *Objatie* (táto kniha vyhrala v roku 2012 Čestné uznanie IBBY a bola preložená do siedmich jazykov: do taliančiny, francúzštiny, nemčiny, holandčiny, katalánčiny, španielčiny, angličtiny) a *Snečná princezná* (2015), ktorá zachytáva neobyčajnú matku, ktorá svoju dcéru pozve na krátku cestu: je to oslava východu slnka na svitaní a to hlavne pre nich obe, Slnecnú kráľovnú a Slnecnú princeznú a potom prichádza – západ slnka. Tieto príbehy ponúkajú dospelé-

mu a aj detskému čitateľovi pohľad na to, aký má zmysel byť obkolesený láskou, ktorá je zdrojom radosti a dôvodom žiť aj napriek smútku.

Grossmanove knihy pre deti zozbierali množstvo prestížnych ocenení, boli zhudobnené, adaptované pre pódia a muzikálové divadlá a boli preložené do rôznych jazykov. Grossmanova literatúra pre deti a mládež je význačne akceptovaná, adaptovaná a opäť koncipovaná pre všetky druhy umeleckých foriem: kniha *Itamar chodí po stenách* sa stala jedným z objektov významnej umeleckej výstavy vo Vedeckom múzeu Bloomfield v Jeruzaleme; ďalšia kniha *Itamar stretol zajaca* bola skladateľom Yonim Rechterom spracovaná do detskej muzikálnej drámy a sprevádzaná Izraelským filharmonickým orchestrom; jeho knihy *Dieťa Zig Zag* a *Niekto, s kým by som ušiel* boli sfilmované. Hru *Rikiho škôlka* uviedli viaceré divadlá a jeho niektoré knihy (*Momic, Dieťa Zig Zag, Niekto, s kým by som ušiel*) boli adaptované ako divadelné hry a krátke televízne filmy.

Grossmanove knihy sú v Izraeli súčasťou zoznamu kníh v škôlkach a školách. Grossmanova beletria, literatúra pre deti, ako aj jeho verejné práce sú predmetom nesmierného záujmu a oceňujú ich výskumníci z celého sveta.



*Objatie*, ilustroval Michal Rovner



*Snečná princezná*, ilustroval Michal Rovner

# Manuela Vladić-Maštruko

*Dánsko*

Kult originálnej ilustrácie vo svete digitálnej techniky  
Chorvátska obrázková kniha v médiu animovaného filmu  
Od slova k obrázku a pohybu... rozprávanie príbehu



Narodila sa v roku 1962 a vyrástla v chorvátskom Zadare, kde chodila aj do školy. V roku 1985 vyštudovala Vysokú školu výtvarných umení v triede profesora Ferdinanta Kulmera. Usporiadala množstvo svojich vlastných a skupinových výstav v Chorvátsku a v zahraničí. Popri svojej profesionálnej angažovanosti v oblasti umenia sa venuje aj praktickému výskumu v oblasti ľudského vizuálneho prejavu a kreativity. Je autorkou mnohých multimedialných umeleckých projektov pre deti a dospelých a pomáha múzeám a galériám organizovať a riadiť umelecké projekty pre ich návštevníkov. Bola členkou viacerých porôt zameraných na umenie a ilustráciu. Napísala a ilustrovala 13 originálnych obrázkových kníh pre deti a napísala množstvo článkov o umení. V roku 2014 vytvorila a podieľala sa na zavedení multidisciplinárnej neziskovej organizácie ARTEINSULA, ktorá sa sústreďuje na kreativitu v oblasti umenia pre deti a dospelých,

fenomén detstva a rastu. Jej multimedialny umelecký projekt *Ostrov detstva* (začal sa v roku 2018) je prostredníctvom prezentácie obrázkových kníh, umeleckých workshopov a výstav venovaných deťom a ľuďom žijúcim na malých chorvátskych ostrovoch. Jeho cieľom je vybudovať kreatívne spojenie medzi deťmi a dospelými a ich sociálnym a kultúrnym prostredím. Za svoju prácu získala niekoľko cien a ocenení. Žije a pracuje v Záhrebe a v Zadare v Chorvátsku. Je členkou Chorvátskej asociácie umelcov a Chorvátskej asociácie nezávislých umelcov.

Odkedy praveký človek vytvoril prvé obrázky na stene a strope jaskýň, v ktorých žil, ľudia hľadali médium, ktoré by im pomáhalo rozprávať príbehy. Príbeh o nich samotných, ich živote a svete okolo nich (*po jedle, prístrešku a spoločnosti sú príbehy to, čo potrebujeme najviac...* Philip Pullman). Tieto jaskynné obrázky zachytávajú poľovnícke scény, stáda zvierat na úteku a ľudí, ktorí ich naháňajú či dynamické postavy, ktoré napodobňujú pohyb a priebeh danej udalosti. Nie je pochyb, že pravekí obyvatelia jaskýň chceli, aby ich obrázky zachytávali život tak dôveryhodne, ako sa len





dá a pridaním dimenzie času a pohybu im symbolicky dali život – animovali ich (slovo *animare* doslova znamená priviesť k životu, dať život, dýchať duchom a dušou).

Náš kontakt s vizuálnymi médiami, ktoré používame, aby sme rozpovedali príbeh, vznikol z jednoduchých, pravekých kresieb z jaskýň a teraz máme moderné digitálne obrázky, animácie a virtuálnu realitu vytvorenú počítačom. Okrem obrázkov, ktoré ilustrujú a animujú príbeh, má príbeh svoju vlastnú historickú chronológiu ako nezávislé médium: vyvinul sa z jednoduchých foriem ľudových tradícií, historických mýtov a náboženských príbehov až do formy súčasného marketingového rozprávania príbehov.

Hovoriť a písať o animovanom filme a ilustrácii v rámci témy sympózia *Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky* znamená širšie rozmýšľať o možnostiach transformácie ilustrácií a zároveň sa bližšie pozrieť na túto tému, pretože história a vývoj príbehu, filmu a ilustrácie si vyžadujú viac času a priestoru, než nám táto udalosť poskytuje. A preto sa tu v rámci tejto témy obmedzím na vzťah a zmysluplné dôvody, ktoré vedú k premene jedného média na druhé a vzťah medzi obrázkovou knihou a (digitálnym) animovaným filmom.

Kľúčové otázky, ktoré si treba položiť a na ktoré budeme hľadať odpovede, sú:

- Akú pridanú hodnotu dokáže oproti už existujúcemu literárnemu/umeleckému prototypu, akým je obrázková kniha, poskytnúť filmové médium?
- Obsahovali príbehy a ilustrácie v obrázkovej knihe viac duše tzv. *anime* (týmto výrazom myslím menovateľa súboru rôznych vlastností), kým sa pretransformovali do nového média, teda do filmu? A napokon, ak áno, tak prečo?

Pri hľadaní odpovedí začnem s niekoľkými všeobecnými a nie príliš definovanými miestami. Aj keď sa ich chodníčky stretávajú a vytvárajú nové priestory, zastavme sa a porozmýšľajme:

- Aká je hlavná charakteristika jazyka, priestoru a média obrázkovej knihy a ako je to pri animovanom filme?
- Aké sú špecifiká konkrétneho média, vďaka ktorému príbeh ožije a aké má prostriedky (nástroje, techniky...)?
- Sú obrázkové knihy a animované filmy pre deti umelecké dielo? Ako a kde vzniká umelecké dielo a kde pôsobí? Spolu s odpoveďami vám predstavím dve chorvátske obrázkové knihy, ktoré „ožili“ v animovanom filme, a tretí príklad, v ktorom sa premena udiala v opačnom poradí. Predstavím aj autorov kníh. Filmy a obrázkové knihy vznikli z originálnych prototypov tých istých tímov autorov, ale líšia sa štylistickým dizajnom, umeleckými technikami, ich dôrazom na tému, ako aj cieľovou vekovou skupinou. To, čo ich spája, je ich umelecká originalita a kvalita, a to, že sa pretransformovali z jedného média na ďalšie pomocou použitia súčasných digitálnych nástrojov animácie. Úspešné prijatie týchto filmov v zahraničí, keďže sa zúčastnili mnohých filmových festivalov na celom svete, potvrdzuje ich umeleckú kvalitu a dáva skutočné odpovede na položené otázky.

### Priestor, jazyk a médium ilustrácie/obrázkovej knihy

Ak budeme hľadať definíciu ilustrácie v slovníku, prečítame si, že ilustrácia je obrázok, ktorý prispieva k lepšiemu pochopeniu textu (slovo *illustrare* doslova znamená osvietiť). Ilustrácia je teda všeobecne chápaná ako vizuálna interpretácia textu (doslova a to v prípade reálnej či technickej ilustrácie a viacmenej voľne v prípade imaginárnej ilustrácie).

Aj keď by sa na prvý pohľad zdalo, že obrázková kniha je v porovnaní s filmom statickým objektom, obrázková kni-



ha je v skutočnosti veľmi dynamická, a preto aj živá. Jej text má svoj vlastný rytmus, pretože má obrázok a tento rytmus a ich vzájomný vzťah, ako aj synergia zdieľaného rytmu vytvárajú v obrázkovej knihe jedinečný priestor. Keď sa pozrieme a prevrátime strany, postavy sa pohybujú z jedného miesta na druhé, štruktúra príbehu a obrázky ich prenášajú akoby na filmovú pásku, z jednej scenérie/situácie do druhej.

V nasledujúcom porovnaní s filmom, ktorý je bohatý na zvukové efekty (hluk, hudba a reč...), sa obrázková kniha zdá na prvý pohľad ako tichý film, ale obrázková kniha nemá žiadny zvuk, pretože jej zámerom je, aby sme ju čítali nahlas. Intonácia, rozpätie hlasu, ktorý číta a jeho prispôbovanie prispievajú k celkovému zážitku. Kniha má aj hmatateľné vlastnosti, ktoré spoznávame prostredníctvom jej formátu, typu a kvality papiera, ako aj vedľajšie efekty jej celkového dizajnu.

Dobre ilustrovaná kniha stimuluje vnímanie, pomáha rozvíjať pozorovateľské schopnosti a vizuálne inšpiruje čitateľa. Jej sprostredkovateľská úloha nás učí, ako treba myslieť a učiť sa jazyk, neskôr písmená a je nenahraditeľná v nábádaní detí k čítaniu a získaniu vzťahu k čítaniu.

V rámci sveta obrázkových kníh sa v Chorvátsku kladie špeciálny dôraz na obrázkové knihy, ktoré sú napísané aj ilustrované autorom a sú to skutočne umelecké projekty. V týchto autoroch sa stretáva úloha vizuálneho a textového *rozprávača príbehu*, ako aj vydavateľa a autora celkového vzhľadu kníh. Takéto obrázkové knihy sú výsledkom silnej umeleckej osobnosti autora, ktorá čiastočne pochádza z jeho vzdelania v oblasti maľovania, grafiky či sochárstva a čiastočne zo širokého spektra jeho záujmov.

Tvorba obrázkovej knihy si vyžaduje zručnosti nadobudnuté samovzdelávaním, ako to je u hercov, ktorí sa po mno-

hých rokoch hraničia stávajú filmovými režisérmi. Donedávna v Chorvátsku neexistovali na umelecko-vzdelávacích inštitúciách študijné smery či kurzy ilustrácie (alebo animácie).

Vysokoškolské štúdium animácie a nových médií bolo založené na Vysokej škole výtvarných umení v Záhrebe v roku 1999. Vysokoškolské štúdium ilustrácie bolo inaugurované na Vysokej škole v Osijeku v roku 2017 a na ostatných vysokých školách v Chorvátsku je predmet ilustrácie len ako voliteľný kurz.

Súčasnú obrázkovú knihu sú v kontexte a koncepte umelecké projekty a môžu byť popri iných umeleckých disciplínach/médiách vystavované v galériách a múzeách. V tomto kontexte môžu byť detské obrázkové knihy a ilustrované knihy pre deti klasifikované ako prvé estetické koncepty, prvé kvalitné umelecké skúsenosti a dobrodružstvá, ktoré prezentujeme a ponúkame deťom. Keď si predstavím, ako cestuje obrázková kniha z ruky do ruky, v rodinnom kruhu či knižnici, škôlke alebo škole..., vidím ju ako živú putovnú animovanú výstavu!

### Priestor, jazyk a médium animácie/animovaného filmu

„Jediná podmienka, aby sme nazvali film animovaným je tá, aby bol vytvorený obrázok po obrázku (*image par image*).“<sup>1</sup> V hranom akčnom filme kamera zachytáva skutočný pohyb, aby reprodukovala ten istý skutočný pohyb vo filme, ale v animovanom filme sa pohyb objektu tvorí, aby reprodukoval nereálny/syntetizovaný pohyb či ilúziu pohybu. Tento postup sa zakladá na dočasnej senzitivite ľudského zra-

<sup>1</sup> Dovniković-Bordo, Borivoj. *Škola crtanog filma* (škola animovaného filmu), Zagreb; Prosvjeta, 1996, strana 2



ku, pretože rýchla postupnosť nehybných obrázkov vytvára ilúziu pohybu. Filmy zmenili históriu a boli vytvorené pomocou použitia väčšieho či menšieho množstva obrázkov za sekundu, väčšinou ale ide o 24 obrázkov za sekundu.

Na filmovej páske sa pohyb skladá zo série fáz, kresby za kresbou, každá z nich je trošku iná a spolu (syntetizovane) opatrne vytvárajú vypočítanú fázu budúceho celého pohybu. Počet fáz závisí od dĺžky trvania pohybu. Rýchle a bleskovo rýchle pohyby sa dajú vyjadriť len zopár obrázkami, kým pomalé a jemné pohyby si vyžadujú niekoľko tuctov obrázkov. Pohyb sa definuje ako základné koncové body, ktoré sa nazývajú kľúčovými obrázkami animácie. V klasickej animácii ich nakreslí animátor a fázy sa tvoria na základe animátorových inštrukcií.

Po niekoľkých fázach vývoja si animovaný film technologicky a štylisticky osvojil takzvanú techniku klasickej animácie (v 20. a 30. rokoch) a stal sa nábojom komerčného zábavného priemyslu. Rovnako ako pri obrázkovej knihe prišiel aj pri animovanom filme v polovici 20. storočia bod zlomu. Klasické filmy so silnými komerčnými vlastnosťami (Disney) zostali osamotené a väčší dôraz sa kládol na autorov umelecký prejav.

„Nie je to len inovácia formy, ktorá vstúpila do animovaného filmu, ale aj inovácia základného pohľadu na animáciu. Nápad zatienuje vtip, výraz vyniká nad príbehom.“<sup>2</sup> Objavujú sa autori so silnou osobnosťou, autori animovaných filmov, ktorí sú rozpoznateľní nielen prostredníctvom svojich kresieb, ale aj tým, ako animujú a režirujú. Vytvárajú ži-

júce svety v animovanom filme a priestory, ktoré odrážajú ich silnú individualitu. Ako spisovatelia/ilustrátori obrázkových kníh sú autormi s rôznym zameraním a sú autormi svojich filmov, ktorí sa realizujú v každej fáze ich tvorby.

V Chorvátsku je dlhá tradícia umeleckých smerov týkajúcich sa animovaných filmov (ilustrácia, groteska, komiks, grafický dizajn) a bola to táto tradícia, ktorá podporila to, že sa objavili samovzdelaní a domáci filmári združení pod názvom **Záhrebská škola animovaného filmu**.<sup>3</sup> V 60. rokoch si získali svetové uznanie, keď vyhrali mnoho významných medzinárodných ocenení (v roku 1962 vyhral Dušan Vukotić Oscara za svoj animovaný film *Náhradník*). V tom čase kreatívnej expanzie a medzinárodného úspechu sa vyrobilo mnoho filmov pre deti, ktoré mali vysokú umeleckú kvalitu a z niektorých z nich sa vyrobili obrázkové knihy. Najznámejším príkladom je na svete známy *Profesor Baltazar*, ktorý sa z filmového hrdinu zmenil na populárnu postavu v detských obrázkových knihách.

S pokrokom technológie a vstupom do digitálnej éry vznikli podmienky pre počítačovú animáciu, ktorá sa skladá z animácie 2D a 3D. *Toy Story* od Pixaru bol prvý animovaný film vytvorený výlučne použitím Computer Generated Imagery (CGI). Nebolo to tak dávno, v roku 1995. a ako sledujeme odvtedy prichádzajúce trendy a technologické inovácie v zábavnom priemysle, môžeme len hádať, čo sa v budúcnosti stane a aká kreatívna revolúcia ešte možno príde.

Film je dynamické médium, ktoré je plné audiovizuálnych vnemov. Pretože sú animované filmy schopné vytvá-

<sup>2</sup> Dvorniković-Bordo, Borivoj. *Škola crtanog filma* (Škola animovaného filmu), Zagreb; Prosvjeta, 1996, strana 143

<sup>3</sup> Tento pojem sa prvýkrát použil na Filmovom festivale Cannes v roku 1958



rať audioviuálne ilúzie a sú tak veľmi presvedčivé, majú silný vplyv na psychologický vývoj dieťaťa. Okrem hrania sú hlavným zdrojom detskej zábavy. Dobrý animovaný film tak ako dobre ilustrovaná kniha stimuluje vnemy, pomáha rozvíjať pozorovateľské schopnosti a stimuluje diváka obrazom aj zvukom. Ako súčasné vzdelávacie médium, ktoré uvedie dieťa do sveta okolo neho, je neoceniteľný.

Výskumy však ukazujú, že filmy a animované filmy môžu mať na dieťa okrem pozitívneho vplyvu aj ten negatívny. Keďže deti dnes trávajú veľa času pozeraním digitálnych obsahov v televízii, v počítači, na tablete alebo v mobilnom telefóne a sú tak často vystavené nevhodnému obsahu príliš dlho, je dôležité, aby mal obsah videný v ranom veku vzdelávaciu a umeleckú hodnotu. Keď vyberieme takýto obsah, je veľmi vhodný na to, aby poslužil ako už existujúci literárno-vizuálny prototyp (ako je obrázková kniha), ktorý sa už osvedčil (so svojou umeleckou a vzdelávacou hodnotou), ale možno už vyšiel z nápadov. Vyrobiť dobrý animovaný film neznamena len animovať postavy a situácie okolo nich. Je dôležité dať im živý charakter a dušu.

Príbeh sa rodí z nápadov, príbeh môže rásť (a prerásť niektoré štruktúry), ale faktom je, že dobrý príbeh nepozná vek a nezomiera. Počas evolúcie a rôznych technologických revolúcií rozprávali ľudia svoje vlastné príbehy a okolitým svetom, rozprávali ich svojim priateľom pri ohni, počúvali ich, keď fúkal vietor na vrcholoch hôr, písali ich na písacích strojoch, čítali ich deťom v pohodlnom kresle v obývačke, pozerali ich so svojimi vnúčatami v tmavom kine či na obrazovkách počítačov. Faktom je, že dobrý príbeh nezomrie, nemôže zomrieť, a to bez ohľadu na to, či bol nakreslený rukou alebo vyrobený na počítači. Jeho životnosť je zakorenená v živote samom.

### Kultúrny kontext

Čas, miesto, sociálne a historické podmienky ovplyvňujú každý zážitok a tak aj zážitok z obrázkovej knihy (či iného umeleckého diela, alebo média, ktoré ho sprostredkováva) sme vždy v určitom druhu vzťahu so svetom okolo nás, za určitých podmienok a okolností sa navzájom ovplyvňujeme, alebo neovplyvňujeme. Slovo samo nie je to isté ako slovo skombinované s obrázkom, obrázok sám nie je to isté ako obrázok v pohybe, vždy existuje vzťah a dôvod. Spojenia farieb, povrchu a línií, symbolov a metafor, kompozície a obrázkových sekvencií, schémy a typografie sa navzájom podmieňujú a potrebujú vytvárať jedinečnú harmóniu!

Teraz, keď žijeme vo veku všeobecnej digitalizácie a intenzívnych zmien vo všetkých médiách vrátane média ilustrácie obrázkových kníh, nesmie nás prekvapiť (kompletná autonómna) túžba prezliecť staré či tradičné formy a média prejavu do nového šatu; prispôbiť ich v súlade s duchom doby, „oživiť“ ich a tak im nájsť miesto v súčasnom kultúrnom kontexte. To, že výroba obrázkovej knihy (a filmu) je do veľkej miery aj komerčným priemyslom, je žiaľ spôsobené komerčnou náturou zameranou na tvorbu zisku. A preto premýšľame o tom, či je obrázková kniha a film pre deti umeleckým alebo trhovým objektom. (Pre Barbaru Beaderovú je obrázková kniha text, ilustrácia, celkový dizajn, ručná práca a trhový produkt, sociologický, kultúrny a historický dokument a napokon životná skúsenosť dieťaťa.<sup>4</sup>)

<sup>4</sup> „Obrázková kniha je text, ilustrácie, celkový dizajn; výsledok práce a komerčný produkt; spoločenský, kultúrny, historický dokument a hlavne skúsenosť pre dieťa. Ako umelecká forma je závislá od obrázkov a slov, simultánneho znázornenia dvoch strán oproti sebe od drámy listovania strán. Jej možnosti sú neobmedzené.“

Beader, Barbara, *Americké obrázkové knihy Picturebooks from Noah's Ark to the Beast Within*, New York; Londýn: Macmillan, 1976





Verím, že film aj obrázková kniha v ich najlepšej a autenticknej forme predstavujú umelecké objekty (*artefakty*) a motív ich premeny z média na médium môže a mal by byť odpoveďou na výzvy súčasnosti, ktorá si pýta a hľadá nové, vzrušujúce a živé formy umenia.

Technika a médium, klasické alebo súčasné, originálne alebo digitálne nie sú garanciou umeleckej kvality. Pýtame sa, čo je umenie? Ako a kde vzniká umelecká práca a kde pôsobí? „Ako vieme, umenie a umelecké dielo sa ťažko definujú. Môžeme sa o ich definíciu pokúsiť v rámci konkrétneho kontextu a špecifických parametrov (napr. objektívny index, ktorý definuje štýl a obsah).“<sup>5</sup> „Je to (ľudská či detská) predstavivosť, ktorá je nažive a hýbe sa a ako taká so svojimi všetkými vlastnosťami animuje príbeh, obrázkovú knihu a film, pretože je to predstavivosť, ktorá má silu spájať časti toho, čo zažívame, do živých celkov...“<sup>6</sup> Čítať a počúvať príbeh a pozeráť sa na obrázky znamená pre dieťa používať silu predstavivosti rozpochybovať obrázky a určovať svoju vlastnú dynamiku udalostí a to dáva príbehu dušu. Veď napokon umelecká práca oživa a je stvorená v magickej sfére synergie s jej prijímateľom.

\*

Kým som si pripravovala tento príspevok, položila som autorom filmov a obrázkových kníh deväť otázok, na ktoré

som chcela počuť odpoveď. Ich dôvody pre premenu ich prác z jedného média na druhé a proces transformácie obrázkovej knihy na film alebo filmu na obrázkovú knihu. Predstavím vám ich obrázkové knihy a animované filmy v tejto forme, prostredníctvom mojich otázok a ich odpovedí.

**Obrázková kniha *Crvena Jabučica*** (Červené jablko), text: Nina Vađićová, ilustrácie: Ana Kadoićová, Hrvatsko društvo književnika za djecu i mlade (Chorvátska spoločnosť spisovateľov pre deti a mládež), Záhreb, 2015

**Animovaný film *Crvena Jabučica*** (Červené jablko), Luma film, Záhreb, 2018

Réžia, kamera, scenár, animácia: Ana Horvatová, pozadie: Ana Kadoićová, kompozícia: Maša Udovičićová

## OTÁZKY A SPOLOČNÉ ODPOVEDE KREATÍVNEHO TÍMU OBRÁZKOVEJ KNIHY A FILMU ČERVENÉ JABLKO

### 1. Čo je hlavným námetom, chrbticou situácií vo vašej obrázkovej knihe a vo filme?

Obrázková kniha rozpráva o láske a o potrebe patriť do rodiny. Malé dievča láskavo nazývané Červené jablko rozpráva príbeh o jednej rodine. Hovorí, prečo a ako je ona a jej rodina nejakým spôsobom výnimočná a ako môže jedna rodina vzniknúť aj iným spôsobom.

Udalosti sa rozvíjajú v dvoch paralelných smeroch; v jednom dievča rozpráva príbeh, prezentuje sama seba v detskom domove, kým čaká na adopciu; v druhej sekvencii príbehu sa dozvedáme o problémoch rodičov, ktorí chcú mať dieťa, adoptovať si ho. Šťastný koniec prichádza jedného dňa, keď zazvoní telefón a rodičia sa dozvedia, že ich žiadnosť o adopciu bola konečne vybavená!

<sup>5</sup> Vladić-Maštruková, Manuela. 26. Bienále ilustrácií Bratislava, „Umenie verzus komercia“, Úloha umeleckej ilustrácie v modernomsvete komercie, *Originálne a nekonvenčné stratégie ilustrátorov, Bratislava, 2017, strana 162-171*

<sup>6</sup> Hyde, Lewis. *Dar: Kako kreativni duh transformira svijet* (Dar:ako kreatívny duch mení svet)) do chorváčtiny preložila Ivana Galovićová, Algoritam, Záhreb: 2011



Dievča prichádza do svojho nového domova, kde ju s radosťou víta mama, otec, babka a dedko. Keď ju jej rodina nazve : „naše malé Červené jablko“, dievča vie, že to znamená: „Lúbime ťa najviac na celom svete!“

### **2. Pre akú vekovú kategóriu je tento film a obrázková kniha?**

Táto kniha a film sú pre predškolákov a mladšie deti na základnej škole vo veku 6 až 10 rokov.

### **3. Čo ste chceli dosiahnuť, keď ste si vybrali túto tému a ako ste naplnili svoje ciele?**

Príbeh a ilustrácie v knihe Červené jablko boli vytvorené ako prihláška do súťaže *PišiRiši*, ktorú organizuje Chorvátska spoločnosť spisovateľov pre deti a mládež. Téma súťaže bola adopcia detí.

Text a ilustrácie vyhrali v súťaži a boli spracované do nádhernej obrázkovej knihy. Tento príbeh rozpráva o rôznych spôsoboch, ako môže vzniknúť rodina a takto informuje deti o vznešenom čine, akým je adopcia.

### **4. Aká umelecká technika bola použitá pri ilustráciách v obrázkovej knihe a ako ste ich pretransformovali do digitálneho formátu alebo média? Ako spolupracovali autor a členovia realizačného tímu, predovšetkým ilustrátor a animátor?**

Film bol vyrobený v úzkej spolupráci medzi autorkou textu Ninou Vađićovou, scenáristkou, animátorkou a režisérkou Anou Horvatovou, ilustrátorkou Anou Kadoićovou a producentkou Mašou Udovičićovou. Veľmi dôležitým aspektom bolo upraviť text z knihy na scenár. Takto je príbeh, ktorý funguje v obrázkovej knihe, spracovaný do filmového média, ktoré sa riadi podobne, ale napriek tomu má odlišný jazyk a pravidlá. V tomto projekte sme zdieľali víziu filmu a zapriahli sme individuálnu kreativitu každého z nás, aby sme dosiahli ten najlepší možný výsledok.

Ilustrácie v obrázkovej knihe boli vytvorené kombináciou koláže (papier a látka), kresby a akvarelovej farby.

Animovaný film si zachoval senzitivitu originálnych ilustrácií. Postavy vyrezané z papiera a vlákno sa naskenovali samostatne a potom sa animovali. Scénografia sa usilovala o ten istý rukopis.

Ilustrátorka vhodne pripravila postavy a pozadie na animáciu v kombinácii s papierom a kolážou, pri ktorej sa použila bavlnená látka a digitálne zakončenie. Jej materiály boli posunuté režisérke vo forme dokumentov PSD. Keď režisér urobil scenár záberov a animáciu, ilustrátor ich použil a naplánoval zábery, ktoré vytvorili pozadie a zadal inštrukcie, ako vytvoriť postavy, ktoré by sa mohli animovať. Všetko to, čo sme nemohli pripraviť dopredu, sa pridávalo, alebo menilo počas práce na filme.

### **5. Ktorá technika animácie bola použitá pri výrobe filmu?**

Výber techniky animácie bol blízko spojený s typom ilustrácie. Aby sa zachoval pôvodný vzhľad ilustrácie, vybrali sme si digitálny cut-out. Je to technika animácie, pri ktorej sa postavy a objekty naskenujú po častiach, potom sa spracujú, zoradia a animujú v programe After Effects. Postavy a objekty nie sú pri tejto technike zdeformované a nie je potrebná dodatočná kresba. Animácia sa tvorí pomocou posúvania, otáčania a zámenou obrázkov/kresieb. Nové kresby sa vzťahujú výhradne na prejavy tváre, ktoré postavy majú.

### **6. S akými prekážkami a výzvami ste sa stretli pri transformovaní príbehu a ilustrácií z média obrázkovej knihy do média animovaného filmu?**

Nestretli sme sa so žiadnymi konkrétnymi prekážkami. Technika bola riadne premyslená a zdokonalená na filme predtým, takže sme sa pohybovali v bezpečnom pásme.



Príbeh a jeho stavba boli trochu pozmenené pre adaptáciu do filmu – čo sa týka obrázkov. Niekedy bolo potrebné menej textu/rozprávania, pretože obrázky rozprávali svoj vlastný príbeh a niekedy v prípade menej dynamických obrázkov bolo treba viac rozprávania.

**7. Dostal príbeh a ilustrácie z obrázkovej knihy viac duše/anime (tu všeobecný menovateľ pre súbor niekoľkých kvalít), keď bol transformovaný do nového média? (Prosím, stručne popíšte, o aké kvality ide a prečo si myslíte, že sa to stalo.)**

Obrázková kniha a film sú médiá, ktoré majú svoje vlastnú kvalitu aj pravidlá neporovnávajú sa ľahko. Vytvorenie pohybu postáv dáva príbehu nový rozmer a úroveň, čo vyplýva nielen z pohybu, ale aj zo zvuku a hudby. Ak vychádzame z toho, že rozprávanie vo filme je bilingválne (verzia v chorváčtine aj angličtine), celý projekt sa dostal k širšiemu obecenstvu.

**8. A napokon jedna osobná otázka: Koľko kreatívneho úsilia a koľko radosti (a na konci aj odmeny) sprevádzalo vašu prácu na tomto filme? Čo vám spôsobovalo najväčšiu radosť?**

Myslíme si, že ľudia, ktorí pracovali na tomto filme, spolupracovali veľmi dobre, bolo tam veľa nadšenia, cit každého, kto pracoval na tomto projekte, korešpondoval (čo nie je vždy tak) s inými a spôsobovalo nám to radosť navzájom spolupracovať. Práca na filme si vyžadovala veľa oddanosti pri adaptácii scenára a pri animácii. Keďže je to taký milý príbeh s úžasnými obrázkami, pracovali sme s radosťou a naučili sme sa niečo nové. Samozrejme, že boli aj náročné momenty, keď bolo treba urobiť dôležité rozhodnutia, ako niečo urobiť, ale snaha a práca sa vyplatili, pretože si myslíme, že to, ako film vyzerá a znie, tvorí jeden harmonický celok.

Reakcie verejnosti na tento film sú pozitívne. Sme šťastní, že môžeme zdieľať tento krásny a dôležitý odkaz prostredníctvom filmu a obrázkovej knihy.

**9. Obrázková kniha a film mali úspech u divákov, ktorým boli pôvodne určené, ale aj na profesionálnych platformách; vyhrali ocenenie na súťažiach venovaných detským obrázkovým knihám, ako aj na mnohých filmových festivaloch. Prosím, vymenujte tie najdôležitejšie úspechy.**

**Ocenenia obrázkovej knihy Červené jablko:**

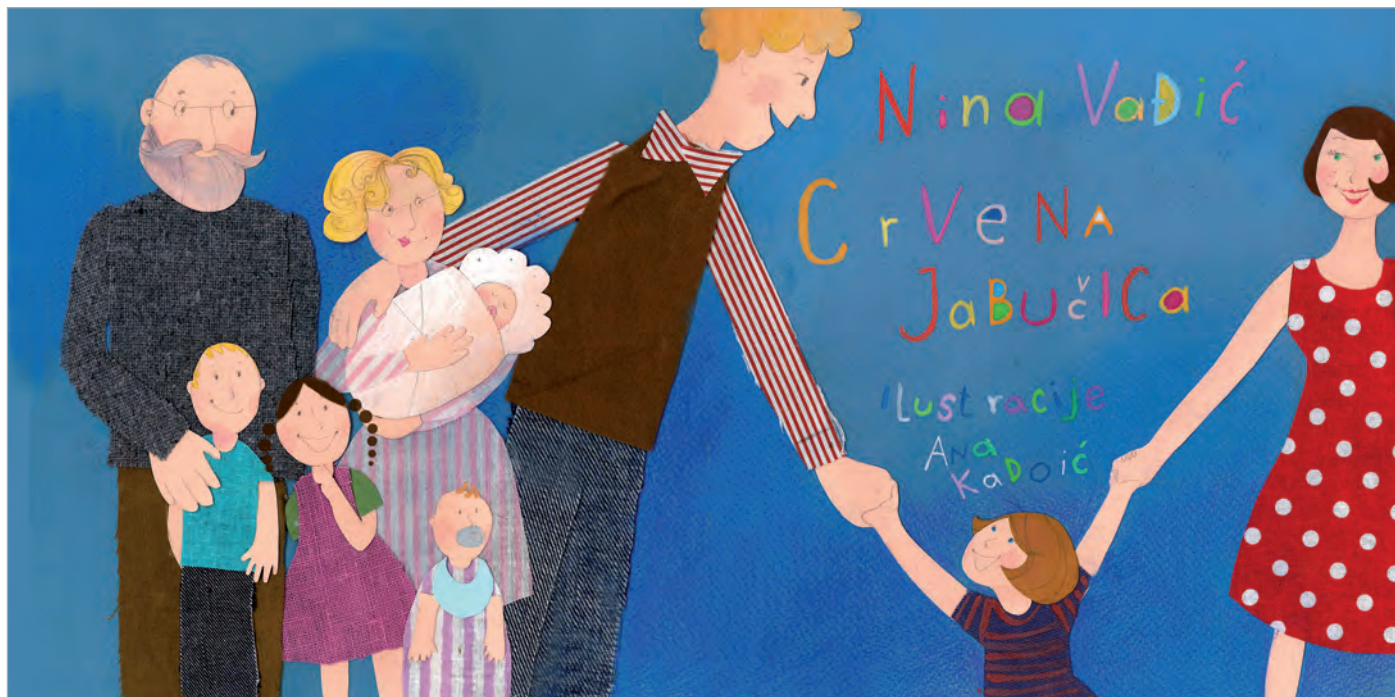
- 2015 – Cena za text a ilustráciu na súťaži HDKDM v Záhrebe
- Cena Grigora Viteza, Záhreb

**17 festivalov, 10 premietaní, 4 ceny, aktualizované v marci 2019**

- Animafest 2018 (chorvátska sekcia), Záhreb, Chorvátsko
- VAFI-RAFI 2018 (seniorská sekcia), Varaždin/Rijeka, Chorvátsko
- KIKI, Medzinárodný filmový festival pre deti 2018 (hlavný program), Zabok, Chorvátsko
- Supertoona 2018 (filmy pre deti), Šibenik, Chorvátsko
- Diversions 2018, Filmový festival, Sveti Ivan Zelina, Chorvátsko
- Motovun 2018, Filmový festival (detský program) Buzet, Chorvátsko
- BEAST 2018, Medzinárodný filmový festival, Porto, Portugalsko
- Zero Plus 2018, Medzinárodný filmový festival, Ťumeň, Rusko (Cena za najlepšie animovaný film)
- Banja Luka 2018, Medzinárodný filmový festival, Banja Luka, Bosna a Hercegovina (Cena za najlepšie animovaný film pre deti)
- KINEKO 2018, Medzinárodný festival filmov pre deti, Tokyo, Japonsko (GRAND PRIX v kategórii krátkeho filmu)



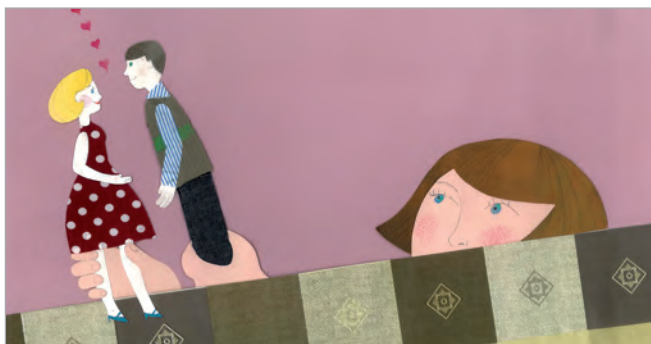
- Tuzla 2018, Filmový festival, Tuzla, Bosna a Hercegovina
- Reggio 2018, Filmový festival, Reggio, Taliansko
- SIFFCY 2018 – Medzinárodný filmový festival pre deti a mládež, New Delhi, India (Najlepší krátky film pre deti)
- Hsin-Yi 2018, Cena za detský animovaný film, Taipei City, Taiwan
- MUMIA 16, Belo Horizonte, Brazília
- Animax Skopje Fest 2018, Skopje, Macedónsko
- GUKIFF – Seoul Guro 2019, Medzinárodný festival filmov pre deti, Soul, Južná Kórea







\*



**Obrázková kniha *Riblja škola*** (Rybia škola),  
text: Bruno Kuman, ilustrácie: Ivana Guljaševićová,  
Igubuka, Záhreb, 2013

**Animovaný film *Riblja škola*** (Rybia škola),  
scenár: Bruno Kuman, réžia a animácia: Ivana Guljaševićová,  
Igubuka, 2008

#### OTÁZKY A ODPOVEDE

##### 1. Čo je hlavným námetom, chrbticou situácií vo vašej obrázkovej knihe a vo filme?

Hlavná téma je škola a učenie. V obrázkovej knihe ide, ako to už názov prezrádza, o rybiu školu. Text a ilustrácie kladú otázky a zároveň dávajú odpovede na to, o čom sa ryby v takej škole učia a kto ich učí. Učiteľ je chobotnica s ôsmimi rukami a vyučuje osem predmetov naraz. Vtipný delfín vyučuje telesnú výchovu a stará polohluchá veľryba vyučuje spev. Ryby sa učia aj rybiu abecedu, plávanie a dejiny zo sveta rýb – aby vedeli, že kedysi na planéte Zem bol najprv život vo vode a až potom na pevnine.

##### 2. Pre akú vekovú kategóriu je tento film a obrázková kniha?

Kniha je určená predškólakom a mladším žiakom základnej školy.

##### 3. Čo ste chceli dosiahnuť, keď ste si vybrali túto tému a ako ste naplnili svoje ciele?

Chceli sme deťom ukázať, že škola a učenie môžu byť zábava... že dokonca aj ryby chodia do školy a musia sa učiť rôzne veci. Deti sa ľahko stotožnia s postavami malých rýb a prijímú tak poučenie z príbehu.

##### 4. Aká umelecká technika bola použitá pri ilustráciách v obrázkovej knihe a ako ste ich pretransformovali do digi-



**tálneho formátu, alebo média? Ako spolupracovali autor a členovia realizačného tímu, a to predovšetkým ilustrátor a animátor?**

V našom prípade bol najprv film a až potom obrázková kniha. Ilustrácie boli vytvorené kombinovaním klasického kreslenia, drevených ceruziek, koláže a digitálneho spracovania.

Spolupráca bola potom vynikajúca, pretože ilustrátor a animátor bola tá istá osoba, ja, kým môj manžel Bruno napísal scenár.

**5. Ktorá technika animácie bola použitá pri výrobe filmu?**

Kombinácia klasickej a digitálnej techniky 2D.

**6. S akými prekážkami a výzvami ste sa stretli pri transformovaní príbehu a ilustrácií z média obrázkovej knihy do média animovaného filmu?**

So žiadnymi. Naprv bol film. Pristupovali sme k filmu a obrázkovej knihe ako k samostatnému médiu. Nedržali sme sa tých istých vizuálnych riešení.

**7. Dostal príbeh a ilustrácie z obrázkovej knihy viac duše/anime (tu všeobecný menovateľ pre súbor niekoľkých kvalít), keď bol transformovaný do nového média? (Prosím, stručne popíšte, o aké kvality ide a prečo si myslíte, že sa to stalo)?**

Film vždy ponúka viac duše, pretože žije, postavy sa pohybujú a to je to, prečo film pôsobí, akoby žil.

**8. A napokon jedna osobná otázka: Koľko kreatívneho úsilia a koľko radosti (a na konci aj odmeny) sprevádzalo vašu prácu na tomto filme? Čo vám spôsobovalo najväčšiu radosť?**

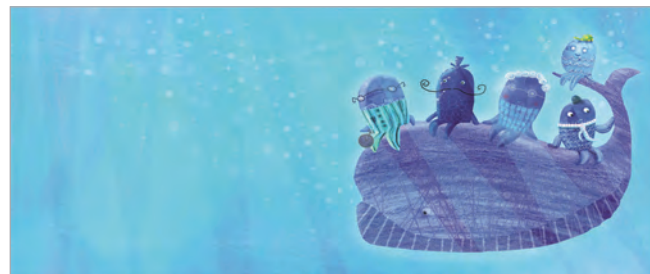
Už len to, že sme ich mohli vytvoriť. *Rybia škola* je jeden zo štyridsiatich filmov, ktoré sme urobili a ten pracovný process nás robil šťastnými pri každom jednom z nich, od začiatku až po samotný koniec.

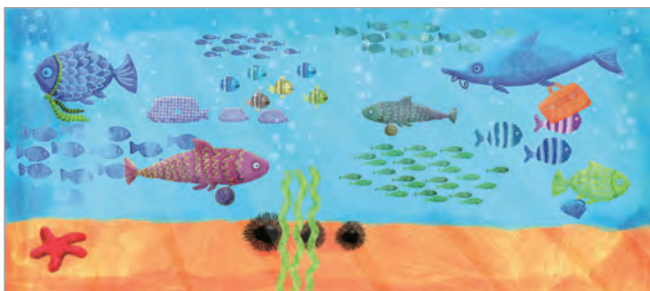
**Výstavy:**

- 3. Bienále ilustrácií v galérii Klovičevi dvori, Záhreb, Chorvátsko
- Živá voda, Veľtrh kníh pre deti, Bologna, Taliansko

**Festivally / 2008/ *Rybia škola (Fish School)*:**

- 2. Tabor, Filmový festival Chorvátsko
- 40. Filmový festival Giffoni, Taliansko
- 33. Medzinárodný filmový festival LUCAS, Frankfurt, Nemecko
- 12. Medzinárodný filmový festival pre mládež, Južná Kórea
- ReAnimania, Medzinárodný festival animovaných filmov, Jerevan, Arménsko
- Filmový festival Cinekid, Amsterdam, Holandsko
- MIFA Annecy, Francúzsko





**Obrázková kniha *Pužić slikar*** (Slimák maliar),  
text a ilustrácia Manuela Vladić-Maštruková, Kašmir  
promet, Záhreb, 2000

**Animovaný film *Pužić slikar*** (Slimák maliar),  
Ustanova Zagreb film, Záhreb, 2018  
Scenár, réžia a dizajn.: Manuela Vladić-Maštruková, animá-  
cia: Darko Vidačković, Lucija Bužančičová, Iva Božičová

### 1. Čo je hlavným námetom, chrbticou situácií vo vašej obrázkovej knihe a vo filme?

Je to zaujímavý a jednoduchý príbeh, v ktorom sú hlavné postavy slimáky. Deti sa obznamujú so základnými farbami (červená, žltá, modrá) a spôsobom, ako sa ich zmiešaním tvoria ďalšie (*oranžová, fialová, zelená*): slimáky chodia po farebných škvrnách a nechávajú za sebou stopy. Kde sa stopy stretávajú, farby sa miešajú a vznikajú nové. Začne pršať a príde búrka (blesky, hromy, šedé a čierne mraky a dážď) a dramaticky a za vzdelávacím účelom sú do príbehu vnesené iné vizuálne elementy, farby čierna, šedá a biela, stekajúci koncept/tieňovanie a nakoniec transformácia. Pod vplyvom dažďa sa farby zmývajú – miznú, aby sa znova objavili s príchodom svetla/slnka a premenili sa na prírodnú harmóniu farieb na oblohe: dúhu! Hra farieb a úžas z toho, že sa objavila dúha na oblohe prinútila hlavnú postavu, ktorou je slimák Petar, želať si navždy zostať v ich blízkosti. Dúha sa dozvie o jeho skrytých myšlienkach a zaplní jeho domček farbami, aby mohol kresliť. Slimák za sebou zanecháva farebné tvary a čiary. A tak sa tento príbeh na svojom konci dostáva k téme hľadania vlastnej identity a ilustruje, ako sa tvorí.

### 2. Pre akú vekovú kategóriu je tento film a obrázková kniha?

*Slimák maliar* je animovaný film určený predškólakom.



### 3. Čo ste chceli dosiahnuť, keď ste si vybrali túto tému a ako ste naplnili svoje ciele?

Film sa zrodil z túžby naučiť malé deti základné farby a komplex farieb, ako aj základné vizuálne prvky, ktorými sú čiarka a tvar a naučiť ich metaforicky niečo o hodnote kontrastu (prostredníctvom hry svetla a tmy), ale aj o fyzikálnych zákonoch farby ako takej. Výberom tejto témy som chcela zdôrazniť nielen vizuálne a optické vlastnosti farieb, ale aj ich silný psychofyzikálny efekt. Bez farby by bol svet šedý... a opustený. Bohatstvo farieb a tvarov symbolizuje kreatívnu radosť a silu. Bola som pri mnohých premietaaniach *Slimáka maliara* v rôznych lokalitách a reakcia publika bola vždy plná radosti; deti reagovali na tento film s úprimným a hlasným nadšením, páčili sa im postavy slimákov, scény s miešaním farieb a zjavenie dúhy na oblohe. V dnešnej dobe, ktorá je plná všetkých druhov vizuálnych vnemov, ma to robí šťastnou, že deti reagujú tak spontánne na film, ktorý je v duchu *minimalistického* prístupu k umeniu.

### 4. Aká umelecká technika bola použitá pri ilustráciách v obrázkovej knihe a ako ste ich pretransformovali do digitálneho formátu alebo média? Ako spolupracovali autor a členovia realizačného tímu, a to predovšetkým ilustrátor a animátor?

Originálne ilustrácie boli vytvorené klasickou technikou pomocou použitia tempery na papier. Po dokončení scenára záberov a animácie sme spolu s animátormi transformovali kresby do digitálneho média. Naskenovali sme obrázky a vložili ich do počítača a animátori ich skopírovali. Spolupráca bola komplikovaná, pretože všetci členovia tímu vrátane mňa ako ilustrátorky, scenáristky a režisérky, sme sa súčasne venovali paralelným projektom.

### 5. Ktorá technika animácie bola použitá pri výrobe filmu?

Film je 2D animácia v počítačovom programe TV Paint.

### 6. S akými prekážkami a výzvami ste sa stretli pri transformovaní príbehu a ilustrácií z média obrázkovej knihy do média animovaného filmu?

Prekážky a teda aj výzvy boli predovšetkým v komunikácii, väčšinou išlo o to, aby si členovia realizačného tímu rozumeli. Prekvapilo ma vidieť, ako subjektívne sa mnohí členovia tímu angažovali pri pracovných úlohách; scenár záberov, animácia a kresby nestačili ako plán, aby sa medzi sebou chápali. Bolo treba viesť viac dodatočných diskusií, aby to všetko fungovalo. To nie je vyhovujúce, pretože to môže spôsobiť vyššie náklady na film, takže nie je veľa priestoru na úpravu.

### 7. Dostal príbeh a ilustrácie z obrázkovej knihy viac duše/anime (tu všeobecný menovateľ pre súbor niekoľkých kvalít), keď bol transformovaný do nového média? (Prosím, stručne popíšte, o aké kvality ide a prečo si myslíte, že sa to stalo.)

Absolútne! Pohyb a pohybovanie sa sú chrbticou tohto príbehu. Telá slimákov fungujú ako štetce, ktoré zanechávajú za sebou stopy farieb, keď sa pohybujú, či už to je v úvodných scénach so základnými farbami, alebo v scénach, kde sa kombinujú dve farby, až po úplne poslednú scénu. Na konci obdaruje dúha slimáka svojimi farbami a on teraz zanecháva po sebe nielen jednoduché farebné stopy, ale aj maľuje; bohaté farebné tvary a farby vychádzajú z jeho ulity a vytvárajú farebné miesta v záverečnej scéne. Kým pri tvorbe obrázkovej knihy som bola zodpovedná takmer za všetku prácu, film je aj napriek tomu, že som bola scenáristkou, ilustrátorkou a režisérkou, produkt spoločného kreatívneho potenciálu všetkých členov tímu.

Vďaka práci, ktorú odviedol tím animácie, hudbe Šimuna Matišiča, ktorá filmu dodala silný výraz, a spracovaniu zvuku Vjeranom Šalamonom je film ešte lepším a v krízových





situáciách sme sa mohli spoľahnúť na umeleckého poradcu Simona Bogojević-Naratha.

**8. A napokon jedna osobná otázka: Koľko kreatívneho úsilia a koľko radosti (a na konci aj odmeny) sprevádzalo vašu prácu na tomto filme? Čo vám spôsobovalo najväčšiu radosť?**

Výrobný proces pri tvore animovaného filmu si vyžaduje veľkú snahu. Striedajú sa pri ňom krízové obdobia s kreatívnym nadšením, ale keď je film úspešne dokončený a začne svoj (festivalový) život, autor povie, že napriek všetkému, od bolesti až po radosť, to stálo za to! Samozrejme, mám na mysli duchovný zisk, nie ten materiálny! Mňa robí šťastnou to, že som mohla dať život dobrému nápadu, ktorý má teraz 20 rokov a jeho protagonist a situácie dostali „novú dušu“. Príbeh o slimákovi a ja ako autor sme sa dožili bodu a média, v ktorom sme mohli využiť celý náš potenciál.

**9. Obrázková kniha a film mali úspech u divákov, ktorým boli pôvodne určené, ale aj na profesionálnych platformách; vyhrali ocenenie na súťažiach venovaných detským obrázkovým knihám ako aj na mnohých filmových festivaloch. Prosím, vymenujte tie najdôležitejšie úspechy.**

**Výstavy: Slikovnica Pužić slikar/Obrázková kniha Slimák maliar:**

- 18. Bienále ilustrácií Bratislava, Bratislava, Slovensko, 2001

**Festivally a premietania (aktualizované v apríli 2019):**

- 8. Kiki Tabor 2019, Filmový festival, Zabok, Chorvátsko
- Busan 2019, Medzinárodný filmový festival pre deti a mládež, Južná Kórea
- 16. IndieLisboa – Medzinárodný filmový festival, Portugalsko, 2019

- 65. Medzinárodný festival krátkého filmu, Oberhausen, Nemecko, 2019
- 31. Drážďanský festival krátkého filmu, Nemecko, 2019
- 37. Festival Cine Jeune de l'Aisne; Francúzsko, detská súťaž, 2019
- 41. Clermont-Ferrand, Festival krátkého filmu, Francúzsko – Súťaž mladého diváka, 2019
- 42. Filmový festival Open Air Weiterstadt, Nemecko, 2018
- Filmski front 2018, Novi Sad, Srbsko, Program Frontić, 2018
- 11. KUKI, Medzinárodný festival krátkych filmov pre deti a mládež, Berlín, Nemecko, súťaž 2018
- 33. Brest, Európsky festival krátkych filmov – Program mladého publika, Francúzsko, 2018
- ASIFA Chorvátsko, Medzinárodný deň animácie, Chorvátsko, 2018
- Noć hrvatskog filma i novih medija (Noc chorvátskeho filmu a nových médií ), Záhreb, Chorvátsko, 2018







### Červené jablko

1. **Obrázková kniha *Crvena Jabučica (Červené jablko)***, text Nina Vađić, ilustrácie Ana Kadoić, Hrvatsko društvo književnika za djecu i mlade, Zagreb, 2015
2. **Animovaný film *Crvena Jabučica (Červené jablko)***, Luma film, Zagreb, 2018  
Režisér, kamera, skript, animácia: Ana Horvat,  
Background design: Ana Kadoić, compositing Maša Udovičić
3. **Animovaný film *Crvena Jabučica (Červené jablko)***, Luma film, Zagreb, 2018  
Režisér, kamera, skript, animácia: Ana Horvat,  
Background design: Ana Kadoić, compositing Maša Udovičić
4. **Animovaný film *Crvena Jabučica (Červené jablko)***, Luma film, Zagreb, 2018  
Režisér, kamera, skript, animácia: Ana Horvat,  
Background design: Ana Kadoić, compositing Maša Udovičić
5. **Animovaný film *Crvena Jabučica (Červené jablko)***, Luma film, Zagreb, 2018  
Režisér, kamera, skript, animácia: Ana Horvat,  
Background design: Ana Kadoić, compositing Maša Udovičić

### Rybacia škola

1. **Obrázková kniha *Riblja škola (Rybacia škola)***, text Bruno Kuman, ilustrácie Ivana Guljašević, Igbubka, Zagreb, 2013
2. **Obrázková kniha *Riblja škola (Rybacia škola)***, text Bruno Kuman, ilustrácie Ivana Guljašević, Igbubka, Zagreb, 2013

3. **Animovaný film *Riblja škola (Rybacia škola)***, scenár Bruno Kuman, režisér a animácia Ivana Guljašević, Igbubka, 2008
4. **Obrázková kniha *Riblja škola (Rybacia škola)***, text Bruno Kuman, ilustrácie Ivana Guljašević, Igbubka, Zagreb, 2013
5. **Animovaný film *Riblja škola (Rybacia škola)***, scenár Bruno Kuman, režisér a animácia Ivana Guljašević, Igbubka, 2008

### Slimák maliar

1. **Animovaný film *Pužić slikar (Slimák maliar)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Scenár, réžia a dizajn: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animácia: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić
2. **Animovaný film *Pužić slikar (Slimák maliar)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Scenár, réžia a dizajn: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animácia: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić
3. **Animovaný film *Pužić slikar (Slimák maliar)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Scenár, réžia a dizajn: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animácia: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić
4. **Animovaný film *Pužić slikar (Slimák maliar)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Scenár, réžia a dizajn: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animácia: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić
5. **Animovaný film *Pužić slikar (Slimák maliar)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Scenár, réžia a dizajn: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animácia: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić

# Isabella Mauro

*Chorvátsko*

## Originál ilustrácie v Programe prezentácie chorvátskych ilustrátorov



*Narodila sa v roku 1974. V roku 2000 vyštudovala odbor chorvátsky jazyk a literatúra a v roku 2002 knihovníctvo na Fakulte filozofie v Záhrebe. Od roku 2003 pracuje ako kvalifikovaná knihovníčka v oddeleniach pre detskú literatúru a literatúru pre dospelých v mestských knižniciach v Záhrebe. Zúčastňuje sa na mnohých projektoch: viedla IT literárny workshop, bola členkou rady Literárneho piatkového výboru, členkou programového a organizačného výboru Chorvátskej noci knihy, koordinátorkou národného projektu výstav fotografie. Od roku 2016 vedie Program prezentácie chorvátskych ilustrátorov v Galérii mestskej knižnice Kupola v Záhrebe a od roku 2018 vedie Chorvátske centrum detskej knihy, chorvátsku sekciu IBBY (Medzinárodná únia pre detskú knihu) v knižniciach v Záhrebe.*

### **Galéria Kupola**

*Program prezentácie chorvátskych ilustrátorov sa začal v spolupráci s Chorvátskym centrom pre detské knihy<sup>1</sup> v galérii Kupola (Dóm) v roku 2016. Bol to spôsob, akým mohla Mestská knižnica, centrálna, najväčšia a najstaršia verejná knižnica v meste Záhreb, obohatiť svoj výstavný program týkajúci sa kníh a získať pre mesto Záhreb<sup>2</sup> výstavné miesto, kde by mohli chorvátski ilustrátori vystavovať svoje práce. Galéria Kupola sa nachádza na treťom poschodí Mestskej knižnice. Je to miesto, cez ktoré prechádzajú jej zamestnanci, keď sa venujú svojim každodenným činnostiam, a priestor určený na bohatý kultúrny program knižnice: workshopy, diskusie, uvedenie kníh, kvízy, stretnutia, vyúčovanie... A tak výstavy, ktoré sa v Galérii Kupola konajú, umožňujú umelcom predstaviť svoje práce zamestnancom,*

<sup>1</sup> Chorvátske centrum pre detské knihy [cited: 2019-04-10]. Dostupné na: <http://www.kgz.hr/hr/knjiznice/hrvatski-centar-za-djecju-knjigu/2903>.

<sup>2</sup> Mestské knižnice v Záhrebe. [cited: 2019-04-10]. Dostupné na: [www.kgz.hr](http://www.kgz.hr). Hlevnjak, Branka. Kakva je knjiga slikovnica? // Kakva je knjiga slikovnica : zbornik (Aká kniha je obrázková kniha?) / pripravila Ranka Javorová. Záhreb : Knižnice grada Zagreba, 2000, p. 8.





zákazníkom, hosťom, ktorí prídu zámerne, ale aj tým, čo sa objavia náhodne a všetkým ktorí sa chcú obohatiť o umeleckú skúsenosť.

Galéria Kupola má nové zariadenie, ktoré umelcom poskytuje vybavenie, aby mohli vystavovať obrázky, alebo premietiť videá s obsahom týkajúcim sa ich výstavy, čo mnohí z nich využívajú a môžu tak prezentovať svoje umenie prostredníctvom iných médií. Ich umenie môžeme vidieť ako jeden celok a použitie rôznych médií sa môže navzájom dopĺňať.



Premietanie videí (Zdenko Bašić)

### Umelci a ich výstavy

V rámci Programu prezentácie chorvátskych ilustrátorov bolo do polovice roka 2019 zorganizovaných sedemnást výstav:

- 14. marec – 10. apríl 2019. Výstava prác študentov ilustrácie

- 31. január – 28. február 2019. Željka Mezićová: *Kaleidoskop*
- 20. november – 13. december 2018. Igor Bojan Vilagoš: *Obrázky rozprávajú príbehy...*
- 11. september – 4. október 2018. Ivana Guljašević Kumanová: *Pančuchový jedák a obrázkový tanier*
- 5. apríl – 3. máj 2018. Dražen Jerabek: *Príbehy za svetla*
- 1. marec – 29. marec 2018. Vanda Čižmeková: *Hra*
- 17. október – 14. november 2017. Margareta Peršićová: *Koho nakreslím, ožije*
- 13. september – 10. október 2017. Lino Ujčić: *Príbehy, piesne, hry*
- 6. júl – 6. september 2017. Ana Đokićová: *L'ÚBI MA / NEL'ÚBI MA*
- 11. apríl – 11. máj 2017. Dubravka Kolanovićová: *Pozvánka pre Joy*
- 14. marec – 6. apríl 2017. Sanja Pribićová: *A nič viac nepotrebujem...*
- 31. január – 2. marec 2017. Andreja Živková: *Janko, Željko, Kasum a rozličné dobrodružstvá*
- 22. november – 15. december 2016. Manuela Vladić-Maštruková: *Ostrov detstva*
- 18. október – 15. november 2016. Zdenko Bašić: *Vetry a tiene*
- 19. september – 12. október 2016. Mingsheng Pi: *Atrament, farba, línia, ticho*
- 8. marec – 8. apríl Ana Kadoićová: *Moje ilustrácie*
- 4. február – 4. Marec 2016. Andrea Petrlik Huseinovićová: *Detstvo, láska a modrá obloha*

Okrem renomovaných, známych a ocenených chorvátskych umelcov, ktorých ilustrácie sú známe v Chorvátsku i v zahraničí (Andrea Petrlik Huseinovićová, Zdenko Bašić, Dub-



Plagáty z výstav

ravka Kolanovićová, Ivana Guljašević Kuman a iní), *Program prezentácie chorvátskych ilustrátorov* tiež predstavil práce mladých ilustrátorov bez skúseností, ktorých kariéra a práca s knihami pre deti sa ešte len začína. Tu musíme určite spomenúť výstavu absolventských ilustrácií od študentov z jedinečného študijného smeru v Chorvátsku, ktorí boli promovani v roku 2017 na Vysokej škole umenia a kultúry v Osijeku. Študentov viedol ich profesor, veľmi dobre známy chorvátsky ilustrátor **Stanislav Marijanović**, ktorý inicioval a zorganizoval ich výstavu.

Treba spomenúť, že *Program prezentácie chorvátskych ilustrátorov* úspešne beží dva roky súčasne s Medzinárodným týždňom nepočujúcich v Mestskej knižnici, na ktorom vystavovali aj dvaja nepočujúci umelci – **Mingsheng Pi** v roku 2016 a **Lino Ujčić** v roku 2017. Okrem svojich solo umeleckých výstav usporiadala **Ana Đokićová** jeden celý



Otvorenie výstavy (Dubravka Kolanićová)



Otvorenie výstavy (Margareta Peršićová)



projekt – *ĽÚBI MA / NELŮBI MA*. Bola to skupinová výstava umelcov na túto tému.

### Originálne ilustrácie

Keď sa *Program prezentácie chorvátskych ilustrátorov* začal, určil si ciele, ktoré chcel dosiahnuť:

1. vytvoriť známy priestor v meste Záhreb, kde by mohli chorvátski ilustrátori vystavovať;
2. vytvoriť sieť ilustrátorov, iných umelcov a tých, ktorí pracujú na tvorbe kníh pre deti a ich kontakt s verejnosťou;
3. oboznámiť verejnosť s originálnymi prácami, ktoré by inak videli len v knihách a časopisoch;
4. prepojiť priamo výstavné činnosti Mestskej knižnice s knihami (každá umelecká výstava je sprevádzaná výstavou kníh, ktoré ilustroval vystavujúci umelec);
5. dostať knižnice bližšie k deťom a dospelým;
6. ponúknuť mladým umelcom bez skúseností možnosť ukázať svoje umenie.

Vystavovať originálne ilustrácie je dôležitý krok, aby sa mohol uskutočniť celý *Program prezentácie chorvátskych ilustrátorov*. Jeden z dôvodov, prečo ľudia prichádzajú do Galérie Kupola, je skutočne zažiť dielo umelca tak, že si prezrú originálnu ilustráciu. Počet návštevníkov galérie stále narastá.

V porovnaní s vytlačenými obrázkami vo vydaných knihách, učebniciach a časopisoch, dávajú originálne ilustrácie divákovi možnosť vidieť farby, techniky a umelcovu osobnosť. Toto im umožňuje objavovať celé spektrum rôznych štýlov a umeleckých techník, ktoré daný umelec používa. Poskytuje obraz na umelecké bohatstvo chorvátskeho maľovania a ilustrovania pre deti a dospelých. Až keď ilustráciu zarámujeme ako obraz, zavesíme ju na stenu a pozrieme sa na ňu ako na celok a umelecké dielo, až potom môže-



Výstava kníh (Andrea Petrlik Huseinovičová)



Výstava kníh (Željka Mezičová)

me umelecký dojem, ktorý v nás zanechala, porovnať s tým, ktorý v nás zanechala v knihe či časopise.





**Ivana Guljašević Kumanová** vystavovala originálne ilustrácie vytvorené kombinovanou technikou, kolážou, olejovými farbami a digitálnou technológiou, ktorým v ich vytlačných podobách chýbal výraz. Na druhej strane **Dražen Jerabek** a **Margareta Peršićová** vystavovali obaja originálne ilustrácie a scénografie, ktoré buď ilustrovali knihu, alebo boli produktom vytvoreným na základe nejakej konkrétnej knihy. Bolo tiež dôležité vidieť ilustrácie od **Dubravky Kolanovićovej** vytvorené suchým pastelom, ktoré málokedy vystavuje, keďže sú krehké; maľovanie na plátno od **Manuely Vladić-Maštrukovej** alebo známe koláže od **Any Kadoićevoj**, ktoré vo svojej vytlačenej podobe stratili svoju živosť a bohatstvo na detaily. **Zdenko Bašić** vystavoval výtlaky ako originálne ilustrácie a tie priťahli množstvo obdivovateľov úžasného a mystického sveta, ktorý vytvára.



Ukážka diela z výstavy (Dražen Jerabek)



Ukážka diela z výstavy (Ana Kadoićeová)



Ukážka diela z výstavy (Manuela Vladić-Maštruková)





Ukážka diela z výstavy (Andreja Živková)

### Umelecký workshop pre deti

V roku 2018 bol *Program prezentácie chorvátskych ilustrátorov* obohatený o organizáciu workshopov pre deti, ktoré sa konajú počas výstavy konkrétneho umelca, ktorý workshop vedie s cieľom urobiť reklamu chorvátskej ilustrácii a každému jednému umelcovi.

Deti začnú s tým, že si detailne prezrú výstavu, po ktorej umelec usporiada workshop zameraný na ilustrovanie básní, titulov, kníh. Deti vo workshope zaujíma hlavne pohľad na ilustrácie v ich originálnej veľkosti a technika, ktorou boli vytvorené, keďže ich očakávania sa líšia od ich skutočnej skúsenosti. Deti vždy očakávajú oveľa väčší obrázok či oveľa menší a je ťažké úplne rozpoznať umelecké techniky vo vytlačenej forme (v knihe, obrázkovej knihe, učebnici, časopise). Deti zaujímajú hlavne náčrty pre konkrétnu

ilustráciu, rôzne prípravy a kresby, ktoré umelec vystavuje v oddelenom sklenom kabinete v Galérii. Toto všetko kompletne vytvára detskú skúsenosť s tým, ako sa tvorí ilustrácia, ktorá je originálnym umeleckým dielom, spojenie medzi ilustrátorom a spisovateľom (ktorí sú často dvaja odlišní ľudia) a obrázková kniha ako umelecké dielo s vytlačenými ilustráciami, ktoré mohli zatiaľ vidieť v ich tlačenej forme v škole či doma a teraz ich môžu vidieť ako originálne ilustrácie v galérii.



Sklený kabinet v Galérii (Zdenko Bašić)

Umelci **Vanda Čižmeková** a **Željka Mezićová** viedli workshop neskutočne dobre a v deťoch zanechali dlhotrvajúci pozitívny dojem a dali im možnosť, aby zažili, ako sa tvoria originálne ilustrácie a umenie ako také. Deti po rozhovore



Umelecký workshop pre deti (Vanda Čižmeková)



Umelecký workshop pre deti (Željka Mezićová)

s umelcami tvorili a to ich dostalo bližšie k ich vlastnému umeniu a workshopovým aktivitám. Každé stretnutie prebehlo v šťastnej atmosfére, vytvorilo sa mnoho zaujímavých ilustrácií a Galéria Kupola ožila energiou, ktorú deti priniesli.

Keď sa pridám k myšlienke významnej chorvátskej umeleckej historičky Branky Hlevnjakovej, že „obrázok má na svete prioritu, pretože sa rýchlo a ľahšie číta, inými slovami, môžeme hneď vidieť celý symbol a takto sa bezprostredne v čitateľovi/divákovi spúšťa reťazová reakcia tvorby konceptov“,<sup>3</sup> mohla by som dodať, že originálna ilustrácia si rýchlo nájde cestu k divákovi a nepriamo, ale veľmi ľahko, ho vtiahne do knihy, ktorá obsahuje vytlačené podoby ilustrácií. Takto sa spojenie medzi umelcom a divákom, ilustrátorom a čitateľom, medzi tým, kto tvorí a tým, kto prijíma, medzi knižnicou a jej klientom – vybuduje natrvalo.

<sup>3</sup> Hlevnjak, Branka. Kakva je knjiga slikovnica? // Kakva je knjiga slikovnica : zbornik (Aká kniha je obrázková kniha?) / pripravila Ranka Javorová. Záhreb : Knižnice grada Zagreba, 2000, p. 8.

# Jaana Pesonen

*Fínsko*

## Súčasný trendy vo fínskej ilustrácii – tie moderné a tie retro



*Jaana Pesonenová (PhD) pracuje ako výskumníčka a pedagogička na univerzite v Helsinkách vo Fínsku. Zaoberá sa interkulturálnou výučbou a vo výskume sa venovala rozdielom v detskej literatúre a hlavne tomu, ako sa zobrazujú a vykonávajú vo vzťahu k normám. K jej publikáciám patria národné a medzinárodné články k témam týkajúcich sa napríklad inakosti a neprijímania obrázkových kníh. Vo svojej štúdii Multikulturalizmus ako výzva pre súčasné fínske obrázkové knihy – Nové zobrazenie sociokultúrnych kategórií (2015) skúmala didaktickú kvalitu, ako aj antirasistické stratégie v literatúre pre deti. Momentálne sa venuje štúdiu príbehov utečencov v obrázkových knihách bez slov.*

Technické možnosti tlače vrátane zvyšujúceho sa množstva sofistikovaných spôsobov tvorby obrázkových kníh nás už nejaký čas sprevádzajú, ako to už v roku 2010 spomenul Lawrence Sipe. Fínsko je dosť známe technológiami. Nokia bola a stále je fínskou spoločnosťou, ktorá vyrába mobilné telefóny a iné nové technológie. Momentálne je Fínsko tiež známe svojím herným výrobným priemyslom. Firmy Rovio a Supercell sa stali novými Nokiami a vyrábajú hry, ktoré sa stali celosvetovým fenoménom, z tejto oblasti pochádzajú hry Angry Birds a Clash of Clans.

21. storočie je storočím digitalizácie. Samozrejme, že toto má vplyv na ilustráciu. V poslednom desaťročí patria vo Fínsku knihy Tatu a Patu od Ainy Havukainenovej a Samiho Toivonena k najpredávanejším a najviac požičovaným. Série týchto kníh sa začala v roku 2003 s Taton ja Patun Helsinkí /Toto sú Helsinky. Táto obrázková kniha sa skladá z kreslenej a z digitálnej časti.

Vo fínskom vzdelávacom systéme sa digitalizácia stala trendom tak vo výučbe, ako aj v učení. Naše národné učebné osnovy v ranom vzdelávaní aj na základnej škole zahŕňajú obsah súvisiaci s digitálnou gramotnosťou a novými technológiami.



Po všetkom, čo tu bolo povedané, si možno myslíte, že vás zahrniem ilustráciami vytvorenými výhradne najnovšími technológiami. Ale budem hovoriť o súčasných trendoch vo fínskej ilustrácii detskej literatúry a sústredím sa na ilustrácie, ktoré sú moderné, a aj na tie, ktoré predstavujú retro. Ďalej budem skúmať, či sa tieto trendy javia byť tradičnými alebo nostalgickými štýlmi. Príklady, ktoré vám ukážem, sa budú sústreďovať napríklad na farby, tvary a formy.

Začnem predstavením knihy s názvom *Ava ja oikukas trumpetti / Ava a náladová trúbka* (2017). Napísala ju Anja Portinová a ilustrovala ju Aino-Maija Metsolová. Je to príbeh malého dievčatka Avy, ktorá nerozumie iným deťom. Cíti sa osamelo a začne hrať na trúbke, ktorú jej zanechala babička. Ava chce nájsť niekoho, kto by počúval, ako na trúbke hrá.

Metsolovej ilustrácie sú farebné a živé. Akvarelová a atramentová kresba je jemná, ale aj silná. Ava a náladová trúbka je aj o samote a nezaujme. Pre Avu sú fínske slová cudzie a ona sa učí novú reč. Dôležitosť hlasu je ilustrovaná nádherným spôsobom. Metsolovej štýl je originálny, ale farbou a tvarom sa podobá klasike Marimekko.

Marimekko je fínsky dizajnový dom s originálnou potlačou a farbou. Portfólio firmy zahŕňa oblečenie, tašky a doplnky, ako aj dekoratívne prvky od textilu až po príbor. Marimekko bolo založené v roku 1951 a jeho nezabudnuteľné tlačené štruktúry vytvorili jeho silnú a jedinečnú identitu. Marimekko je známe hrubými pásmi, ako aj jednoduchou kvetinovou potlačou. Ukážem pár potlačí Marimekka na ilustráciách, pretože by sme mohli povedať, že Marimekko je súčasným príkladom retra a nostalgie, ale aj moderného štýlu.

Ďalším príkladom nádhornej akvarelovej ilustrácie je *Pallen ja Monkon kumma päivä/ Palle a Monko a ich zvláštny deň* od Jenni Ropeovej (2017). Palle a Monko sú dva malé

hríby, ktoré sa nudia v tichom lese. Začnú maľovať stromy a potom aj jeden druhého a aj iné hríby. Ropeová používa pastelové farby, má osobitý a hravý štýl. S jednoduchými ťahmi štetca vytvára jednoduchý, ale živý svet. Popri Ropeovej ilustrácii ukážem potlač *Kompotti* od Marimekko, ktorú navrhla Aino-Maija Metsolová. Aj Jenni Ropeová vytvorila potlače pre Marimekko. Práve tretia potlač je jej prácou pre Marimekko. Vo Fínsku je veľmi bežné, že ilustrátori detských kníh vytvárajú potlače pre módne značky. Retro štýl, ktorý tu predstavujú hlavne hrubé potlače, sa stáva bežným aj pre iné módne spoločnosti. V posledných rokoch začali aj fínske spoločnosti vyrábajúce detské oblečenie pracovať s retro štýlom pochádzajúcim hlavne z obdobia 60. a 70. rokov.

Marika Maijalová je súčasná fínska ilustrátorka a patrí k tým, ktorých štýl by sme mohli opísať ako retro. Ukážem dve knihy, ktoré ilustrovala, a vizuálne obsahujú mnoho elementov Marimekko. Juha Virta napísal knihu *Numerosoppa/Číselková polievka* (2018), ktorá odkrýva tajomstvá čísel vo forme básní. Marika Maijalová ilustrovala aj iné knihy, ktoré napísal Juha Virta. Ďalším nádherným príkladom je *Piano karkaa/Veľký útek klavíra* (2015). **Táto kniha bola nominovaná na Najkrajšiu knihu roka. Ilustrácie v nej sú svieže a inšpirované farebnou schémou zo 60. a 70. rokov. Podľa Fínskeho umelecko-knižného výboru je to fantastický príbeh, ktorý sa začína špeciálne tlačenými farbami na obale,** ako aj na puzdre. Toto je svieži a veľmi dobrý spôsob, ako sa dnes dá použiť retro ikonografia a ako vziať čitateľa do sveta na každej strane.

Podľa fínskej literárnej kritičky Päivi Heikkilä-Haltonenovej (2016) sa tvary, formy a farby vo fínskych obrázkových knihách už nejakú dobu inšpirujú 60. a 70. rokmi. Príkladmi sú kolážová technika, ploché farebné palety a jednoduchý





štýl. Obrovskými príkladmi tohto retra a nostalgie sú obrázkové knihy Jellona suuri/Lev Veľký (2010) a Jellona toinen/Lev Druhý (2012) od Anny Vaskovej. Ilustrácie sú vo forme textilnej koláže a použité materiály sú staré látky zo 70. rokov.

Ďalšia krásna obrázková kniha je Koira nimeltä kissa/Pes zavola mačku od Tomiho Kontia, ktorú ilustrovala Elina Warstaová. Postavy v tejto netradičnej knihe sú bezdomovci. Vizuálne aj slovné je to nádherný a silný príbeh o nezájme, samote a potrebe niekam patriť. Kniha úspešne vykresľuje citlivé, dokonca aj odvážne témy bez toho, aby niekomu nadržiavala, alebo z neho robila obeť. Sú to hlavne farby, ktoré do príbehu vnášajú pocit nostalgie. V roku 2016 bola táto kniha nominovaná na Cenu severskej rady literatúry pre deti a mládež.

Ako posledný príklad spomeniem knihu Sorsa Aaltonen ja lentämisen oireet/Kačka, ktorá sa bála lietieť (2019). Napísala ju Veera Aaltová a farebné ilustrácie akvarelom na papier vytvoril Matti Pikkujämsä. V krátkosti, kniha je o kačke, ktorá žije v meste, kde je život iných zaujímavý a dôležitý. Kačka má ale zvláštne prejavy a túžby. Napokon jej doktor určí diagnózu strachu z lietania. Kačka sa vydá na cestu získavania sebadôvery a toho, ako zabudnúť na to, čo si myslia ostatní.

Bolo to nedávno v roku 2019, keď bol Pikkujämsä vo Fínsku zvolený za ilustrátora roka. Odmeňovací výbor popisuje jeho štýl ako kombináciu desaťročí nordického dizajnu so sviežou perspektívou. Pikkujämsä ako mnohí ilustrátori, ktorých som tu predstavila, tiež vytvoril potlače pre módne značky Marimekko a Samuui.

Linda Bondestamová patrí k najoceňovanejším a najznámejším fínskym ilustrátorkám. Jej kniha Godd Natt på Jorden/Hyvää yötä maa/Dobrá noc, zem (2018) je o tom,

čo bude. Na celom svete sa do postele chystajú male príšerky, zvieratá a aj deti a svojim rodinám prajú dobrú noc. Bondestamová vo svojich ilustráciách kombinuje rôzne techniky, čoho výsledkom je hravý a humorný štýl. Jej štýl je prirovnávaný k trendom a postupom zo 60. a 70. rokov.

Ako posledný príklad v krátkosti predstavím knihu *Mur, eli karhu/Medvedík Mur* (2016), ktorú napísala Kaisa Happonenová a ilustrovala Anne Vasková. Mur je iný medvedík, nechce počas zimy spať. A tak sa začína Murova dlhá, tmavá a nudná zima. Ilustrácie sú veľmi farebné a vytvorené kolážovou technikou. Vasková hovorí (2017), že sa sústreďuje hlavne na tvary, nie na línie. Atmosféru dotvára kompozícia, rôzne povrchy a textúry. Vaskovej farebná paleta veľmi pripomína retro farby Marimekka.

Spolupráca s dánskou spoločnosťou Step in Books (SIB) oživila príbeh Mura pomocou zväčšenej reality. To znamená, že dieťa a aj dospelý môže vkročiť do lesa s medvedíkom Murom. Myslím si, že toto video je veľmi dobrým príkladom toho, ako zdôrazniť že tradície z ilustrácií nevymizli, ale stále sa objavujú, napríklad prostredníctvom nostalgie. Teda aspoň vo fínskej ilustrácii mnohými spôsobmi spolu spolupracuje retro s modernými prvkami.

#### Odkazy

1. Aalto, V. & Pikkujämsä, M. (2019) *Sorsa Aaltonen ja lentämisen oireet*. Otava.
2. Bondestam, L. (2018) *Godd Natt på Jorden*. Förlaget.
3. Happonen, K. & Vasko, A. (2016) *Mur, eli karhu*. Tammi.
4. Havukainen, A & Toivonen, S. (2003) *Tatu ja Patu Helsingissä*. Otava.
5. Heikkilä-Halttunen, P. (2016) *Kuvakirja tulvii svengiä ja kahvilakulttuuria*. Helsingin Sanomat. <https://www.hs.fi/kulttuuri/kirja-arvostelu/art-2000002882493.html>



6. Kontio, T. & Warsta, E. (2015) *Koira nimeltä kissa. Teos.*
7. Portin, A. & Metsola, A-M. (2017) *Ava ja oikukas trumpetti. WSOY.*
8. Rope, J. (2017) *Pallen ja Monkon kumma päivä. Etana Editions.*
9. Sipe L. (2010). *The art of the picturebook. In Shelby A. Wolf, Karen Coats, Patricia Enciso, & Christine Jenkins (Eds.) Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature.*
10. Vasko, A. (2017) *MUR, eli karhu, joka siirtyi paperilta ruudulle. Virikkeitä 2,2017.*
11. Vasko, A. (2010) *Jellona suuri. WSOY.*
12. Vasko, A. (2012) *Jellona toinen. WSOY.*
13. Virta, J. & Maijala, M. (2018) *Numerosoppa. Etana Editions.*
14. Virta, J. & Maijala, M. (2015) *Piano karkaa. Etana Editions.*

# Hossein Sheykh Rezaee

*Irán*

## Ilustrácia v digitálnom veku: Originalita



*Hossein Sheykh Rezaee (1976) je docentom filozofie. Jeho veľkým záujmom, ktorý je mimo jeho akademického pôsobenia, je detská literatúra. Viac ako 20 rokov je členom Rady detskej knihy v Iráne (CBC), národnej pobočky IBBY. Zaujíma ho a angažuje sa v programe Filozofia pre deti (P4C). Viedol rôzne workshopy pre moderátorov, ako aj študentov, aby im predstavil tento program a povzbudil ich v ich filozofickom myslení. V rokoch 2014, 2016 a 2018 bol vedeckým riaditeľom prvých troch národných konferencií CBC na tému Detská literatúra a detstvo.*

Originalita ilustrácie vo svete digitálnych technológií je témou v širšej téme interakcií medzi umením a technológiami. Aby sme lepšie porozumeli danej téme, je dobré si najprv ujasniť pojem technológia. Rozlišujeme minimálne dve rôzne poňatia technológie, a to vo všeobecnosti a nejakej konkrétnej. Technológia v prvom rade znamená artefakt, vec vyrobenú človekom, nie prirodzený objekt. Tu chápeme technológiu ako vzťahujúcu sa na izolovaný syntetický objekt (technický výrobok) bez minulosti, výrobný proces, výrobcu, sociálno-kultúrny priestor využitia a iné podobné objekty. Podľa tejto interpretácie je svetelné pero príkladom digitálnej technológie.

Iný význam nadobúda technológia vtedy, keď sa na ňu pozrieme ako na sociálno-technický systém. To znamená, že pozornosť budeme venovať iným prirodzeným, historickým, sociálnym a kultúrnym aspektom so slabým či silným prepojením na artefakt. Inými slovami, namiesto analyzovania objektu v izolácii ho vložíme do širšej siete pretkanej objektmi, vierami, priestormi, osobami a minulosťou a budeme analyzovať ich vzájomné prepojenie.

Tablet je uzlový bod v sociálno-technickej digitálnej sieti, v ktorej príliš mnoho článkov, ako sú výrobcovia polo-



vodičov, internet, sociálne siete, počítačoví hekeri, vlády atď., zohrávajú svoju úlohu. Sociálno-technické systémy poskytujú ľuďom prehľad o svete, väčší výber, estetické štýly, etické kódy obchodovania a aj kognitívne schopnosti. To znamená, že namiesto použitia technického artefaktu neutrálnym spôsobom ľudia žijú v sociálno-technických systémoch, ich prostredníctvom sa pozerajú na svet a tým, že ich používajú, dávajú svojmu životu zmysel. Medzi sociálno-technickými systémami sú aj také, ktoré sa nejakou konkrétnou črtou líšia od ostatných. Sú to komunikačné médiá, ktoré sa používajú na ukladanie a doručovanie dát, reprezentujú svet alebo vytvárajú alternatívne svety. Digitálna technológia, hlavne internet, je médium ako tlačaná kniha, ale – samozrejme – so svojimi špecifickými prvkami a charakteristikou.

Teraz môžeme detailnejšie preskúmať vzájomné pôsobenie digitálnych technológií a ilustrovaných kníh. Najprv sa môžeme zamyslieť nad digitálnou technológiou v izolácii, čiže nepovažovať ju za niečo viac ako nástroj, artefakt, ktorý ilustrátor používa pri svojich profesionálnych aktivitách. Tu vzniká určitá paralela s digitálnym umením: umelecký výtvor či práca, pri ktorej sa použije digitálna technológia ako súčasť kreatívneho či prezentačného procesu. Používanie digitálnej technológie pri tvorbe diela (vrátane ilustrácie) má dve rôzne úrovne. Prvou je tá, ktorú by sme mohli nazvať nepotrebnou, umelec používa digitálnu technológiu pri tvorbe diela, ktoré je možné vytvoriť aj bez nej, aj keď digitálna technológia môže prispieť k tomu, aby to bolo rýchlejšie, lacnejšie, šikovnejšie atď. Digitálna technológia tu nie je potrebná v tom zmysle, že konečné dielo v podstate bezpodmienečne nezávisí od jej prítomnosti a ani nepridáva konečnému dielu na estetickú hodnotu, ale môže prinášať iné výhody, ako napríklad tie finančné. Ak ilustrátor používa

digitálny nástroj s cieľom kombinovať prvky na scéne, je to príklad zbytočnej digitálnej technológie, ak sa to isté dá urobiť klasickými nástrojmi.

Tou druhou úrovňou je tá, ktorú by sme mohli nazvať nevyhnutnou, umelec používa digitálnu technológiu, aby vytvoril dielo, ktoré sa bez nej vytvoriť nedá. Dôležité je, že pri konečnom diele zohráva digitálna technológia v tvorivom či prezentačnom procese jedinečnú úlohu a jej neprítomnosť by radikálne zmenila estetickú hodnotu diela. Všetky digitálne umenia, interaktívne knižné aplikácie a interaktívne digitálne rozprávania príbehov sú príklady nevyhnutných digitálnych technológií.

Zamyslime sa nad témou originality a jej vzťahu k nepotrebným a nevyhnutným technológiám. V prvom prípade sa zdá, že nepotrebná digitálna technológia neovplyvňuje otázku originality. Tu stále môžeme aplikovať zaužívané kritériá originality: bez ohľadu na to, aké nástroje a techniky umelec používa, dôležité je, že ich používa jedinečným a osobitým spôsobom, ktorý reprezentuje jeho a nikoho iného. Inými slovami, podpis autora je kritérium originality bez ohľadu na to, či použil digitálne alebo analógové nástroje a techniky. To znamená, že ak sa nesústredíme na existujúce umelecké diela, dielo sa stáva originálnejším. Je to však zaujímavá a dôležitá otázka na zamyslenie, či sa časté používanie nepotrebných digitálnych technológií v oblasti ilustrácie a pri tvorbe originálnych diel (podľa už uvedenej definície s podpisom autora) stáva prekážkou, alebo nie. Na druhej strane tu vzniká dojem, že používanie digitálnych technológií prináša kreatívnym ilustrátorom viac technických možností a to znižuje pravdepodobnosť vytvárania napodobenín. V každom prípade to vyzerá tak, že dosah nepotrebných digitálnych technológií je väčší v oblasti knižnej publikácie a jej procesov, naprí-





klad čas a peniaze určené na prípravu ilustrácií pre detskú obrázkovú knihu, ako ich dosah na originalitu a estetickú hodnotu.

Čo sa týka nevyhnutných digitálnych technológií, tu sa otázka originality líši. Tu potrebujeme dodatočné kritérium originality. Okrem ilustrátorovho podpisu je správne uviesť, že ak sa nesústredíme na tlačene knihy, ale nové možnosti, ktoré nevyhnutne technológie prinášajú, možnosti, ktoré nie sú k dispozícii pri používaní klasických nástrojov a technik, dielo sa stáva originálnejším. To znamená, že nevyhnutné digitálne technológie nás nútia prehodnotiť naše chápanie originality a vziať do úvahy ten rozmer, že umelec/ilustrátor môže zájsť ďalej, ako sú limity klasického umenia/ilustrácie.

Zamyslime sa teraz nad zaobchádzaním s technológiami: technológia je sociálno-technický systém, ktorý používateľom poskytuje väčší výber, estetické možnosti, etické kódy obchodovania a aj kognitívne schopnosti. To, nad čím sa Eliza T. Dresangová zamýšľala v Radikálnej zmene (Radical Change), je konceptom, ktorý nás tu sprevádza. Rozpravovala ho v rôznych pasážach ([1], [2] a [3]), keďže si knihy pre deti a mládež, pri ktorých sa použila digitálna technológia (chápaná ako sociálno-technický systém) prešli radikálnymi zmenami (nazvala ich knihami digitálneho veku). Podľa Dresangovej má digitálna technológia tri zásadné črty, ktoré sa objavujú v knihách digitálneho veku, a tie sú konektivita, interaktivita a prístup. Konektivitu v knihách digitálneho veku definuje ako „prepojenie hypertextu ako linky na zdroje, zmysel komunity či konštrukcie sociálnych svetov, ktoré vyplývajú zo zmenených perspektív a expandovaných asociácií v knihách a v iných zdrojoch, alebo zo vzťahu k zdrojom v reálnom svete“. ([3], str. 295) Interaktivitu definuje ako „dynamické, nelineárne, nesequenčné, komplexné knihy a iné zdroje a pridružené spôsoby učenia a získava-

nia informácií“. ([3], str. 295) Prístup definuje ako „prelomenie dlhodobých informačných bariér, vznik prístupu k širokej rôznorodosti predtým nedostupných názorov a sofistikácie v knihách a v iných zdrojoch a pridružené možnosti v spoločnosti“. ([3], str. 295)

Dresangová sa pokúsila pomenovať ukazovatele troch spomínaných črt v knihách digitálneho veku: „grafika v nových formách a formátoch; slová a obrázky, ktoré dosahujú nové úrovne synergie; nelineárna a nesequenčná organizácia a formát; rôzne vrstvy významu podľa odlišných perspektív; kognitívne, emocionálne a fyzicky interaktívne formáty; sofistikované prezentácie; veľké množstvo prepojení; nevysvetlené deje“. ([3], str. 295) Analyzovala konkrétne príklady oboch, textov aj ilustrácií v knihách digitálneho veku, ktoré sú podľa nej príkladmi týchto ukazovateľov. V prípade ilustrácie bola napríklad toho názoru, že v niektorých informačných knihách „bola osvojená kreslená charakteristika digitálneho hypertextu predstavujúca obrázky a postavenie textu, ktoré si vyžadovali, alebo aspoň podporovali hypertextuálny spôsob myslenia a čítania“. ([3], str. 296) Ako druhý príklad, čo sa týka obrázkových kníh digitálneho veku, uviedla, že „zmena veľkosti typu písma a tvarov je nesmierne bežná vec – veľkosť písma sa popri farbe dá využiť na sprostredkovanie emócií, dôležitosti a smeru... Často dochádza k pozoruhodnej synergii vytvorenej medzi slovami a obrázkami. Vizualne perspektívy z rôznych uhlov pohľadu (v minulosti sa v knihách pre deti používala len stredová perspektíva) berú mladého čitateľa na cestu pripomínajúcu pohyb vo videohrách. Postavy vystupujú z príbehu a prehovávajú k čitateľovi. Niektoré preberajú kontrolu nad písaním príbehu“. ([3], str. 296)

Dresangová poukázala na to, že „existovali tri hlavné typy zmien, ktoré sa objavili [v knihách digitálneho veku



spôsobené digitálnymi technológiami]: zmena foriem a formátov, zmena perspektív a zmena hraníc (pri námete, postave a téme)". ([1], str. 161) V prípade zmeny foriem a formátov napísala, že „knihy pre mladých čitateľov, ktoré odzrkadľujú túto grafiku a interaktívnu uvedomelosť, prinášajú novú úroveň synergie medzi slovami a obrázkami, podporujú interakcie medzi knihou a čitateľom na novej úrovni intenzity a často opúšťajú lineárnu a sekvenčnú postupnosť". ([1], str. 162) V prípade zmeny perspektív napísala, že „druhý spôsob, ktorým sa deti menia (alebo pripúšťajú zmenu), je ten, v ktorom vnímajú samých seba a iných. Tieto deti sú emocionálne a intelektuálne otvorené a štedro prijímajú rôznorodosť... Keď sa v knihe objavia rôzne perspektívy, jej štruktúra sa často mení, čo je spôsobené prepínaním rôznych hlasov. Tento formát je veľmi interaktívny, keďže si vyžaduje, aby čitateľ splýval s príbehom, aby vyplnil voľné miesta." Ale rôznorodosť perspektív zároveň tvorí obsah, pretože čitateľ „musí kráčať po stopách" rôznych ľudí, pozeráť sa na tú istú tému z rôznych uhlov pohľadu. ([1], str. 163 – 164) A napokon v prípade zmeny hraníc napísala, „internet podporil u mladých ľudí kultúru neustálej zvedavosti a pátrania. Existuje nezastaviteľný prúd informácií prechádzajúci cez sociálne, kultúrne a geografické hranice, kde ktokoľvek slobodne dostáva, či dáva informácie týkajúce sa akejkolvek témy." ([1], str. 165)

Aby som to zhrnul, Dresangová hovorí, že existujú tri črty digitálneho veku (konektivita, interaktivita a prístup). Tieto črty sa odzrkadlili v knihách digitálneho veku a zmenili ich. A napokon deti a mladí z internetovej generácie prijali tieto črty tak, že definujú ich osobnosť a oni uprednostňujú knihy s touto charakteristikou. Je dôležité spomenúť, že pri tvorbe ilustrácií digitálneho veku nie je potrebné používať digitálne technické artefakty. Napríklad informačná ilus-

trovaná kniha môže byť vyrobená pomocou klasických nástrojov, ale môže byť aj knihou digitálneho veku tým, ako prezentuje obrázky a text v juxtapozícii, ktorá si vyžaduje, alebo aspoň podporuje hypertextuálny prístup k mysleniu a čítaniu. To znamená, že sa viac zaoberáme sociálno-technickým systémom ako technickým artefaktom, systémom, ktorý má svoje vlastné preferované kognitívne schopnosti, umeleckú senzitivitu a informačný proces. Čo môžeme povedať o originalite ilustrácie digitálneho veku, ak máme na mysli sociálno-technické zaobchádzanie s digitálnou technológiou? Zdá sa, že okrem ilustrátorovho podpisu potrebujeme nové dodatočné kritérium. Dresangovej tri charakteristické črty kníh digitálneho veku nie sú čisto deskriptívne, ale pôsobia normatívne; uprednostňuje a obdivuje prácu s takou charakteristikou. Napríklad napísala, že „interaktivita, konektivita a prístup sa stanú hlavnými hnacími silami v digitálnom prostredí, ktoré prináša inovácie v čítaní a informačné zdroje pre mladých" ([3], str. 298), alebo že „konečný záver výskumu v tejto oblasti je, že ak deti majú na výber, mnohé z nich si vyberú knihy, ktoré imitujú ich preferencie v dynamických médiách a aj napriek ich menej lineárnej a často sofistikovanejšej prezentácii dokážu pochopiť, o čo ide." ([3], str. 299) Vďaka takejto normatívnej sile môže byť pri ilustráciách digitálneho veku ako nové kritérium originality definovaný rozmer, ktorý dokážu akceptovať, a tri charakteristiky digitálneho veku, ktoré si dokážu osvojiť. To znamená, že ak nebudeme brať do úvahy obdobie pred digitálnymi ilustráciami, ilustrácie digitálneho veku sa stanú originálnejšími. Toto platí aj pri iných záležitostiach týkajúcich sa knihy, jej formy, obsahu, vecí, akými sú zápletky, typ písma, dizajn atď.

Nakoniec sa zamyslime nad tým, že digitálna technológia (hlavne internet) je médium. To znamená, že existujú



nejaké žánre, napríklad ako knihy v aplikáciách, ktoré k tomuto médiu výhradne patria. Mnoho výskumníkov verí, že v dobe internetu a používania digitálnych technológií „je pravdepodobné, že mnoho informácií, ktoré boli predtým dostupné v knihách, je teraz dostupných v digitálnej forme – formátoch, ktoré sa dajú ľahko transportovať (ak je to ekonomicky možné) a tie, čo sa nedajú, zostanú v tlačenej forme“. ([3], str. 299) Znamená to, že nedigitálne formy (napr. tlačeneé knihy) potrebujú v dobe digitálnych médií svoje vlastné ospravedlňujúce dôvody. Taká dominancia digitálnych médií nad tými nedigitálnymi (ako sú tlačeneé knihy) predstavuje pre originalitu nedigitálnych kníh a ilustrácií dôležité konzekvencie. Okrem umelcovho podpisu tu potrebujeme nové dodatočné kritérium: ak sa nedigitálna kniha dokáže dištancovať od prvkov preložiteľných do digitálnych kníh, je originálnejšia. Inými slovami, kritérium originality pri tlačeneých knihách a ilustráciách v dobe digitálnych médií je mať charakteristiku, ktorú nie je možné vyjadriť v digitálnom médiu. Dresangová na to poukázala, keď napísala, že „konkrétny estetický dizajn nejakej tlačenej knihy by bolo zložité (ak nie nemožné) napodobniť vo formáte e-knihy... [Objav Huga Cabreta], každá sekvencia kresby sa sama osebe môže stať miniatúrou tichého filmu, ak je čitateľ zamestnaný technikou flipbooku. Táto novodobá črta, ktorá si vyžaduje fyzickú interakciu s knihou, by nebola v digitálnej forme rovnaká, ako by ani papierové knihy, či obrázkové knihy rôznych tvarov a veľkostí neboli rovnaké, keby sme v rukách držali počítačový digitálny nástroj.“ ([3], str. 298)

Originalita knihy ako *Objav Huga Cabreta* či iných papierových kníh spočíva v tom, že ich preložením do digitálnych verzií im chýbajú dôležité a jedinečné črty, s ktorými sa môžeme stretnúť len pri vytlačeneých verziách.

Ukončil by som to tak, že o originalite sa hovorí, že má niečo spoločné s kontextom. V kontexte bežných tlačeneých kníh, pri ktorých sa použila analógová alebo nepotrebná digitálna technológia, originalita znamená mať umelcov podpis. V kontexte nevyhnutnej digitálnej technológie originalita znamená vybrať si nové možnosti tejto technológie a dištancovať sa od tlačeneých kníh. V kontexte knihy digitálneho veku (teda kníh s tromi charakteristikami – konektivita, interaktivita a prístup) originalita znamená akceptovať a osvojiť si tieto tri charakteristiky. A nakoniec v kontexte pôvodných tlačeneých kníh v digitálnom veku originalita znamená dištancovať sa od tých črt, ktoré sú preložiteľné do digitálnych kníh.

#### Odkazy

1. Eliza T. Dresangová & Kathryn McClellandová (1999) *Radikálna zmena: Literatúra a učenie digitálneho veku, Teória v praxi*, 38:3, str. 160-167.
2. E. T. Dresangová (1999). *Radikálna zmena: Knihy pre mladých v digitálnom veku*. New York: H.W. Wilson.
3. E. T. Dresangová (2008). *Opätovná návšteva radikálnej zmeny: Knihy pre mladých v dynamicckom digitálnom veku. Súčasné témy v technológii a vzdelávaní učiteľov*, 8(3), str. 294-304.

# Marija Ristić

Srbsko

## Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky GETO – Originálny majster modernej doby ilustrovania



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

### 1. Pojem *originál/originalita* v priebehu histórie umenia

Otázka originality púta pozornosť výskumníkov a kritikov už dlhý čas. Budem sa tomu venovať z pohľadu umeleckého historika a poukážem na pár úvah z oblasti umeleckej kritiky, rovnako ako aj z histórie, keď sa na tému pozriem ako na komplexnú a vrstvenú a ako na štúdiu, ktorá to v sebe všetko zahŕňa.

Z etymologického uhla pohľadu znamená slovo *originál* *niečo, čo je prvé svojho druhu, čo nevzniklo na základe podobnej práce, ale je to originálny kusok, ktorý vyrobil jeho tvorca* a je to *model, šablóna, príklad*. Synonymom tohto slova je v srbskom jazyku *izvorno – niečo, čo začína pri prameni*. Je dobre známe, že tento pojem neexistoval počas antiky a stredoveku, ale vznikol v modernej dobe. Giorgio Vasari napísal *Životy známych maliarov, sochárov a architektov*, kde poukazuje na to, že Michelangelova umelecká kvalita bola v jeho schopnosti vytvoriť kópiu, ktorá je lepšia než existujúci originál. Po renesancii sa začal robiť rozdiel medzi kópiou a imitáciou, čo charakterizuje určitú vytúženú formu interpretácie originálu. Odkedy vznikol Duchampov pisaár prestala sa definovať hotová jedinečnosť/originalita umeleckého kúska vo svojej externalite, ale dôležité bolo





jeho použitie na základe jeho poľa pôsobenia a interpretácie. Neskôr nasledovali dnes už preskúmané otázky o vlastnostiach umenia samotného a jeho neustále nových definícií. Moderna zrušila pozitívny náhľad na kópiu, pripisovala jej negatívny význam na rozdiel od postmodernej, ktorá eliminovala poradie priorít a dala kópii nový význam, zašla aj o kúsok ďalej prostredníctvom použitia pojmu *simulacrum* – kópia bez originálu, t. j. originálna kópia. V dobe, v ktorej teraz žijeme, nepredstavuje kópia prácu menšej kvality. Kópia sa svojou existenciou vzťahuje na originál, ktorý sa týmto spôsobom spropaguje a identita kópie je založená na súhlase originálu. Napokon to je to, čo nedovoľuje originálu upadnúť do zabudnutia, čo historicky a cyklicky dopĺňa formu interpretácie tohto pojmu (obzrime sa späť na rímske kópie gréckych sôch).

Niektorí súčasní autori, výskumníci a kulturologisti považujú originál/originalitu za zabudnutú kategóriu minulosti, ktorá neexistovala, ale bola viac výtvorom, ktorý vznikol v určitej historickej chvíli a vyvíjal sa svojím vlastným chodníčkom. Ak sa na to pozrieme takto, žijeme v dobe absencie originality. Existujú len napodobeniny a ich neustále premeny. Potreba existencie originálov však nevymizla úplne – pripomínajú nám to múzeá, ako aj ceny originálnych prác na trhu. Rozmach neoriginálnych prác (imitácie, kópie, repliky...) viedlo k tomu, že sa predefinoval a zväzil pojem originality. Masový záujem a nadšenie pre kópie vytvorili novú teóriu originality, ktorá bola potlačená, dokonca zmizla. Otvorili sa rôzne diskusie, ktoré sa zaoberali originalitou v umení rovnako aj takzvanou krízou originality. Ak máme na mysli zmenu pojmu originál/originalita počas histórie, názov tohtoročného sympózia môže poukázať na minimálne tri veci v prípade, že pozorujeme syntagmu *originálnej ilustrácie*: 1) ilustrácia je vytvorená pomocou použitia klasickej techniky bez

zásahu digitálnej technológie; 2) niečo, čo nie je kópia, kde by bol originál interpretovaný v tesnej blízkosti so spomienkou a hodnotením formy výtvarného umenia, tak to by bol jej kult spojený s reaktualizáciou, obnovou, spomienkou; 3) vizuálna komunikácia: samotná ilustrácia, t. j. nápad ako originál. Kult originálnej ilustrácie je polysémantický pojem, ktorý sa hodnotí v súlade s interpretáciou. Digitálny svet predstavuje neustálu expanziu svojho potenciálu, ktorý niekedy nie je v súlade so spôsobom myslenia v danej dobe. Je dôležité nájsť nové spôsoby ako definovať a hodnotiť nový umelecký fenomén, s ktorým sa stretávame v oblasti ilustrácie. Možnosti, ktoré ponúka svet digitálnych technológií, prináša autorom nové výzvy a opäť opakovane prináša vynalievateľné metódy ilustrácie literárnych príbehov prostredníctvom zručností, ktoré ovládajú.

## 2. GETO – Originálny majster modernej doby ilustrovania

Popritom, čo sme spomenuli, sa vynára otázka: *Mohli by byť tie isté procesy pozorovania a tvorby originálneho kúska v priebehu histórie a dokonca aj dnes aplikované na oblasť ilustrácie?*

Ilustrácia si počas storočí potichučky a opakovane nachádzala svoj vlastný chodníček na ceste medzi inými umeleckými smermi. S príchodom tlače a potreby ozdobovať knihy boli prví ilustrátori väčšinou maliari, výtvarní umelci, ktorí to robili ako svoju vedľajšiu aktivitu. Rozvoj tlače vo všetkých oblastiach (kniha, noviny, plagáty, časopisy...) prispel k vzniku ilustrácie ako separátnej profesii, akou je aj dnes. Kult originálu by zo širšieho estetického hľadiska zahŕňal rešpektovanie niečoho, čo nebolo vytvorené *tu a teraz*, ale čo vzniklo niekedy skôr a zámerom je aktualizovať a oživiť to. V oblasti ilustrácie je prevažne ilustrácia vytvorená pomocou klasickej techniky považovaná za originál.



Na troch príkladoch prác Bobana Savića alias GETA, ktoré pochádzajú z rôznych období jeho práce, sa pokúsím znázorniť možnosti analýzy originálnych ilustrácií. GETO je uznávaný ilustrátor, ktorého práce majú prominentné miesto na súčasnej scéne ilustrácií, komiksových kníh a koncepčného umenia. Významnú reputáciu má doma a aj na svetovej scéne a vybudoval si ju hlavne svojimi majstrovskými ilustráciami a analytickými kresbami, ktoré vytvoril pomocou použitia tradičných techník. GETO vybudoval komplexné a odlišné diela. Vďaka tomu, ako si rozširoval svoje vzdelanie, svoj umelecký a filozofický pohľad na svet, ako používal jazyk výtvarného umenia a vďaka jeho odovzdannosti, vytvoril určitý svet symbolov, emblémov, fantázie. Z biografie tohto umelca máme dojem, že talent vždy stál pred požiadavkami danej doby, v ktorej tvoril. V mladom veku bol prijatý a rešpektovaný kolegami a profesionálnou verejnosťou. Ovplyvňoval neustály tendenciou rozvíjať sa ďalej, získavať vedomosti z rôznych oblastí (filozofia, estetika, psychológia, sociológia), a to mu pomáhalo vybalancovať vynaliezavosť s atraktívnymi požiadavkami moderného trhu umenia. Jeho metóda práce je založená výhradne na tradičných technikách, ktoré následne rozvinul pomocou použitia digitálnej techniky a v súlade s požiadavkami klientov.

Aj v skorej fáze jeho kreatívnej práce v roku 1994, keď vytvoril ilustrácie pre román od Ljiljany Praizovićovej *Knežević i severni vetar* (Mladý pán a severný vietor), dodal ilustrácie, ktoré pripomínali výtvarné umenie z konca 19. storočia. Vytvoril ich pomocou použitia techniky scratch board: ku klasickým metódam (pero a tuš) pridal prvok bielych čiar vytvorených čmáraním na povrch pokrytý tušom. Týmto spôsobom vytvoril ilustrácie, ktoré na nás pôsobia ako technika drevorytu a rytia, ktorá sa podobá Dürerovej grafike či

výrazu Dorého. Pri každej metóde vyťažil z jej možností maximum a výsledkom toho bolo kompaktné, veľké a jednotné umelecké dielo. Fantastické prvky (monštruózne plazy, armáda smiešnych tvorov, vtáky s krídlami, ktoré pripomínajú kovové čepele) tiež pripomínajú gotickú štylizáciu. Mladý pán je hlavná postava románu a je znázornený na ľavej strane, kým všetky ostatné postavy ukazujú svojimi gestami na neho. Dôležitosť kompozície je zvýraznená prostredníctvom opakujúcich sa prvkov výtvarného umenia (oštep, chvosty monštrá, jazyky...), ktoré sú nasmerované smerom k postave hrdinu, a tomu sa, aj keď nie je v strede kompozície, venuje dominantná pozornosť. Napätie v kompozícii je vytvorené skombinovaním kontrastov svetla a tmy. Využitá je celá škála od tmavočiernej až po čistú bielu. Veľmi dôležitú úlohu majú v tomto výtvarnom rozprávaní symboly dobra a zla, ktoré sú vizuálne komplexné, komplexne interpretované, ako aj neustály vnútorný boj o zachovanie hodnôt. Umelec si vyberá, ako nakreslí biele stopy vychádzajúce z tmy, čo vytvára priestorovú dimenziu obrázku. Boj sa odohráva pod krídlami orla, jeho telo oddeľuje oblohu od zeme, svetlo od tmy, dobro od zla. Vták s krídlami z nožov, ktorého orol nesie preč, symbolizuje porazené zlo. Tým, že GETO použil rozdielne spôsoby pri oddelení textúry, vytvoril priestorové štruktúry, dynamiku formy a rôzne simultánne pohyby. Tým, že použil symboly, vizuálne alegórie a emblémy, vytvoril originálnu kompozíciu, ktorá nám pripomína práce starých majstrov. Takto sa zachovávajú základné tradičné umelecké riešenia vyvolávajúce dramatické bitky (kresba, forma a kompozícia) a držia sa pri živote vo svete digitálnej techniky. Pri práci na výtvarnom umeleckom zovňajšku ilustrácie umelec nezabúda na to, že môže byť použitá aj v iných oblastiach umeleckej práce. V súčasnej praxi to niekedy vedie k tomu, že je pri výbere techniky autorovi



daná podmienka, podľa provízie. Zápletku románu *Mladý pán a severný vietor* nám pripomína legendárnych hrdinov a knihy z 19. storočia, ktoré obsahovali ilustrácie vytvorené technikami, ktoré patria pod takzvané výtvarné umelecké grafiky (väčšinou drevoryt a litografie). Samotná téma a účel ilustrácie vedú umelca k tomu, aby si vybral techniku práce a technológiu, ktorá by najvhodnejšie vyjadřila myšlienku, s ktorou pracuje.

Ilustrácie z knihy *Jonathana Livingstona Čajka* od Richarda Bacha budú vystavené na tohtoročnom Bienále ilustrácii Bratislava. GETO tiež vytvoril ilustrácie pomocou použitia tradičných techník (skombinovaním ceruzky, pera, tušu, kresliaceho pera, akvarelu) bez digitálneho zásahu. Sú to zriedkavé príklady, kde v podstate aktívne, dramatické, povedzme psychologické terény, vyplývajú zo zápletky knihy. Keby si umelec náhodou vybral antropomorfickú prezentáciu čajky, stratila by sa filozofická dimenzia príbehu. Ak sa čitateľ ponorí do textu, mohol by prostredníctvom portrétov a krajiny intuitívne cítiť vizuálne vytvorený príbeh. Niektoré ilustrácie boli vytvorené z častí, ktoré sa rozplynú, kým iné prostredníctvom asociácie zasa nadobudnú formu ľudského mozgu či vajcového embrya. Vizuálny repertoár v sebe nesie symboliku samotného príbehu: fázy, cez ktoré si románový protagonist prešiel, jeho vnútorný boj, duchovný rast. Tieto ilustrácie nekomunikujú s čitateľom na racionálnej úrovni, ale viac symbolicky a intuitívne, to znamená, že hovoria tak, aby bolo pochopené to, čo GETO nazýva odhalením, ktoré sa vyvíja v ľudskej duši. V týchto príkladoch je to duša umelca, ktorá je nositeľom schopnosti a náhľadu, ktorý nepotláča impulzivitu. Pri používaní tradičných techník, ktoré sa môžu považovať za originál v zmysle tradičnej technológie, je to aj myšlienka psychologických terénov, ktorá je tiež reprezentovaná originálnym výberom, keby

sme na neho pozerali ako na vynachádzavý, nekonvenčný spôsob ilustrovania príbehov pre mládež.

Skoršie a neskoršie obdobie posmoderny oslavovalo technológiu, čím zdôrazňovalo absenciu ľudského činu v umeleckej tvorbe a predpovedalo dehumanizáciu metód tvorby do blízkej budúcnosti. Jedna z charakteristík nového veku je aj tendencia smerom k imitovaniu tradičných techník prostredníctvom počítačového softvéru či mobilnej aplikácie. Softvérové programy (ako Photoshop) obsahujú filter a vizuálnu formu a môžu obrázkov upraviť do rôznych umeleckých štýlov: impresionizmus, kubizmus, artpop a jedine umelecký znalec dokáže povedať, či išlo o softvérovú simuláciu. Prostredníctvom malých zásahov môže dnešný autor zamaskovať digitálnu úpravu a vytvoriť dojem originálnej práce. Tieto možnosti dávajú priestor pre nedostatočne zručných autorov, ktorí používajú efekty bez toho, aby objektívne poznali svoje možnosti. Mnoho skúsených ilustrátorov podporuje tento typ programov a hovoria, že výsledný vzhľad je taký, akoby použili originálne metódy. Aj tak, cieľom by nemalo byť niečo napodobňovať. Zdá sa, že digitálna kvalita sa meria tým, ako dobre aktuálna technika napodobňuje. Treba konštatovať, že existujú mnohí autori, pre ktorých je hmatateľná stránka výtvarného umenia stále jedna z najdôležitejších vecí.

Pri tvorbe scénografie pre film *Vražda v katedrále* (2019) GETO skombinoval tradičné a digitálne metódy, použil akvarelovú techniku novým spôsobom. Neopakovateľnosť tvorby nie je nikde tak, dôležitá ako pri tejto technike. Farebný efekt vytvorený použitím klasických výtvarných techník a ich premiestnenie do digitálnej kompozície predstavuje manuálnu prácu v tvorivom procese. Umelec používa akvarelovú techniku ako nový nástroj pre výtvarné umelecké prvky ilustrácie. Spôsob, akým ich umelec trans-



formuje a aplikuje digitálnou technikou, vedie k zapamätaniu si, reaktualizácii tradičných techník a ich zachovaniu. Tento proces dáva počítačovému svetu život, to znamená, že ho robí ľudskejším. Presnejšie povedané, umelec nekoná v rámci predpísaných algoritmickej pravidiel, ale radšej si sám stanovuje štandardy, nové požiadavky tak, že manipuluje vlastnosťami softéru, aby realizoval originálny nápad. Niektorí umelci sa riadia naprogramovanými algoritmami, ktoré ich však obmedzujú a stanovujú im hranice pri ich kreatívnej práci. Oproti tomu GETOV spôsob ilustrovania zavádza premenu pojmu *originalita*, prináša ju bližšie k abstraktnému svetu myšlienok. Používanie starej techniky akvarelu v digitálnom umení ilustrovania vyjadruje kvalitatívnu moc manuálnej práce a takto umelcova osobnosť stále dodáva umeleckej tvorbe originálnu kvalitu. Implementuje tradičné metódy a vedomosti zo súčasnej vizuálnej kultúry a tak určuje nové umelecké štandardy, ktoré korešpondujú s najlepším výsledkom svojho druhu vo svete filmu.

Tieto umelecké činnosti ukazujú, že technológia nie je schopná úplne vyjadriť autorove myšlienky, nie to ešte komplexnú artikuláciu medzi myšlienkou a kresbou. Ak nadviažeme na používanie metód v minulosti, ideálnym výsledkom technologického pokroku by bolo vytvorenie nového nástroja výtvarného umenia prostredníctvom digitálnej techniky. Ak sa zamyslíme nad týmito procesmi pozitívne, znamenalo by to, že namiesto imitovania klasických techník by autori mohli ovládať nové, originálne idiomatické spojenia výtvarného umenia s pôvodnými vlastnosťami digitálnych technológií.

### 3. Záver

Je otázne, či kategória *originálu*, ktorý chápeme ako niečo, čo bolo vytvorené ako prvé, môže byť aplikovaná v oblasti

ilustrácie, ktorá ako jediná svojho druhu v sebe zahŕňa množenie a reprodukciu. Ilustrácia sama osebe nemá charakteristickú zvláštnosť aury, o ktorej písal Walter Benjamin, a ani typ originality, ktorý stanovuje moderná doba. Podstatná hodnota ilustrácie je vzťah medzi **textom – vizuálnym umelcom – čitateľom**. Pri tvorbe ilustrácie umelec počíta s jej ďalšou reprodukciou. Až keď je práca vytlačená, môže sa považovať za skutočnú ilustráciu. Ak to vidíme v tomto svetle, ilustrácia je pre čitateľa prostredníctvom svojej kópie v knihe či časopise – **originálom**. V prípade plne digitalizovaných kníh stráca celý koncept originality svoju esenciu, pretože zákony materiálneho sveta vo virtuálnej sfére neplatia. Originalita tak, ako sme ju definovali na začiatku, môže byť aplikovaná v materiálnom svete, ale nie v kybernetickom. V konečnom dôsledku by bola originálna digitálna ilustrácia synonymom originálnej ilustrácie.

Pravdepodobne by bolo najlepšie volať originálnu ilustráciu, ktorá je vyrobená tradičnými technikami, šablónou výtvarného umenia a až po jej zahrnutí do tlačeného kontextu literárneho rozprávania by sme ju nazvali ilustráciou, prácou samostatnej disciplíny výtvarného umenia, ako to dnes vidíme na umeleckej scéne. Ak to máme na mysli, vyzerať to tak, že šablóna nemá takú kvalitatívnu a kvantitatívnu hodnotu – s výnimkou pre autorov a umeleckých historikov. Pre čitateľa konkrétnej literárnej práce zanechá takáto šablóna výtvarného umenia, ktorá je vyňatá z literárneho kontextu, dojem z niečoho nedokončeného, z niečoho, čo nie je celé. Výnimkami sú bibliografické publikácie alebo zriedkavé unikátne kópie kníh v štýle iluminovaných manuskriptov. Keď zhrnieme to, čo bolo povedané, rád by som sa pozrel späť na podtitul eseje: GETO – originálny majster modernej doby ilustrovania. Na príkladoch Getovej práce ako celku dospejeme k záveru, že ak je umelec maj-



strom svojho remesla, klasické a digitálne techniky nestoja proti sebe, ale sú nástrojmi, ktoré môžu v presnom a ľahkom súzvuku vytvoriť vizuálnu symfóniu. Originalita originálnej práce vzniká jej hmatateľnosťou a osobnými kvalitami umelca, pričom metódy a technické spracovanie stoja v pozadí. Vyzerá to tak, že sa aj napriek tlaku zásobovať masy a záplave všetkých druhov umeleckých obsahov vraciame naspäť k antickej forme pohľadu na tvorbu umeleckého diela. Ak zvážime, že ilustrácia je vďaka svojmu účelu zaradená do kategórie umelecko-priemyselného umenia,

je prirodzené uvedomiť si, že remeslo je esencia tvorby originálnej ilustrácie. Vystúpiť mimo rámec obyčajných umeleckých zručností, ktoré sa charakterizujú ako umenie, dostať sa ku konceptu výtvarného umenia prostredníctvom realizácie esencie jeho bytia znamená priviesť umenie do nebezpečenstva, v ktorom by stratilo svoj vlastný význam, ak zo seba vylúči prvok remesla. V oblasti ilustrácie určite nestačí ovládať remeslo, aby bola ilustrácia považovaná za originálne dielo, ale je to nepopierateľne *conditio sine qua non*.



# Senka Vlahovič

*Srbsko*

## Kult originálnej ilustrácie vo svete digitálnej techniky Originálna ilustrácia alebo séria núl a jednotiek?



Venuje sa dizajnu a ilustrácii kníh, ako aj teórii ilustrácie, fotografii, maľovaniu, video umeniu a experimentovaniu s rôznymi umeleckými médiami a oblasťami ich využitia. Vyštudovala priemyselnú fotografiu (2007) so zameraním na knižnú ilustráciu (2011) na Vysokéj technickej škole profesionálnych štúdií v Novom Sade. Titul Master z predmetu videoilustrácia získala na Vysokéj umeleckej škole v Belehrade (2015). Je zakladateľkou, riaditeľkou a členkou poroty Festivalu knižnej ilustrácie BookILL Fest v Novom Sade v Srbsku. Vydala päť kníh: ILUSTROVANIE BÁSNICKÝCH ZBIEROK: HISTÓRIA, TEÓRIA, PRAX, VIDEO ILUSTROVANIE KNÍH: NOVÝ POHĽAD NA ILUSTRÁCIU A TVORBU OBRÁZKOV (ocenená ako najlepšia kniha v kategórii teórie vizuálnej komunikácie na 60. Medzinárodnom knižnom veľtrhu v Belehrade v roku 2015), ILUSTRÁCIA HOVORÍ VŠETKÝMI JAZYKMI (ceny na festivale BookILL fest 2012–2017), ZAKORENENÝ

V NEBI, lyrická próza a foto ilustrácie a OD SVETLA K VIDEO-ILUSTRÁCIÁM V KNIHE: NOVÝ POHĽAD NA ILUSTRÁCIU A TVORBU OBRÁZKOV V KNIHE NA VEREJNOSTI. Bola členkou poroty na Bienále ilustrácií v Bratislave v roku 2017. Je členkou poroty, ktorá udeľuje cenu za najkrajšiu knihu Zaharije Orfelin na veľtrhu v Novom Sade v Srbsku. Navrhla alebo ilustrovala obaly viac ako 400 kníh, ktoré vydalo Kultúrne centrum Banat v Novom Miloševove, kde pracuje ako umelecká riaditeľka. Usporiadala v 26 vlastných sólo výstav a množstvo skupinových výstav nielen v Srbsku, ale aj v zahraničí.

Rozmach digitálnych technológií, nové formy internetovej komunikácie, masívne používanie počítačov pri výrobe umenia a hlavne v grafickom priemysle, zákony trhu, globálna spoločnosť, kreatívne ekonomiky, postupné odbúravanie hraníc medzi výtvarným a populárnym umením. Toto všetko sú faktory, ktoré významne ovplyvnili originálnu ilustráciu. Čo je originálna ilustrácia? Akú má hodnotu? Aká je jej budúcnosť? Prečo sa rozprávame o kulte originálnej ilustrácie? Čo ju robí kultom viac než bežnou vecou? Alebo už neplatí, že každá ilustrácia je originálom?



Je dôležité dodať, že nehovoríme o originalite v zmysle umeleckej autenticity a neopakovateľnosti, ale hovoríme o nej ako o originálnej kópii umeleckého diela, ktorá stojí oproti reprodukcii a niekoľkonásobne vytlačeným kópiám či výtlačkom. Keď hovoríme o originálnej ilustrácii, máme na mysli ilustráciu, ktorá bola vytvorená bez použitia počítača a iných druhov technických nástrojov. Inými slovami,

ide o produkt vytvorený klasickými výtvarnými umeleckými technikami, ktoré sú podpísané a očíslované. Výtlačky z digitálnej atramentovej tlačiarne, ktoré dnes máme, tiež môžu byť podpísané a očíslované, ale otázka, ktorá tu vzniká, je, ako s nimi treba zaobchádzať. Ako s originálmi či nie? Každopádne inak, ako s tými, ktoré sme spomenuli predtým. Ďalšia otázka je: majú rovnakú hodnotu?



Aleksa Jovanović (Srbsko), digitálna ilustrácia



Masívne používanie počítačov nielen pri tvorbe ilustrácií, ale aj pri iných vizuálnych dielach, používanie grafických tabletov, rôzne programy, kombinácie viacerých obrázkov, fotografie, naskenované obrázky a digitálne upravené kresby prispeli k tomu, že sa dnes väčšina ilustrácií vyrába týmto spôsobom a nie výhradne rukou na papier či plátno, bez použitia prístroja, teda bez počítača, bez dodatočného digitálneho spracovania a napokon aj bez tlačiarne a obrazovky, ktoré nám ako spotrebiteľom umožňujú dané obrázky vidieť.

Ilustrácia je produkt umeleckého priemyslu, ale stále viac je hodnotená a porovnávaná s výtvarným umením. Ilustrácie vidíme v knihách, časopisoch, na obrazovkách, billboardoch, výrobkoch atď., ale aj v galériách, kde si žijú celkom nezávislo, nie ako produkty umeleckého priemyslu, ale ako jedinečné a autonómne umelecké diela, ktoré sú veľmi často *inšpirované rozprávaním príbehu* (Heller, Arisman, 2006: xix).

Je to presne tá čistá esencia originálnej ilustrácie, ktorá môže byť exkluzívne vnímaná na výstavách a v galériách, kde môžeme vidieť originálnu ilustráciu ako takú, ak samozrejme nie sme priateľom či kolegom daného umelca a máme prístup do jeho pracovne alebo do archívu v múzeu, v knižnici či u zberateľa. V momente, keď sa ilustrácia zapracuje do knihy, časopisu, rôzneho druhu výtvarného produktu či obrazovky, nejde už o pohľad na originálnu ilustráciu, ale o jej reprodukciu. Reprodukcia bez ohľadu na to, aká je dôveryhodná, nemá ten špecifický šarm a auru ako originálna ilustrácia vytvorená rukou. Reprodukcia závisí od skenera, fotoaparátu, kvality tlače, papiera dizajnu, kontextu, tlačiarenskeho formátu a všetky tieto faktory významne vplývajú na to, ako budeme danú ilustráciu vnímať. Tieto faktory môžu niekedy byť v prospech ilustrácie a inokedy



Aleksa Gajić (Srbsko), originálna ilustrácia, kombinovaná technika



Bojana Dimitrovski (Srbsko/Slovinsko), originálna ilustrácia, akvarel na papieri

na jej úkor. Sú prípady, keď originál vyzerá lepšie, ale sú aj také, keď je to naopak.

Stáva sa aj, že autori originálnych a ručne kreslených ilustrácií, teda ilustrácií vytvorených bez použitia digitálneho vybavenia, určených na reprodukciu do kníh a iných výtvarných produktov, ich po ukončení práce naskenujú a sami upravujú v počítači. Upravujú farby, kontrast, vymažú škvrny, opravujú



veci, ktoré sa im nepáčia, rôzne detaily atď., čoho výsledkom je niečo ako upravené umelecké dielo poslané na reprodukciu. Je to voľba samého autora, ako pracuje, ale ovplyvňuje to konečný výsledok. Dá sa to potom nazvať ilustráciou?

Osobitne sa môžeme pozrieť na ilustrácie, ktoré boli vytvorené ako produkt prostredníctvom klasických výtvarných umeleckých techník (diela vytvorené vytlačením originálu ručne vyrobených matric z dreva, železa, kameňa, linolea atď.) a boli podpísané a očíslované autorom. Tieto ilustrácie v sebe obsahujú rovnako ako tie už spomínané originálne ilustrácie určitý druh neopakovateľnosti a jedinečnosti. Vytlačených je ohraničený počet a ich kvalitu a objektívnu hodnotu určuje cirkulácia a niekedy sériové číslo výtlačkov (Grozdanic, 2007: 237).

Fotografia vo funkcii ilustrácie, teda fotoilustrácia, ktorej analogická stránka je dnes predmetom záujmu len medzi najväčšími nadšencami, pretože digitálna technológia jej vzala prvenstvo, reprezentuje ďalšiu osobitnú tému. A znova, početné manipulácie s fotografiou nám dnes umožňujú vykonávať fotomontáže na digitálnych obrázkoch spracovaných až tak, že pripomínajú kresbu a tak plnia funkciu ilustrácie. Je pravda, že ich originálne kópie sú vlastne nekonečné číslo s nulami a jednotkami.

Nuly a jednotky uložené na pevnom disku predstavujú jedinečnú formu „originálov“ digitálnych ilustrácií vytvorených výhradne použitím počítača či grafických tabletov, digitálnych kamier, skenerov a počítačových programov. Niekedy ilustrátor nakreslí náčrt či kresbu na papier, naskenuje ju a na základe toho vytvorí a zafarbí digitálnu ilustráciu. Dnes narastá počet tých, ktorí zveria svoju celú dôveru digitálnej technológii a všetky ich vytvorené produkty sú v imaginárnej postupnosti núl a jednotiek. Na toto určite vplývajú trhové požiadavky, rýchlosť práce, pracovný pokoj,



Nikolina Petolasová (Chorvátsko) digitálna fotoilustrácia

sledovanie trendov, efekty, ktoré sa dajú dosiahnuť, použitie fotografií a podobne.

Digitálne vytvorené ilustrácie je možné veľmi precízne vidieť na obrazovke. Ale obrazovky sa medzi sebou líšia. Použitie tlačiarne tiež. Tieň a druh papiera majú tiež svoj vplyv. Je teda veľa faktorov, ale hádajte, kde je možné vidieť virtuálny originál v jeho najvernejšej podobe. Možno len na obrazovke samotného ilustrátora. A dokonca oko každého človeka je iné, čo spôsobuje, že aj originálna ilustrácia je kaž-





dým vnímaná inak, ale tieto jemné rozdiely sú dosť zanebateľné.

Výtlačky digitálnych ilustrácií môžu byť tiež podpísané autorom a očíslované. Autor si vyberie tlačiareň a tlačiarenskú spoločnosť, ktorej dôveruje, čo dodá jeho práci autentickú podobu. Možno je toto tá najautentickejšia prezentácia vytlačenej digitálnej ilustrácie, keď je sám autor spokojný s tlačou. Ale v situáciách, keď ide o tlač, napríklad ilustrovanej knihy, ilustrátor sa vzdáva skutočnej kontroly a dôveruje vydavateľovi, že nájde kvalitnú tlačiarenskú spoločnosť.

Tu si môžeme položiť otázku trhovej hodnoty originálov a výtlačkov, otázku zneužitia čísla výtlačkov a podobne. Digitálna technológia čelí výzve, ktorou je problém autorstva.

Spomenieme dva ukázkové príklady týkajúce sa tejto témy: Bienále ilustrácií v Bratislave a Festival knižných ilustrácií BookILL Fest v Srbsku.

Bienále ilustrácií v Bratislave ponúkalo od svojho založenia výlučne originálne ilustrácie a toto je jeden z jeho typických znakov. Keď sa pozrieme na výstavy toho istého Bienále v 21. storočí, zistíme, že dnes, o polstoročie neskôr, je len malé množstvo ilustrácií, ktoré reprezentujú aktuálne originály. Veľké množstvo autorov tvorí ilustrácie prostredníctvom digitálnych nástrojov. A aj tak, keby sme na jednom z bienále mali možnosť vidieť originálne ilustrácie a to, ako vyzerajú, keď sú vytlačené v knihe, všimli by sme si veľký rozdiel. Niekedy pútajú originály väčšiu pozornosť, sú vo väčšom formáte a zanechávajú väčší dojem, kým v knihách sú menšie, limitované dizajnom a textom a nadobúdajú odlišný vzhľad a kontext, ako keď ich vidíme v galérii. Alebo, ak máme v galérii možnosť vidieť bok po boku výtlačky a originálne ilustrácie, zdá sa nám, že digitálnym ilustráciám chýba úprimnosť, spontánnosť, srdečnosť a aura umeleckého diela. A opäť, toto nemôže z estetického a umeleckého po-

hľadu robiť originálnu ilustráciu cennejšou ako tú, čo bola vytvorená počítačom a vytlačená. Je zaujímavé, že v Japonsku sa po Bienále ilustrácií v Bratislave koná výstava originálov ocenených ilustrácií, kde organizátori trvajú na tom, že vystavené ilustrácie musia byť originály. To často neplatí pri iných výstavách v iných krajinách sveta, kde sa vystavujú výlučne výtlačky. Je tiež dôležité poznamenať, že sú to sami autori, ktorí predkladajú na Bienále vytlačené digitálne ilustrácie a že autori napokon rozhodnú, či je ich digitálne umelecké dielo pre výstavu adekvátne vytlačené.

Na druhej strane máme oveľa mladší Festival knižnej ilustrácie BookILL v Srbsku, ktorý sa organizuje osem rokov. Diela prijíma výlučne cez internet, sú hodnotené v digitálnom formáte a na výstavu sú všetky vytlačené organizátormi, ktorí sú sprostredkovateľmi. Čiže to, ako ako budú napokon ilustrácie vyzeráť, určí sám organizátor. Tento typ výstavy maže rozdiely medzi originálmi a výtlačkami. Technika je jediná vec, ktorá sa líši a dá sa zistiť, či niečo bolo vytvorené prostredníctvom klasickej alebo digitálnej techniky. Podobne je to s formátom, pozadím, na ktorom je originálne dielo, textúrou a inými prvkami. Ale to, čo sme získali, je rýchlosť a ľahkosť v komunikácii, organizácii a transmisii vizuálneho odkazu. Na druhej strane, keďže väčšina ilustrácií bola vytvorená prostredníctvom digitálnych nástrojov, je len hrstka diel, ktorá pri tomto spôsobe vystavenia dáva divákovi možnosť zažiť ich vo svojej celej autenticite.

Tieto dva príklady predstavujú vrchol ľadovca, pokiaľ ide o problém s originálmi a digitálnymi výtlačkami v dnešnom svete ilustrácie, pretože sú to práve veľké medzinárodné výstavy, ktoré sú prierezom súčasnej tvorby ilustrácií.

Môžeme vidieť, že problémy, ktoré sa týkajú originálnych ilustrácií, a tých, ktoré boli vytvorené digitálne, sú komplexné. Zostáva nám hádať, čo má budúcnosť pripra-





vené pre ilustrácie, ktoré sa čoraz viac tvoria na počítačoch, a čo pre samotné umenie či tlačiarenský priemysel a napokon, aká je budúcnosť materiálneho sveta vo vzťahu k tomu virtuálnemu. Kde je hranica, ktorú by ľudia nemali prekročiť? Predstavuje virtuálny svet hrozbu alebo výhodu? Budú všetky ilustrácie v budúcnosti na obrazovke? Je to vôbec dôležité, alebo je najdôležitejšie, že dochádza ku komunikácii prostredníctvom umenia? Táto komunikácia je však závislá aj od kontextu, média, formátu, číselných faktorov. Je generácia milénia, inými slovami tých, čo vyrástli s digitálnymi technológiami a internetom, viac zvyknutá na obrazovku ako na vytlačenú hmatateľnú knihu či obrázok v galérii?

Ja osobne verím, že človek ako súčasť materiálneho sveta oplýva základnou a prirodzenou potrebou mať to, čo k tomuto svetu patrí. Ale je aj duchovnou bytosťou a duchovné odkazy sa prenášajú inak, prostredníctvom obrázkov, zvukov, slov, hmatateľných formátov, čo sa ľahko digitálne prenáša. Múzeá po celom svete sú aj napriek virtuálnej realite plné a každý chce stále vidieť Monu Lisu či Klimtov Bozk. Technológia pokročila a zmenila sa, ale to, čo skutočne poháňa ľudského ducha, malo vždy svoj vplyv aj počas dlhých storočí a to je dôvod, prečo majú takéto diela trvajúcu hodnotu. Originálne ilustrácie prežijú do budúcnosti minimálne ako kultová vec a ich hodnota môže len rásť popri ich estetickej hodnote. Digitálne vytvorené ilustrácie ako séria núl a jednotiek prispôbených obrazovke a vo vytlačenej forme sú len novým formátom transmisie tých univerzálnych

a trvajúcich hodnôt a odkazov, ktoré si ľudstvo stáročia prenáša prostredníctvom umenia.

#### Odkazy

1. Bibiana, *www.bibiana.sk*
2. Grozdanić, Mile, *Put do knjige, Publikum, Beograd 2007.*
3. Heller, Steven; Arisman, Marshall, *Teaching illustration, Alworth Press, New York 2006.*
4. Vlahovič, Senka; *From illumination to the Video-illustration of a book: A New Perspective on Illustration and Creating the Image of a Book in the Public: Abridged translated edition, Banatski kulturni centar, Novo Miloševo 2017.*
5. Vlahovič, Senka, *Ilustracija govori sve jezike: Nagrade Festivala ilustracije knjige BookILL fest 2012–2017 / Illustration speaks all languages: Awards of the Book Illustration Festival BookILL fest 2012–2017, Banatski kulturni centar, Novo Miloševo 2017.*

#### Ilustračné odkazy

1. Albahari, David; Banović, Siniša; Gajić, Aleksa... [et al.], *SRPSKE narodne bajke : za decu XXI veka, Čarobna knjiga, Beograd 2012*
2. Dimitrovski, Bojana; Todorović, Dana, *Cickove avanture, Kreativni centar, Beograd 2016.*
3. Novak, Nikoleta; Jovanović, Aleksa, *Maštovita žirafa, Pčelica izdavaštvo, Čačak 2017*
4. Petolas, Nikolina, *www.nikolinapetolas.com*



# 27.

# BIENÁLE ILUSTRÁCIÍ BRATISLAVA

Biennial of Illustrations Bratislava | Slovakia

Biennale der Illustrationen Bratislava | Slowakei

Bienal de Ilustraciones Bratislava | Eslovaquia

Biennale d'illustrations Bratislava | Slovaquie

Бъеннале иллюстраций Братислава | Словакия

**25. 10. 2019 – 6. 1. 2020**

**Bratislavský hrad, druhé poschodie  
Bratislava Castle, second floor**

BIB 2019



International symposium  
BIB 2019

*Theme:*  
“Cult of the Original Illustration in the World of Digital Technology”



## MISCELLANY

International Symposium BIB 2019

Biennial of Illustrations Bratislava

### Theme:

*“Cult of the Original Illustration in the World of Digital Technology”.*

### Editor:

Mgr. Viera Anoškinová

### Published by:

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

### Photography:

Ján Zeman

### Translation from English to Slovak:

Martina Haug

### Slovak language revision:

PhDr. Tatiana Žáryová

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

### Graphic design:

Jana Bibová

### Realization:

ULTRA PRINT

ISBN 978-80-89154-64-7



# Contents

<b>Zuzana Jarošová, Slovakia:</b>			
Speech .....	140		
<b>Mingzhou Zhang, China:</b>			
Speech .....	141		
<b>Mirjana Bajić, Serbia:</b>			
Cult of Original Illustration in the Digital World.			
The Influence of the Original Illustration in the Process			
of Achieving a Female Identity .....	142		
<b>Ali Boozari, Iran:</b>			
Original or Digital Illustration? That Is the Question .....	150		
<b>Nadežda Bugoslavskaja, Russia:</b>			
The paper resistance is a way to success in an			
illustrator's work .....	156		
<b>Kirsten Bystrup, Denmark:</b>			
What characterizes the original illustration? .....	162		
<b>Jana Čeňková, Czech Republic:</b>			
Three Golden Keys by Petr Sís Introduce Prague Legends ...	172		
<b>Brenda Dales, USA:</b>			
African-American Children's Book Illustrations .....	182		
<b>Tatyana Feeny, Ireland:</b>			
Cult of Original Illustration in the Digital World .....	192		
<b>Renáta Fučíková, Czech Republic:</b>			
Cult of Original Illustration in the Digital World .....	204		
<b>Maríja Jesus Gil, Spain:</b>			
Cult of Original Illustration in the Digital World .....	208		
<b>Orna Granot, Israel:</b>			
From the Page into the Gallery – Exhibiting original			
Illustrations in a museum setting .....	212		
<b>Luciana Grether, Brasilia</b>			
Cult of Original Illustration in the Digital World .....	214		
<b>Jimin Kim, South Korea:</b>			
Picturebook for All Generation .....	220		
<b>Steffen Larsen, Denmark:</b>			
Cult of Original Illustration in the Digital World.			
Death Of The Original? .....	224		
<b>Ilana Elkad-Lehman, Israel:</b>			
David Grossman – Writer for Older and Younger Readers ...	228		
<b>Manuela Vladić Maštruko, Croatia:</b>			
Cult of the Original Illustration in the World of Digital			
Technology .....	232		
<b>Isabella Mauro, Croatia:</b>			
Original illustrations in the Croatian Illustrators			
Presentation Programme .....	249		
<b>Jaana Pesonen, Finland:</b>			
Current trends in Finnish illustrations – Traditional			
or nostalgic? .....	256		
<b>Hossein Sheikh Rezaee, Iran:</b>			
Illustration at the Digital Age: The Case of Originality .....	260		
<b>Marija Ristić, Serbia:</b>			
Cult of the Original Illustration in the World of Digital			
Technology .....	265		
<b>Senka Vlahovič, Serbia:</b>			
Original Illustration or a Series of Zeros and Ones? .....	271		

---

## Speech

---



### How Is Book Illustration Changing in the Digital World?

„Cult of the original illustration in the world of digital technology” is one of the neuralgic points by the creation of picture books for children and young people. It got really great feedback from the symposium participants. Twenty well-known critics, theorists, illustrators and publishers from 14 countries from all continents were analysing and discussing how the world of digital technologies influence the look of current book illustration.

We often emphasize how specific BIB is as well as the fact that Biennial Bratislava is an international competition of ORIGINALS OF ILLUSTRATIONS. There are some other competitions of picture book illustrations for children and young people in the world, but there is no competition of originals of illustrations in this from and to such an extent. The massive attack of digital technologies has also reached illustrations of books for children and young people. At BIB, during the last decade the number of digitally manipulated illustrations or illustrations made by using the combination of traditional and digital media, so called mix-media technique, has been grow-

ing. The number of these digitalised illustrations has been getting bigger from year to year and it represents 60% of all illustrations applied for BIB competition. This is the reason why we have decided to look at this new strong phenomenon from the point of view of experts coming from different corners of the whole world. Because digital technologies do not influence only the technological, technical aspect of illustration, but also its content and the whole visual result. What is actually original of illustration?

The topic of BIB Symposium 2019 researched one of the important BIB phenomenon. And it provoked very interesting and motivating thoughts and considerations that you can find in this almanac that relates to BIB International Symposium 2019.

It is the next important stone belonging to the mosaic that enables us to understand BIB phenom and the meaning it has for the history of the world illustration of books for children and young people.

**Zuzana Jarošová Ph.D.**

BIB General Commissioner  
Chairwoman of BIB International Committee

---

# Speech

---



Good evening friends and fellow lovers of art for children and young people. On behalf of IBBY members worldwide, I am sending you our warmest greetings for the opening of the 27th Biennale of Illustrations Bratislava – BIB’19. IBBY and the BIB have been closely linked since the very start of the Biennale in the mid-60s, and we have worked and grown together. We look forward to continuing this fruitful cooperation and promotion of excellence in children’s books.

All IBBY sections have the privilege to submit nominations from the best and most exciting illustrators, and we

see this in action as the numbers of submissions grow. Congratulations to the BIB organization!

Enjoy the successful 2019 exhibition, which for the first time is in the Bratislava Castle, as well as the BIB Symposium. IBBY is honoured that once again the works of the 2018 Hans Christian Andersen Award winners will be on display, as well as the awarded illustrations from the 2019 Nami Concours.

**Mingzhou Zhang**  
IBBY President  
Beijing

# Mirjana Bajić

*Serbia*

## Cult of original illustration in the digital world

### The influence of the original illustration in the process of achieving a female identity



1996), seminars, symposiums, colonies, participating at juries and forums. In her bibliography she has 40 introductions for solo exhibitions, which were published in Serbia, Italy, Greece, Romania, France, Sri Lanka.

(1955) is a post graduated Art Historian (specialized for contemporary art), curator of SULUJ Gallery from 2012, and distinguished artist from 2004 and also a member of ULUPUDS, DIUS and AICA. She was born in Zemun where she finished high school. In the period from 1989-93 she was worked as a curator of ULUPUDS at major events (May Exhibition, International biennial exhibition of illustration the Golden Pen of Belgrade, the Prague Quadrennial). She was the curator of il the International part of the 49th and 50th Golden Pen of Belgrade 2007, 2009, (she was also author of introduction of the catalog 2007 which was published on the website of the World YBBY). Her professional activity is divided into several parts: newspaper representations, studies, essays; introductions for catalogs of solo and group exhibitions; she was author of the exhibition-projects; participating at international congresses (Amsterdam

We live in a period of digitally generated pictures whose infinite duplication, dispersion in all areas of communication, creates not only numerous benefits for contemporary civilization, but also negative consequences. More and more problems arise in connection with the pressure on the psyche which is still undapted. There are many visual information, even **tyranny of media** that, instead of acting encouragingly, interfere with proper information processing and their permanent storage in deeper layers of consciousness (and even **collective – unconscious**). The flow rate of diverse content, their incomplete processing, unrefined visuality of web streaming and timed aggressiveness trigger memory gaps.



Thanks to the cyber world, we can sexually communicate, play, watch cultural content without going to the cinema, taverns, theatres, museums, without touching the skin of an intimate partner, or sheets of a favorite book... Even the process of writing on paper of which our hands have been genetically capable throughout many generations, is in jeopardy, dramatically noted by teachers in the lower stages of education. Children spend most of their time hitting and tapping on screens and keyboards instead of holding a pen and writing letters with care, winning one of the most important skills, the bridge between the language – signs – letters, **expression of identity – handwriting**. Advocates and addicts of global communications claim that games, at controlled doses, have intellectual and social stimulation, that digitalization sets us free from time-consuming actions, that the Internet gives us the possibility to enjoy our favorite films and music, without paying tickets and luxury toilets, that we imagine erotic content tailored to our preference without the danger of criticism and, ultimately, emotional attachment that can bring frustrations ... Do we ask ourselves: What is that more free time given to us for? What do we get if our relationships with colleagues and friends boil down to filtered super moments from our lives on facebook, and culture to inanimate you – tube content that does not offer the true artistic dimension of sound or image, to games without the body and face of the opponents, while Romanian gamers earn points for wealthy American peers, for a handful of dollars ...? Isn't this a creation of a new world order with the emergence of a bunch of virtual **apparitions**, in which our wishes, fantasies, socialization needs, artistic content are projected ... All the way to 3D printers that will help us become designers of jewelry or furniture, without moving or educating ... The elite, on the

other hand, allocates hundreds of millions of dollars for an original impressionist canvas, yachts' interior design...

When we move into publishing, especially books for children and young people, comics, animations, graphic novels, where authorial illustration still holds primacy, we can see processes that strengthen **the cult** of artistic activity. Above all, it is the **responsibility** for the child's developmental needs. The distinction between the early "magical phase" (until the age of 5) and, already "realistic one" from 7 to 10 (when knowledge of literature and science is acquired), with growing tendencies for communication, and expectations towards the media, all the way to the teenage age and controversial need for acceptance within the peer group and **individuation**. It is the teenage age that is being given the slightest attention to by publishers and artists of illustration. In Serbia, as in Europe, as the most explicit reasons one can see the aggressive domination of virtual media to which official education and culture do not have a sufficiently energetic response.

In Serbia there is a lot of commercial publishing, the translation of bestsellers and the production of domestic so-called *female prose*, which teenagers consume massively and throw away as old newspapers. A separate segment, which mends this image, is given by publishers of a quality domestic authorial comic that nurtures the eight art in the notebooks with contemporary issues, creating an incentive artistic environment for the formation of youth fun groups, collecting, cost – plays – socializing ...

In this paper, we will pay special attention to a widely circulated book, a unique bibliophilic graphic novel and an authorial comic, or an animated film. They are linked by the work of domestic illustrators intended for teenagers, educated at Belgrade art academies, of younger and middle-





aged generation, who introduced a new sensibility and special art in the structure of illustrations.

It is known that interest in visual arts is growing at that age. A special reason for this is that, through the connection with them, an image is created that allows belonging to the group, and individuality to the appearance of one's personality. Insofar **self-actualization** of the author of illustration, his connection with avant-garde tendencies, along with knowledge of social and psychological issues, is extremely important for successful communication. Serbia is still in a long-lasting process of economic and cultural transition, which has been going on since the beginning of the nineties and the breakup of socialist Yugoslavia, controlled economy and cultural policy. The revolutionary values of **equality, fraternity, freedom** have been dramatically ruined in a civil war. The traditional family has disappeared with the advent of communism on the historical scene, and new models have not been built. The consequences for the decadence of **female identity** are very noticeable. The technological revolution has rapidly entered all the pores of **women's everyday lives**, contacts, education, work, creating a stratification into computer literate and illiterate, modern and traditional, young and old. These divisions are visible in style, views on friendships and intimate relationships, career, money ... Being **an object – a doll** is not only an objective, but also a method for getting a partner, diploma, a job ... On the other hand, the elite enroll their female offspring in international schools and **noble** sports such as tennis or golf ...

Mass-market publications address, sui generis, abstract social average, and thanks to the sales network and advertising, it has the potential to penetrate all the pores of **the reading public** that in Serbia, regardless of economic insta-

bility, is growing (evidence is the enormous attendance of the Belgrade Book Fair in October). Estimating that a book that will portray important women from Serbia, from the Middle Ages to the new age, is extremely needed, a reputable newspaper publishing company NOVOSTI from Belgrade has produced a reading material of an extraordinary cultural value and visual quality. Illustrator Vojislava Beca Tanurdžić (belonging to middle-aged generation of painters) is known for wild expressionism, on the border with abstraction. In the book **One su promenile Srbiju – znamenite žene Srbije** (*They changed Serbia – the famous women of Serbia*), she had an extremely complex task to mark not only the outward appearance – the style of dressing, but also the culture of time, the details of the ambience, the symbols of the profession, family and social context, and, most subtly – the hidden lines of personalities that give the answer to the question: What made a woman powerful in the environment in which history was mostly created by men? While they seem to be communicative and clear, illustrations are methodologically complex, opening up a multitude of problem questions about the relationship between visual templates, authorial processing and digital synthesis.

The question of the relationship between the original and the copy, or digital intervention, is imposed through the entire cycle of book illustrations. On the example of Jelena Anžujaska, we can see the interweaving of tradition and technology. In the background, a photograph of the original fresco from the Sopoćani monastery, which was made around 1275, at the time of the Queen's life, and, in the foreground the drawing that was made with a graphite pencil, and everything was put together in a collage in a computer programme. Traditional techniques are present



in two dimensions: one from the time of the creation of a documented portrait, and the other one – drawing with a graphite pencil, an old technique, treated in a modern manner as a portrait and paradoxically – traditional, as it reminds of sketches from old art studios. Digital technique was used to update the traditional form of illustration, giving the observer the impression of attractiveness.

In a similar way, one of the first educated artists in Serbian history, Katarina Ivanović, is illustrated. The artist bravely uses Ivanović's self-portrait, a painted original, as the basis for her drawing. When it comes to the original, this would be a copy, but if we consider the manual drawing techniques as an original, then this would be the original that has undergone a certain metamorphosis in computer technology – by magnifying it, combining it with the background, which creates an illustration in layers. Among the contemporaries there are striking examples: Marina Abramović – a world-famous performer, with a scene from New York's performance *The artist is present*; Ashen Ataljanc – a ballerina; Ana Ivanovic – a tennis player; Olivera Katarina – a performing artist and one of our rare winners of *the Golden Palm* 1969 (as a member of the film crew *Skupljači perja* – Collectors of feathers, directed by A. Petrović); a scientist – Mileva Marić Einstein; Mira Trailović – a playwright; a composer – Isidora Žebeljan ... In this segment, the artist used a selection from archive photo material, treating the template with playful moves and authentic expression.

The contribution of the book in building a female identity in the sensitive years of its awakening is as clear as sophisticated at the times of great social turmoil in Serbia. The compromised system of values, the lack of a model in the

family, the obsession with the appearance of people in showbusiness and rapid social climbing, non – communication with peers, consumerism, have led to an increase in



Fig. 1. Katarina Ivanovic



Fig. 2. Marina Abramovic



Fig. 3. Ana Ivanovic





Fig. 4. Isidora Zebeljan

violence, crime and disorientation in the intimate and social life of young women. The warmth and sincerity of visual contributions by Vojislava Tanurdzic in the interpretation of worthy personae from different historical periods, provides an incentive for finding a model for the identity that is being built instead of being conquered on values that, along with femininity, make up a complete personality (talent, knowledge, creativity) which lasts for the entire life, and later in the memory of descendants.

The second in focus is the illustration work of Iva Atoski, completely drawing – textually authentic, in a rare area in our surroundings – **graphic novels**. An extraordinary drawer with reminiscences on Goja from the *dark phase*, Atoski creates a cycle (*Being the other*) with a combination of fantastic people – animals and ordinary peasants, intertwined by dominant predators and subordinates, as an allegory of gaming power in the modern world. In the hidden layers of the beings of her androgynous women with animal heads, a homophobia of Serbian society is projected, where they are equated with demons, stigmatized beings ... For lovers of fantasy, this symphony of visual narration, connected by a series of large boards (calendar from Monday to Sunday) serves as a delicacy in the sea of the production of fiction-series of multinational companies. The animated feature film *Edit and me* of the well-known comic book writer Aleksa Gajic belongs, according to the projections of the city of the future and technology, to science fiction subgenre ... Very important is the stylisation of the image of the main hero Edit, minimal and sophisticated, in accordance with her emancipated female identity. Although she is a girl of the future, her image exists nowadays, in contrast with the silicon dolls of the present, as well as personal goals that lead her through life.



The **cult or culture** of the originals in the world of digitization is maintained thanks to the author's creativity and the ability of illustration to penetrate new electronic forms. Let us not forget, the illustration does not exist without duplication, its printed forms produced the comic and animation in the 20th century, and continued to conquer new areas of pop culture through the media in the 21st century. The artist must, in order to reach the level of making the original and visually attractive piece of art, undertake a comprehensive research, which enables him to transform his experience and knowledge of art techniques into an illustration. New virtual arsenal tools help to improve and simplify the process itself, but they do not have the power of **expression** that a hand has. More importantly, as part of the thesis of this paper, is the creation of personalized



Fig. 5. Iva Atoski 2019\_Dovidjenja – in carota veritas (100x70, tus)

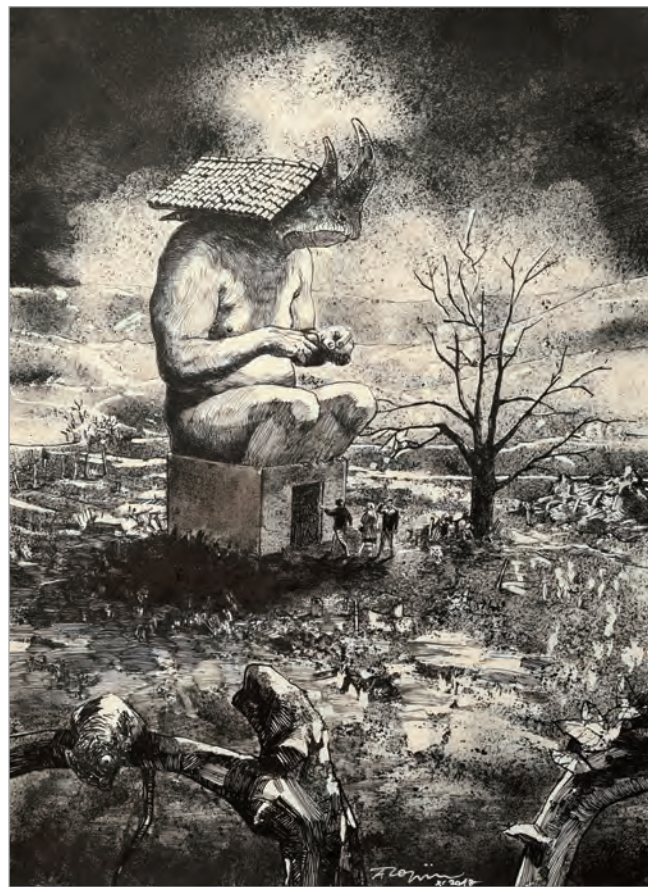


Fig. 6. Iva Atoski (7)nedelja 2017

visual-content models, which resist the tyranny of Megalopolis, which seeks to subdue their inhabitants to the life-style slaves, **like** labels that are nothing but massive



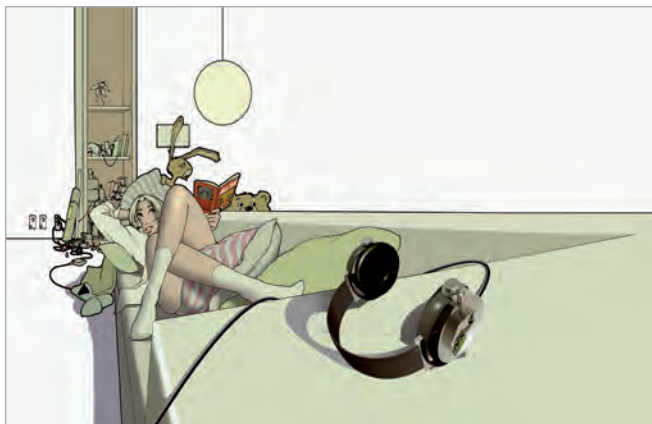


Fig. 7. A-Gajic Edit u krevetu

**YES** – to brands. Mass anonymous production intended for children and young people – consumers of comics, games, films, toys, clothes, provokes new forms of addiction, deliberately suppressing the growth of identity. The original artwork stems from the personality and speaks to it, initiating an intimate experience of visualizing the content. Gradually and suggestively pointing to certain problems, the artist achieves it without aggression, obsessed with the technique, or empty accumulation. Selected creative incentives from mass publishing, bibliophilia and most viewed animated film, are indicative of the **impact** of new models of illustration within the pop culture on creating a persona of the future, who will be able to say **NO** – to uniformity, political correctness, and slavery to consumerism.

# Ali Boozari

Iran

## Original or Digital Illustration? That Is the Question



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

### Abstract

The use of digital technique for illustrations is increasingly growing and ever more illustrators tend to use this technique. The technique gives the illustrators the ability to produce images for which it is difficult to determine whether they are hand-drawn or digitally made. My contribution compares digital and traditional techniques of illustration and examines them in regard to eight aspects: physicality, time, space, material, accuracy, copying, durability, and print and sharing. Finally, considering the roles of the artist, audience, publishers and critics, I attempts to answer the following question: What is the status of an original illustration in today's digital world?

### Keywords

Digital illustration, Hand-drawn illustration, Illustration as art, Illustration as media

### 1. Introduction

The expansion of the internet and the evolution of printing equipment in the digital era have forced illustrators to adapt and expand the scope of their activities, so that



alongside technological developments and the emergence of new media like blogs, social networks and computer games, they can continue to play their role in digital media.

In digital illustration, the artist uses painting techniques to directly create artworks on a computer. By offering physical tools of illustration – especially paintbrushes – in a variety of old-fashioned formats such as oil paint, watercolor, acrylic, pastel and even spray tools, digital illustration software has tried to emulate the effects of painting. Moreover, by combining various textures and shapes, artists can create their own brushes. Thus, the artist can digitally use all the artistic effects that are available in hand-drawn illustration. So, what is the advantage of traditional and manual techniques over digital techniques? In the following, I will first review the features of digital and hand-drawn techniques.

## **2. Hand-drawn and Digital Illustration: Advantages and Disadvantages**

### **2.1. Physical Aspect**

The first aspect that makes hand-drawn illustration unique is that this form of art has a specific physicality; that is, hand-drawn art is something that the artist, during the process of forming and after finishing the work, can feel through all his senses (smell, touch, vision, hearing, and even the taste).

In contrast to hand-made illustrations, digital illustrations are virtual, so we cannot touch them; they can only be viewed on computer screens, and only their copy, be printed on a piece of paper, is touchable. Illustrations produced by digital technique are printable, but the result is a flat picture. In the production of digital illustration no odor or color is physically involved, and there is no sound of various tools at different levels.

### **2.2. Time**

Digital illustrations are generally produced faster than hand-drawn illustrations. In hand-drawn illustrations, the illustrator has access to a large variety of tools such as different papers, water, paints, pens, brushes, etc., and the preparation and use of these tools takes time. In addition, if you decide to try a different technique, you need to provide new equipment. Maintaining and preparing the tools also requires time: washing brushes after use, placing colors in a dry place, organizing colors for future use, and keeping papers in ideal conditions to be usable for a long time, all are time-consuming activities.

Additionally, to achieve the desired result in hand-drawn illustration, you need to wait until the colors are dried and then apply the next layer of color; this process, based on the technique used, might take a lot of time.

Digital illustration has none of these concerns; everything, in the best imaginable status, is embedded in the computer's magic box. By turning on the computer, you can work immediately and by shutting the computer off, your work ends instantly, as there is no time needed for the initial preparation of materials and the final collection and organization of items. The colors are always in place, maintain their brightness, and there is no need to wait for colors to dry.

In the fast-paced world of media, high speed can be considered a significant advantage – if accuracy is not sacrificed.

### **2.3. Space**

In order to produce illustrations in the traditional way, one needs a spacious workshop. If you are working on a live model, this workshop should be even larger. In addition, you need space to store the produced work.



The production of digital illustrations does not require a specific place. Here the workshop is a simple desk, and a variety of artistic methods can be applied on a monitor. More importantly, all works are stored on a small hard drive, they are always with you, and you can instantly display them to others or print them.

In today's world where artists have to work at their shared, small studios or homes, not requiring a spacious workshop is a considerable advantage.

#### **2.4. Materials**

The production materials of hand-drawn illustration are fairly expensive. For someone like Einar Turkowski (Germany, 1972-)<sup>1</sup> it was possible to draw an illustration with drawing pencil – of course, he needed more than four hundred pencils; however, the production of more advanced illustration works needs more equipment. Therefore, the greatest disadvantage of traditional tools is that they are too expensive, because they are consumed over time and need to be replaced constantly. Moreover, sometimes replacing previously items with items of exactly the same quality is not possible. The paper, the color, and the brush, each of which must change in relation to the applied technique, make a long list of items you must buy for any artwork. These tools and gadgets are either used for good or expire over time and must be replaced.

In digital illustration, when you provide the basic tools such as the graphic tablet and the necessary software and optical pen, you will have access to a variety of techniques,

including water color, oil color, ..., and you have unlimited colors and tools at your disposal that you can enjoy throughout your life. Using digital technique, you do not need to get out of the studio to provide tools or paints.

In addition, traditional colors may contain toxic substances that, when inhaled, are harmful for the illustrator's health. So, in the long run, digital illustration appears to be more economical and environmental-friendly due to the lack of paper use.

#### **2.5. Accuracy**

Hand-drawn illustration does not allow you to easily correct any mistakes, so you work harder and more precise to avoid mistakes. In addition, you have to learn how to use a limited color palette to create different colors.

In digital illustration you can clean everything without leaving any traces, you can change and correct the colors and forms, and alter the illustration to another layer or change its color, shape and transparency. In short, digital illustration allows endless corrections and gives you full control over the design of your work. This is one of the most decisive differences between digital and traditional illustration.

#### **2.6. Copying**

Copying in hand-drawn illustration is hardly possible. If you want to copy your work, all steps of creating the work must be repeated with the same materials and style. These steps might be very complex and individual, and two artists with the same technical skills cannot act like each other, and each trace of pencil or the use of materials and techniques potentially makes a difference. This feature lends a special value to artworks produced by hand, as only one unique

---

<sup>1</sup> BIB grand prix winner 2007



copy of these works exists, and if it is lost, it cannot be replaced.

Digital illustrations can be easily copied and thousands of copies can be produced; thus, digital works hold a different value, as it is hard to determine who really owns this kind of artwork, and there is no ultimately original version to be displayed in a gallery. Meanwhile, one way to overcome this problem is to provide limited and numbered copies of the work.

### **2.7. Durability**

Another disadvantage of hand-drawn illustrations is that they can be easily damaged, lost or destroyed. It is not possible to display hand-drawn illustrations publicly for a long time, because light, humidity and temperature changes affect the artwork's physical conditions, while keeping it in a safe and dark place deprives the audience of the pleasure of viewing the work.

The unintentional destruction of digital illustrations is not easy, and when you have a backup version, you do not need to worry about your work being damaged by sunlight or moisture. The colors will never disappear, the paper will never be torn, and shades will not be lost by fingers touching them. Fire or earthquake do not affect digital illustrations, and nobody will steal it from you.

### **2.8. Printing and Sharing**

In today's world, news, artwork and events, are easily shared. Just now, someone might be recording an audio presentation or take photos and videos of this meeting, and share it live with others across the globe.

To share or print a hand-drawn illustration, which is a physical work, it is necessary to scan or photograph the

work. The resulting image rarely reflects the whole content of the image, as it only depicts one aspect of the illustration and separates it from all the other elements that are beyond the screen; therefore, the hand-drawn illustration cannot be fully and properly shared with the audience.

However, digital illustration also facilitates the sharing of illustrations. Digital illustration is produced with a tool tailor-made to the printing equipment, thus there is no need for extra editing for publishing, since it seems to be in no way affected by the physical world. Digital illustration can be shared without any intermediary process, and it is virtually identical to the original work. Moreover, there is no need to wait for an art exhibition to display your work, as the gallery of works is held on virtual pages and virtual audiences – without constraints of time and space – can watch and comment on the works. These visitors are potential customers of the illustrations, too. In this regard, digital illustration is a powerful and efficient media.

### **3. Discussion**

Considering these points, digital technique seems to be the best tool for today's world of illustration: it can produce the same result of manual techniques, it takes less time to prepare, it requires a smaller place for production, it is compatible with printing equipment, it is cheaper to produce, it can instantly be converted to other formats, and it can be corrected easily.

However, not only illustrators prefer traditional techniques, as festivals also choose to review and display original artworks.

While international illustration exhibitions such as Biennale of Illustration Bratislava (BIB) (Slovak Republic, since 1965)<sup>2</sup>, Illustrators Exhibition Annual (Italy, since 1967),





International Award for Illustration (Cooperation with Fundación SM, Italy, Since 2009) and ARS IN FABULA Grant Award (Italy, Since 2012) in the Bologna Children's Book Fair<sup>3</sup>, Ilustrarte, Bienal Internacional de Ilustração para a Infância (Portugal, since 2010)<sup>4</sup> and Sharja's Exhibition for Children's Book's Illustrations at the Sharja Children's Reading Festival (UAE, since 2012)<sup>5</sup> still prefer to display physical illustrations, festivals like Nami Island International Picture Book Illustrations Concourse (South Korea, since 2013)<sup>6</sup> and Golden Pinwheel Young Illustrators Competition in China Shanghai International Children's Book Fair (China, since 2015)<sup>7</sup> prefer to receive and review the illustrations in digital format<sup>8</sup>; only two festivals, i.e. The Hans Christian Andersen Award (HCAA) (Switzerland, since 1966)<sup>9</sup> and the Astrid Lindgren Memorial Award (ALMA) (Sweden, Since 2002)<sup>10</sup>, offer their illustration prize based on the published books, not the original artworks.<sup>11</sup>

For the first group, illustration is still an artwork for museums and art collections. However, the use of digital techniques in illustration is a growing trend and even festivals

that prefer the physical originality of the works are bound to accept digital printings of works<sup>12</sup>. Now, the question is why hand-drawn illustration still profits from public admiration, while illustrators and even critics prefer this technique.

The answer to this question can be found in two forms: inside and outside the artist. The illustrator, like any artist, produces an artistic work for which he not only enjoys the result, but also the production process; an art work that satisfies all his senses, takes him beyond time and space and drowns him in his art world. Our five senses have a prominent role in producing such a sensation. Also, the creation of a piece of work that is both physical and displayable, as a unique piece of art, is still attractive to the artist.

However, many people and even experts do not have a proper understanding of digital illustration and its production process. They think that everybody has access to a computer, and the digital illustrator has done nothing special; they may only see the digital illustrator's capabilities in the technical skill of combining multiple images or pictures. Even more, they believe that digital illustration is an easy artistic activity. You can easily remove the image, change it, and use other layers. These critics forget that making art requires skills in human and animal anatomy as well as the application of numerous technique, including shading, coloring, materials, atmosphere, composition, special effects, etc.

Old masters as well as some modern experts believe that digital art lacks a physical aspect. Digital artworks are not

<sup>2</sup> [www.bibiana.sk](http://www.bibiana.sk)

<sup>3</sup> [www.bolognachildrensbookfair.com](http://www.bolognachildrensbookfair.com)

<sup>4</sup> <http://www.ilustrarte.net>

<sup>5</sup> [www.scrf.ae](http://www.scrf.ae)

<sup>6</sup> <http://namiconcours.com>

<sup>7</sup> <http://ccbookfair.com>

<sup>8</sup> The first illustration festival that started this procedure to cut the post costs was CJ Picture Book Festival (South Korea, 2008-2010).

<sup>9</sup> [www.ibby.org](http://www.ibby.org)

<sup>10</sup> [www.alma.se](http://www.alma.se)

<sup>11</sup> According to new HCAA regulations in 2018, instead of the original version of books of nominees, just the PDF files are sent to juror around the world, and just two printed versions are sent to the IBBY headquarter in Basel for final arbitration and archiving purposes.

<sup>12</sup> For example, about % 60 of illustrations sent to BIB 2017 were digital print.



only created on the screen, but are displayed on the screen and can be transferred to another computer. When the original version of a hand-drawn illustration is purchased, a work of art created in a particular physical carrier is purchased, and it should be known that the carrier itself is not an art work, it is just a necessary physical requisite so the art work can be displayed. Particularly in the area of manually produced works, their value lies in their circulation and their uniqueness, i.e. the inability to recreate them.

However, if digital illustrations have an acceptable quality and are believable for children and can communicate with them, in terms of audience they do not have an advantage over traditional-produced illustration. As a matter of fact for the children – who are result-oriented in this regard – the technique is of little importance. More important are the sense and the overall context and the way of communicating and the coordination between text and images, and the process of creating the work for the audience is insignificant.

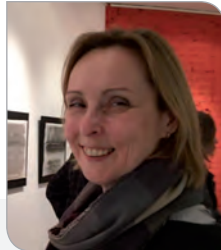
#### **4. Conclusion**

While art critics as well as many artists continue to emphasize the originality and physical aspect of illustration as well as the creative and artistic process of production, and although illustration festivals emphasize this approach, it appears that the most important aspect in today's fast-paced world is the final result of the work of illustration: a fast, precise and harmonious illustration which goes along with text, not necessarily what we consider to be "artistic". The illustrator can use digital techniques to this end, like any other technique, and even create his own works by combining traditional and digital techniques. Hand-printing techniques, collage, oil color, acrylics, watercolor, etc. can achieve brilliant results and more sophisticated displays when combined with digital techniques, and that should be the next wave of online developments. Combining these different techniques aims to create new and exciting visual experiences, which can be a response to the needs of the artist, the employer and the audience.

# Nadezda Bugoslavskaya

*Russia*

The paper resistance is a way to success in an illustrator's work



*I was born in 1967 in Moscow. In 1991 I have graduated from V.Surikov Moscow State Academy Art Institute. I'm an artist and I illustrate books for children. I work for some publishers in Russia. I have illustrated some books of Astrid Lindgren, Karel Čapek, Joel Harris and some modern Russian authors as well. I have had part in different Moscow and international exhibitions. I'm the leading teacher of the illustration course of Institute of Business and Design (B & D). I'm a member of the Association of Book Illustrators and Designers of Moscow Union of Artists and a member of Moscow Council of books for children.*

Being an artist, I know from my own experience that the artistic language of any image is defined by its technique. If I work with watercolors, it is one style, if I do with pencils it is another one and with acrylic ti's the third one and so on. Study of History of Art makes you think the same. You can see it clearly in some murals: European, Old Russian and Chinese ones. And the same story with painting, wood-engraving and linocut.

(Examples: murals of different cultures, European and Old Russian miniature).

But let us turn to the modern illustration.

First, I would like to say I'm a conservative artist and I'm bad at digital technology. I felt sorry about it. But once at an exhibition of my friend, an illustrator Olga Ionitis I had a case I want to tell you about. Another illustrator Andrey Martinov was attentively watching her work and then asked how she did it. "Watercolors and then color pencils" – she answered. "Yes, it is impossible on a computer" – he said. He was sad but I was very happy to hear it.

(Example: Olga and Andrey's work).

After that I stopped feeling sorry and continued working my way.



But a year ago I was invited to teach illustration at the Institute of Business and Design in Moscow. I told them I was bad at computer and was answered: “We need someone who can draw on the paper and can teach it to the students”. And I started teaching the first year students. Of course, there is Photoshop, Illustrator, InDesign and some

other computer programs in their course. The other teachers teach them. What is more, many students had known some computer techniques when they went to the institute. I was very interested watching their work. The first task was an application and everybody did it easily and confidently. It was not a difficult task. They didn't need to make the whole







book. They needed to make two flip pictures without text. Colorful one and black and white one.

(Example: the students' applications)

The next task was an alphabet. Now the students could choose the technique. Some of them made it on paper and



some on a computer. And it was immediately clear that it's much easier for them to make a completed picture by computer than on paper. And in this case their sketches made on paper appeared much more interesting and expressive than the completed work.

(Example: the students' work)

The next task was a book for children. A note-book, 16 pages. They had to choose a text, make the layout, the illustrations and page making. All the students made the illustrations on paper. And may be the work was less expressive than the alphabet made by Photoshop. But I think they are more complicated and serious. Every student has shown he or she is a unique artist with his own way. I am happy to see some disadvantages in these illustrations. Remember, it is the first year! Some disadvantages show only they have to go their way of study. And when it comes to the Photoshop-made illustrations, you can see they are very similar.





(Example: the students' work)

Unfortunately, I can say it not only about my students, but about lots of young artists. This tendency is tangible at some illustration exhibitions and specially fairs. There is some average level of modern drawing and as a result, some different artists look the same.

(Example: my own work, parody of a modern illustration)

Actually, the fact that Photoshop has the common instruments in it's basis (brushes and pencils) shows its secondary role. I beg the artists working with Photoshop pardon for these words! But nevertheless it's true. The computer has already programmed the least part of the image.





I used to learn music, unfortunately, in vain. But we had long conversations with my teacher. We compared Painting and Music. And she said: “Comparing with Music, Painting is endless”. Music is framed in its variety, but not painting. And pay attention it was said by a musician. I can say the same about computer drawing and real drawing. When you are faced a clean list of paper you feel fear. You never know what is going to be as a result. Otherwise it wouldn't be Art though it could be good work. When you draw on the computer, you work with ready images even if it's an imitation

of drawing. And you can always change everything, return to the first variant. But not on paper. Drawing on paper you need much more responsibility and concentration. Coping with fear and lack of confidence an artist have to find his artistic language. Then this language will lead the artist. If he or she could find it, it's a great success! But paper and paint is always resisting, they are not obedient. This resistance gives energy, which made the original illustration invaluable.





# Kirsten Bystrup

*Denmark*

What characterizes the original illustration?  
Billede – samlet billede af billedbøger på gulvet



*She has worked as a librarian at The Danish Centre for Children's Literature, as an editor of book annotations for the public libraries and as a children's librarian at the public libraries for many years. Master's Degree in Children's Literature/Master of Education 2006. Has lectured on picturebooks for children, for instance at the In-service Course for School Librarians, has participated in the BIB symposium, latest in 2017, has reviewed picture books in magazines and a major Danish newspaper, Politiken, has written on illustrators, latest on "Svend Otto S. and the picture books" in Billedfortælleren Svend Otto S., Gyldendal 2016. Member of the Hans Christian Andersen Award Jury 2015, of The International Jury at the BIB 2007, of the jury of The Danish Ministry of Culture's annual Illustrator's Prize 1989-1997.*

First of all, I'd like to take the opportunity to thank you for inviting me to speak at this biennale.

I am very happy to be here again and it is a great pleasure participating in the symposium of the Biennale of Illustrations Bratislava 2019.

The theme of this year's symposium raises a question which I consider very relevant whenever we are talking of illustration – s illustration generally isn't understood as an artform in its own right – perhaps except here where we are, in Bratislava, where illustration has been in the forefront ever since the start of the biannual – for 52 years.

However, when we talk of the illustration in many others contexts, the illustration takes a secondary role – you might call it the little sister of the art and the literature. It gets a friendly pat on the head, but is not taken all that seriously–

## **Billede – Rembrandts Nattevagten**

not like the picture hanging on the wall – drawn, painted, printed by an artist, -

## **Billede – James Joyce: Ulysses**

-or like the book, written and told by an author –





**Billede – billedbøger på gulv over Ulysses over Rembrandt**  
the illustration lies somewhere in between and has trouble finding its place among the art forms, perhaps especially because of its dependence on the text, the book, the reproduction.

And this is why it is important to ask the question: what characterizes the original illustration?

I'm going to elaborate on this question in my talk by looking at illustrations from the history of the biannual from 1967 until today, made by two Danish illustrators.

The theme of the symposium has caused several questions that I have been considering while I have been working on this talk, for example: Is it possible to define the nature of the original illustration? Can one argue that the original illustration per. definition always is analog? Is there a contradiction between analog and digital illustration? And furthermore between the analog and printed illustration? Can one argue that the original illustration is a solid and well defined entity, existing at all times?

#### **Billede – Kiosken på torvet, 1964 – fra BIB katalog**

I remember that Ib Spang Olsen – the nestor of Danish illustration, who died in 2012 90 years old – once told me, that he had had a hard time getting his pictures accepted at the biannual in 1967, because he could not hand in an original illustration understood as a hand drawn, analog illustration. As this example points out the discussion about how one defines an original illustration is just as old as the biannual itself. However – even if Ib Spang Olsen did not have a hand drawn illustration, he did take part with this print from the picturebook, *The Kiosk on the Square*, from

1964, that I found in the catalogue *Bienale of illustrations '67 '69*, because Ib Spang Olsen was given an honorary diploma. The picture – and the picturebook – is made with a technique that Ib Spang Olsen developed towards the ending of the 1950'ies, and used for his picturebooks for the many years to come. He called it heliografic.

#### **Billede – forside af *Fra Direkte Kopi til Heliografik*, 1979**

In this book – *From Direct Copy to Heliographic* – Ib Spang Olsen describes how he by transferring and applying his knowledge from lithography onto the at that time new printing technique – off set – achieved the original graphic quality in the reproduction of his drawings. His vision was

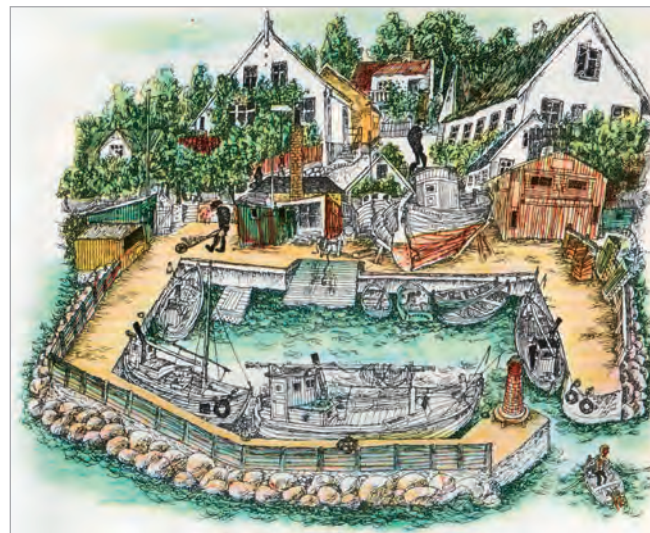


Fig. 1. *The Kiosk on the Square*, 1964





that the artists themselves controlled the modern printing machine, principally in the same way as when the artist worked with the lithographic print from the stone – and in doing so was able to make original graphics in large quantities. The heliographics fulfilled this wish, and he used this method in a wide range of his picturebooks, a.o. the mentioned *The Kiosk at the Square*

#### Billede – *Kattehuset*, 1968 – forside – færdigt billede

In short, the heliographic method makes it possible for the artist to draw directly on the off set film, a transparent plastic material with a grained surface, and then transfer this original drawing to the off set plate via contact printing. In this method the final print will be a reproduction of the drawing grain by grain, avoiding the usual proces where

a drawing made on paper is copied, divided into four colours (CMYK) and then rasterized.

#### Billede – *Kattehuset*, sort lag

The principle of heliographic is that the places where black and greytones are applied on the film are the places that will be printed. The picture is built up by several layers, that are gathered in the final picture. Her you can see one of the four layers in the proces – the layer is black in the final reproduction.

#### Billede – *Kattehuset* – blå lag

And here you can see the blue layer



Fig. 2. *Cat Alley*





### Billede – *Kattehuset* – gult lag

This is the yellow layer



### Billede – *Kattehuset* – rødt lag

And here you can see the red layer



### Billede – *Kattehuset* – det færdige billede

Here you see how the green trees become green when the blue and yellow layers are mixed. Also orange colors appear in the tall building to the right by mixing yellow and red, and so on. But most important – all the layers are defined by grains from the pencil and not by raster – giving the artist full control of how his drawing will be reproduced and passed to his audience – the reader of the book.

At this moment I would like to return to the overall question of this talk – what characterizes the original illustration? and try to answer it based on the examples from Ib Spang Olsen. Is the original illustration per definition analog? In this case the answer will be a clear no – the original handdrawn drawing does not exist.

### Billede – forside *Mosekonens bryg*, 1966

One must instead conclude that the picture in itself does not exist until the printing process is finished. Until then it has only existed inside the head of the artist, and he has physically manifested it by using his knowledge of the technical process. One might say that exactly this knowledge is the foundation of the illustration.

The question is then if each individual picture is “the original illustration” – or if “the original” is the book that the pictures were intended for?

On the top of my head I would say that the answer to both questions is yes. I do think that one can defend that the original illustration, concerning an exhibitional context, as i.e. this biennial. However I would otherwise argue that the book itself is the original, in the sense that the pictures were created with the intent of being part of a narrative context – or what we usually call a book.



I think that Ib Spang Olsen would have answered exactly the same to the question, but adding that the original besides being a book also is a piece of original graphic art, in the sense that the artist himself was present during the printing process and in cooperation with the printer developed and approved the final print, with everything that entails – i.e. colours.

This picture is the front page of another one of the picturebooks Ib Spang Olsen created by using the heliographic method, *Marsh Crone's Brew*, 1966.

Please notice that the four colours used to build the picture in this book is black, red, turquoise and green

**Billede – 2005 Lilian Brøgger – Hundrede meget firkantede historier, Gyldendal 2005 –**

My next example in the history of the biennial is Lilian Brøgger, the leading Danish illustrator of childrens' books for the last 4 decades, you might call her the grand lady of Danish illustration.

She participated in the biennial for the first time in 1983 with her delicate watercolours to *Alice in Wonderland* and has since then been a participant from Denmark at the exhibition, as well as a member of the international jury.

I have chosen Lilian Brøgger for my second example as she represents a completely different approach to the illustration that Ib Spang Olsen. Her main preoccupation lies in finding exactly the way of drawing, the technique that can meet her creative process. She does not have a specific way of drawing like Ib Spang Olsen had. On the contrary she has never strived for finding her "style". Instead she has always been very curious and investigating a way of being able to merge her pictorial expression with the current book project.





This illustration from 2005, that Lilian Brøgger got awarded a golden apple for, is an example of a classical gouache. Here one can talk about an original illustration in an “old-fashioned” analog sense, this is a handmade picture.

#### **Billede – den unge Werther – færdigt billede**

But how does the notion of the analogue original relate to this picture from 2011 – from *The Sorrows of Young Werther*, Goethe’s classic story. When you look closer at it you will see all the many different structures and layers in the greyish surfaces behind Werther. You will notice the graffiti on the wall and the more colorful, yet nicely designed advertising in the background of the picture, and you might consider how Werther is drawn – what is the technique?

#### **Billede- den unge Werther – blyantsskitse**

I can tell you that this picture is put together and created in the computer. Lilian Brøgger has first made sketches and drawings in hand – as you can see here, the first Werther is drawn with a pencil -



#### **Billede af den unge Werthers – tuschtegning**

and then Lilian Brøgger has made a drawing with Indian ink, using pen and brush. Then the picture of him is scanned into the computer, where the rest of the picture is created – partly using backgrounds found on the computer, partly using photos of graffiti, photographed by Lilian Brøgger herself.

#### **Billede – den unge Werther – færdigt billede igen**

In this case you cannot talk of an analog original illustration, as it does not exist. The picture lies in the computer



and does not become a picture until it is printed. Just like it was the case with Ib Spang Olsens heliographical printed pictures – both “were not born” until they were printed.

Here you might ask if there is a contradiction between the analog and the digital illustration – is the analog illustration more genuine than the digital?

I guess we have been used to say that the analog illustration is more genuine than the printed one when we are talking of the single picture in the context of an exhibition. It is very interesting being able to follow the artist’s hand over the paper, experience the textural effect as you are standing looking at a picture hanging on the wall.

Does it however make sense to say that only artists working analog are able to make genuine pictures when the fact is that the digital possibilities today live side by side with the analog ones? Would it not make more sense to look at the computer as a work tool for the illustrator just as pencil, ink, watercolor etc.?

### Billede fra den nye bog – sjette billede – 7 personer Når de små søde børn sover -eksempel persontegningen – Lilian

I would like to give an example of an artist working with the computer as the primary work tool showing you one of Lilian Brøgger’s latest book projects.

In this case Lilian Brøgger has drawn directly on the screen of her Ipad, sketching on the screen instead of sketching in hand as was the case with the Werther-book.

She is at this point developing characters for a coming book called *When the small cute children are asleep*. The slide shows 7 persons. I would like to show you the development of the sketching process, asking you to notice which of the persons Lilian Brøgger chooses to continue working with.

### Billede fra den nye bog – første billede – 1 person

Here you see her first sketch







**Billede fra den nye bog – andet billede – 2 personer**

Lilian Brøgger has used this technique within the last year – working in the drawingprogramme called Procreate – and she is very enthusiastic about all the possibilities it gives her.

**Billede fra den nye bog – tredje billede – 3 personer**

As mentioned earlier, Lilian Brøgger has been curious and investigative throughout her career facing new opportunities in exploring her pictorial expression.



**Billede fra den nye bog – fjerde billede – 5 personer**

She can only find benefits from it – right from the first line to the finished result.

**Billede fra den nye bog – femte billede – 6 personer**

First of all because she does not any longer experience the distance between the sketch and the finished result. The sketch becomes the picture, because the possibility of drawing on the Ipad offers so good opportunities maintaining the very first intention.

**Billede fra den nye bog – sjette billede – 7 personer**

This is something she has longed for throughout her life, she tells me, that there is no distance between the sketch and the finished picture,

**Billede fra den nye bog – syvende billede – personen**

– that the finished picture has the immediate freshness of the sketch. Drawing directly on the Ipad means that she can maintain spontaneity and it gives her a greater freedom to put her intention into pictures.





This way of working has many other advantages. One of them is, that the digital work proces makes it a lot easier to collaborate with the author in the process of creating a book .They can align with each other what is necessary in the text in relation to the pictures and vice versa, i.e. when it comes to the the drawing of the persons

I ask Lilian Brøgger if she is missing resistance of the analog work proces – the paper, the pencil, the Indian ink? Her answer is a clear no. It might be the work proces of choice for other illustrators, she says, but she does not think that you can accentuate working analog as being the only correct way of working. It makes more sense to look at how the temperament of the individual illustrator plays a part in the choice of working.

Billede – *Fuglemanden*, Carlsen 2018, forside

When we talk of the choice of how to work ,the digital work method has another great advantage. Lilian Brøgger mentions her work with *The Bird Man*, a graphic novel, that is part of the biannual this year – and by the way has won several prestigious prices in Denmark already. In this case Lilian Brøgger has started drawing in hand and then scanned the drawings into the computer and lastly colorized the whole book in the computer in photoshop. Having this opportunity has saved a lot of labour – and at the same time met her requirements in relation to the quality of the pictures.

I would like to end/ this talk by summing up the conclusions I have identified in my examples from the history of the biannual, where I have looked at works made by Danish illustrators.

I started by asking what characterizes the original illustration? My examples show that it can be many things. When it comes to Ib Spang Olsen, the print is the original

illustration. When it comes to Lilian Brøgger the original illustration can be both analog and digital. In this way my conclusion is that you cannot talk of the original illustration





as a solid and well defined concept. The nature of the original illustration has changed – and will be changing – as the possible methods develop.

I would say that the discussion Ib Spang Olsen started back in 1967 is still relevant today. His questioning the analog illustration as being “the genuine one” is still relevant.

Just as his great joy in exhibiting his illustrations on BIB still is relevant. He found that it was very important – and

that we can all agree on. For even if the book always will be the main objective of the illustration, be it an illustrated book or a picturebook – then the exhibition of the illustration itself gives a completely different experience than the one you get from seeing the picture in the book. It focuses on the work of the illustrator and is not only rewarding, but also necessary, when the little sister must assert herself in the big family of art.

# Jana Čeňková

*Czech Republic*

## Three golden keys by Petr Sís introduce prague legends



*She received her degree from the Philosophical Faculty of Charles University in Prague and now works at the Journalism Department of the Institute of Communication Studies and Journalism of FSV UK. Her focus is on history, reviewing and editing Czech literature with a specialization in history and review of literature and illustrations for children and youth, writing book monographs, studies, papers and anthologies in this area. She has been an honorary chair of the Czech IBBY since 2006, a member of OS Magnesia litera and the Czech PEN club, as well as an author of scenarios for book exhibitions.*

Petr Sís (portrait), designer, illustrator, author of books for children and filmmaker of animated films grew up in Prague where he finished the Academy of Arts, Architecture and Design (short time by Jiří Trnka [+1980] and then by Adolf Hoffmeister). He has been living in USA since 1982, at the moment with his family in New York; he has his own small atelier in this 'big city full of energy'. He is on the way between NY and Prague all the time because Prague is his inspiration and he still likes coming back. He was making animated films and in 1980, his film *Heads* was awarded. In 1984, he went to USA to make a movie about Olympic Games that were boycotted in the east block states in that year. It was the time when we lived in Czechoslovakia behind the Iron Curtain and Petr Sís decided to stay in exile without a possibility to come back. Before he started writing author's books, he was working for the New York Times. Making illustrations for this newspaper was a great preparation for his next works. He has illustrated more than 60 books written by writers like Jorge Luis Borges, Sid Fleishman, Jose Saramago, Carlos Maria Dominguez, Diane Ackerman, Azar Nafisi. His first successful book for children was *Rainbow Rhino* (1987) and step by step other picture



books have been created as well as albums which have been awarded in the whole world; the most distinguished ones are Hans Christian Andersen Award 2012 for illustration representing the Czech Republic and two Ragazzi Awards in Bologna (2004, book *Tree of Life/Charles Darwin*; 2007 *The Wall – How I Grew Up Behind the Iron Curtain*). The United States became his second home and there, he was awarded by Mac Arthur Fellowship in 2003 as the first author of books for children, eight times by New York Times Best Illustrated Books and three times by Caldecott Honour Book Medal.<sup>1</sup>

Sís' books have been published in the Czech Republic since 1995 where the first book *Three Golden Keys* was published

in the Czech language. He is one of the most prominent authors of the publishing house Labyrint, Czech editions usually follow English editions. His author's books introduce a unique locations of Prague and its mysterious legends (*The Three Keys*, 1994, *Tři zlaté klíče*, 1995), memories of childhood (*Robinson*, 2017) and his youth in the communist Czechoslovakia (*The Wall – How I Grew Up Behind the Iron Curtain*). The author makes a remarkable biographies of significant personalities, the last one was dedicated to the life story of Antoin de Exupéry, pilot and humanistic philologist (*Pilot and the Little Prince*, 2014).

Petr Sís has an irreplaceable place among the distinguished creators of author's books in the Czech Republic, they experience an unbelievable boom, a great number of current artists contribute by their projects: Pavel Čech, Renáta Fučíková, Petr Nikl, František Skála, Alžběta Skálová, Tereza Říčanová, Dagmar Urbánková, Chrudoš Valoušek and others. Most of the books are dedicated to children and young readers. But also those who have not forgotten their dreams.

*Three Golden Keys* is the book introduced by a letter for a little daughter Madelaine through which Petr Sís opens his city where he grew up and which remained so close to him forever. He wrote his daughter: "You are a free being." We are in the symphony with this statement, it is not only words, we experience their meaning in our bones. The daughter was born in New York and her father – artist introduces his city full of magic beauty. The letter written by hand is addressed to a little girl as well as to adult readers. It ends with an anthropomorphized drawing of a little cat (picture 1). Petr Sís himself adds to the genesis of the book:

"The book was created in the time when the border between Prague that I knew and the world, in which I found

<sup>1</sup> Information are more detailed in the mail correspondence of the author with Petr Sís (2019)





myself, was opened...No one knew a lot, anyone did not have an idea that internet would clarify everything more... The impulse to make this book was Mrs Onassis who visited Prague incognito as a guest of the president Václav Havel. Me, personally, did not dare to consider that mysterious Prague could be interesting to someone in New York. Today, it is difficult to explain it...

I drew up the whole book with the feeling that if it had not been interesting to anyone, it would at least have been such an 'almanac' of my techniques in the case that someone would have liked to employ me." (from the correspondence of Petr Sís with the author, 2019)

To think about the construction of an author's book that is about a strong individual identity of an author follows these words. David Novitz introduces in his study *Art, Narrative and Human Nature*<sup>2</sup> a narrative – and in the case of *Three Golden Keys* we are talking about a picture narrative – that is the only kind of discourse that selectively catches real and fictitious events, gradually adds and develops them (plot) in such a way that the whole discourse (and mentioned sequence of events) is at the end enriched by the way how its parts are interconnected (the end), the meaning is usually moral. Petr Sís wanted to depict a story of his childhood and city where he lived and like this he wanted to give some events from his life an everlasting sense. He describes the locations of Prague by an imaginary conception of an image and narratives related to the real history and legends of our country.

Readers of *Three Golden Keys* are accompanied by a black cat through nooks of Prague in the whole book (Picture 2). There is a balloon flying over Prague getting to the labyrinth with the question: do I know the city, do I know my house? Memories appear from the framed drawings and portraits of the relatives and swans of the Vltava river that are still present.

<sup>2</sup> Art, Narrative and Human Nature, David NOVITZ. *The Boundaries of Art* Temple University Press, Philadelphia 1991, p. 85–104. Translated by Pavel Zahradka and Marcela Janatová. *Aluze*, 2009, No. 3. Available on: [http://www.aluze.cz/2009\\_03/04\\_studie\\_novitz.php](http://www.aluze.cz/2009_03/04_studie_novitz.php)



Petr Sís connects memories also with Christian and family traditions through St Nicholas accompanied by an angel and devil handing out small packages (presents for good

children, coal for the others), carp in the bath, family visits, magic Christmas tree...<sup>3</sup> We go up the hill to the Prague castle where we can see moon signs having a face of a cat (picture 3). At the end, we get to a mysterious library and its librarian (we recognize the old library in Strahov Monastery) and look, we discover the first key. Step by step we discover all three golden keys opening three famous Prague legends and like this also the childhood of Petr Sís.

Legends are a very popular genre in the Czech Republic. Some of them respect the folk tradition, some others freely lead to the artistic stylization. The interest in publishing literary adaptation of Prague legends got stronger at the end of 19<sup>th</sup> century. Their source were the folk narratives (often sensational and unusual), Hájek's Chronicle, barocco culture and folk books. There were a lot of scary places in Prague (abandoned monasteries, buildings, underground cellars, crypts) that stimulated imagination to tell stories. At the end of 19<sup>th</sup> century, apart from this patriotic motivation, occult sciences appeared in the legends. Stories of legends gradually became an inspiration for artificial creation and we can say that this bilateral 'exchange' lasts until these days.

After 1989, we encounter new retelling of legends from the Czech and Moravian region (Leo Pavlát, Alena Ježková and others) and a bigger interest in translations of the legends and mythological collections from Europe and the world.<sup>4</sup> The new essential way of telling legends by images

<sup>3</sup> SÍS, Petr. *Three Golden Keys*. 1. Czech edition. Albatros, Prague 1995

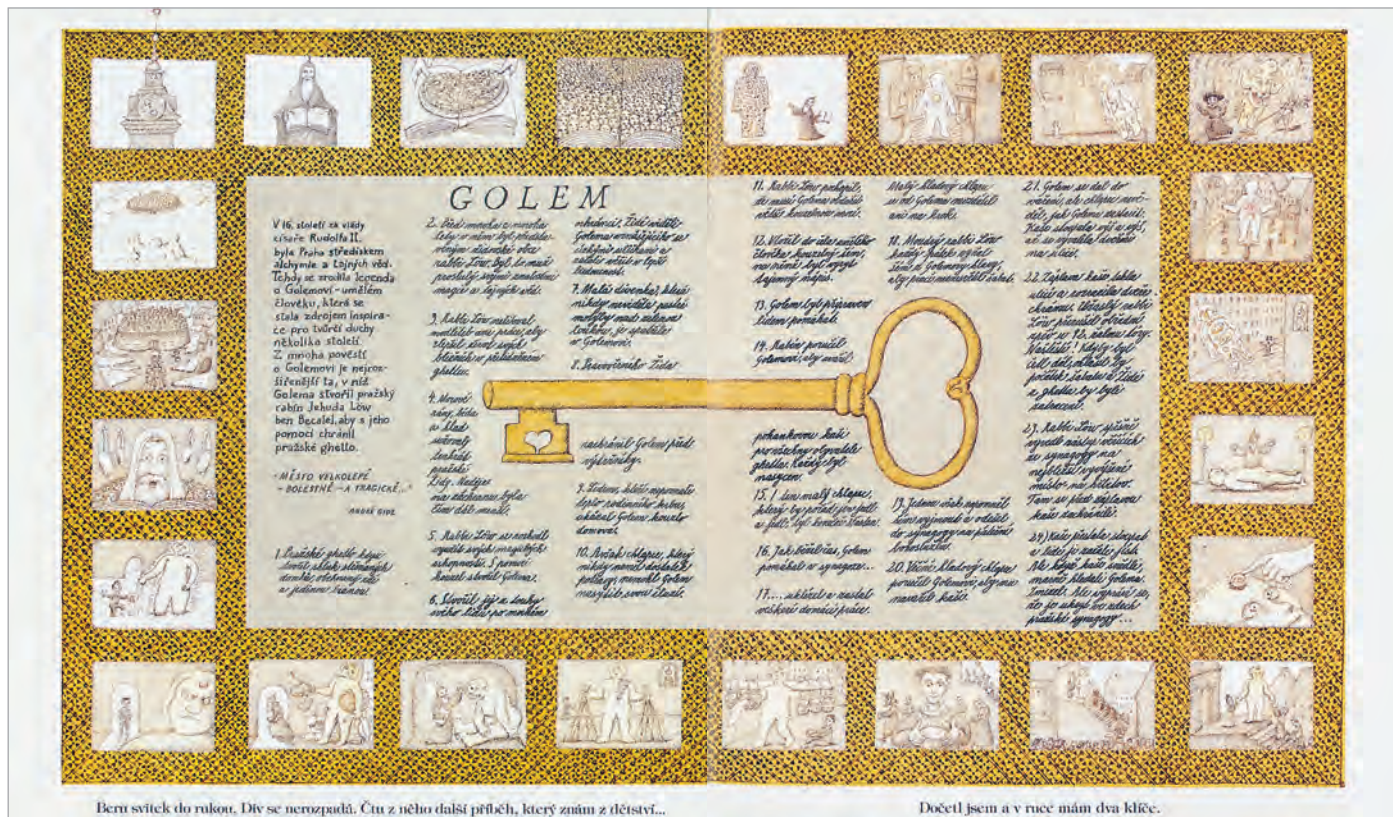
<sup>4</sup> I use the edition of the publishing house *Argo Myths, Fairy Tales and Legends*, translation of original collections of folk tales mostly from European, Asian, North American and South American cultures.





in illustrated author's and picture books.<sup>5</sup> Mostly chosen are popular legends because they are related to a certain place (Statue of Bruncvik, Astronomical Clock and so on), Jewish Prague legends are represented by different variants

of Golem. The book *Three Golden Keys* was the first illustrated author's book that presents a significant artistic symbolism of legends. The first legend about Bruncvik is purely national and it is about a sword walled in the bridge arch of



<sup>5</sup> I will mention comic depiction of legends that is very popular even today and has been re-edited in a bigger edition since 1996 (originally by Zdeněk Adla, Jiří Černý: *Pictures from Czech History and Legends*. Illustrated by Jiří Kalousek. Prague: Albatros, 1980).







pictures of hand drawn legend hide a golden key in their middle, the story about Golem do not lose its core of narrative, however catastrophic acting gets closer to the theme of the Czech fairy tale Cook Mug Cook. The inhabitants of the Jewish city neither drown in the water nor are in danger of destroying their homes, but they are in a gruel up to their knees, from which they are taken out by the rabbi Löw and led to the cemetery (picture 6)

These pictures enable us to enjoy the display of the legend about Golem all the time and to look for hidden imaginative motives. Sís' Golem is created by the rabbi Löw and given a great power. Golem helps, carries water, cleans the synagogue, saves faithful Jews, shows a girl butterflies that she has never seen before... and absorbs various legends that are gathered around the helper Golem. It represents mystery of the story about the savior Golem that is brought to life in the frames and it is only its end that is adapted for a children's reader. The collection of colourful Jewish folk tales was published in German in the book *Sippurim* (1847).<sup>6</sup> The rabbi Jehud Löw ben Becalela's (about 1520-1609) human acts and knowledge in the field of astronomy and astrology got over the borders of Prague ghetto. In the

legends about a magical rabbi, Karel Krejčí finds connections with the atmosphere of Rudolfinum's Prague where old pilgrimage charlatanism was mixed with new revolutionary knowledge of natural sciences and made the belief in supernatural powers stronger.<sup>7</sup> Many stories were created about the rabbi and today, the most published one is the legend about Golem. In these legends we encounter mostly the variant that I will introduce in the basic story: *rabbi Löw and his four helpers created a clay creature Golem by four elements (water, fire, air, earth), brought him to life and let him die not to allow his destructive powers to develop. Golem was a server in the synagogue. One Friday evening when the rabbi had to take care of his seriously ill daughter, before leaving the synagogue, the rabbi did not let Golem die. Golem started destroying everything around him and the rabbi had to break evening prayers and stop Golem. In memory of this event, the ninety-second psalm is sung twice in the old new synagogue.*<sup>8</sup> (photo)

The next stop is an abandoned bridge without people where other memories from childhood appear (picture 7): "I can see dragons in the fog, figures made of chestnuts and matches, post horses blowing clouds of steam out of their nose, waking up in the darkness and the sway to school." We pass the Old Town Tower from Lesser Town to the Old Town where there is the church of St Francis of Assisi and the statue of Charles IV. (picture – photo No. 8) and suddenly, in the fog, we can see the Old Town Hall with

<sup>6</sup> Gallerie der Sippurim: eine Sammlung jüdischer Sagen, Märchen und Geschichten, als ein Beitrag zur Völkerkunde / von mehreren Gelehrten. Wolf Pascheles, Prague 1847. Published in the 50ties in five volumes. (Wolf Pascheles, Prag 1850–1864). Last selection edited by Peter Demetz called *Geschichten aus dem alten Prag: Sippurim* (Legend from Old Prague: Sippurim, 1994). More about Jewish legends from Prague can be found in the text by ČEŇKOVÁ, Jana. Ke způsobu literárního ztvárnění „podivuhodných pověstí ze staré Prahy“ in *Dítě, dětství, literatura*. Literary archiv No. 48, Památník národního písemnictví, Prague 2016, p. 114-124

<sup>7</sup> KREJČÍ, Karel. *Prague Legends and Real Events*. Illustrated by Michal Brix. Prague: Panorama 1981, p.122.

<sup>8</sup> The most colourful depiction of this legend is in the collection by Václav Vratislav Tomek *Pražské židovské pověsti a legendy* (1932); new edition, for example Petiška, Eduard: *Pověsti o hradech, zámcích a městech*. Illustrated by Zdeněk Mézl. 3. edition. Knižní klub, Prague 1997.





its world famous Astronomical Clock.<sup>9</sup> The third key hides the legend about the clockmaster Hanuš who constructed the Astronomical Clock. The basic story by Petr Sís remains and it starts with the description of the Astronomical Clock. Master Hanuš (real date is the year 1410) was a talented mechanic and constructor. Town hall councilors ordered him to build the astronomical clock at the Old Town Hall (legend's name is About the Astronomical Clock of the Old Town Hall).<sup>10</sup> Unlike literary adapted legends of the last time, we can enjoy adorable little machines and mechanism in each pen drawing, the astronomical clock has even an anthropomorphized appearance – it has a mechanical head, hands and it is a living mechanism inside of the town hall.

Petr Sís dampened evil and changed the end in his conception of the legend. Those who made Hanuš blind are in his version envious people in general, not only the councilors who did not want Hanuš to repeat his work somewhere else. The conclusion is imaginary changed, in literary adaptations we meet a blind Hanuš that closes the astronomical clock himself and then he dies. Peter Sís creates one more machine that will stop the astronomical clock and by two flows of lights illuminates old Prague. (picture 8). Mechanical machines and the clock got still more meaning in 15<sup>th</sup>

– 17<sup>th</sup> century and when we get back to the emperor Rudolf II., his original collections of art as well as the chamber of art were renowned.<sup>11</sup> They can be found everywhere in Europe today, the biggest part of it was carried away by the Swedish armies during the 30-year-war including pictures



<sup>9</sup> There is an astronomical face and calendar that shows the position of Earth, Sun and Moon. Calendar board shows the current month, day and bank holidays of the Christian calendar and the signs of the zodiac. At the doorways above the clock, in two windows, the figures of Apostles move every hour as well as the statues on both sides. There is an angel between the windows with Apostles and a rooster that crows at the end.

<sup>10</sup> ČIBULA, Václav. Prague Legends. Illustrated by Cyril Bouda. 3. edited publication. Panorama, Prague 1983; JEŽKOVÁ, Alena. 77 Prague Legends. Illustrated by Renáta Fučíková. Práh, Prague 2006.

<sup>11</sup> HAUSENBLASOVÁ, Jaroslava and ŠRONĚK, Michal. UrbsAurea: Praha císaře Rudolfa II. Gallery, Prague 1997.



and books, later, they were sold and many of the artefacts can be found in the Art History Museum in Vienna and somewhere else. Sís sees this passion of collecting mechanical toys and clocks in the renaissance Europe as obvious.

The look at the astronomical clock when all children are waiting in Prague to see the skeleton of the astronomical clock and the rooster crowing, then passing the medi-

aval stone bridge, memories of beautiful springs with first leaves, Easter eggs, bisquit ram, paté and stone-blue sky<sup>12</sup> (picture 9). At the end of the book, Petr Sís got an existential thought of eternal change of generation of people

<sup>12</sup>Sís, Petr. *Three Golden Keys*. 1. Czech edition. Prague, Albatros 1995





who were walking through the Charles Bridge that is almost 700 years old. Finally, we occur in the house of Petr Sís' childhood hearing the voice of the mother. It is Petr's memory of being called to a prepared dinner and – today, calling his daughter Madelaine to have dinner.



#### Used literature

1. SÍS, Petr. *Three Golden Keys*. 1. Czech edition. Albatros, Prague 1995
2. ČEŇKOVÁ, Jana. Ke způsobu literárního ztvárnění „podivuhodných pověstí ze staré Prahy“ in *Dítě, dětství, literatura. Literary archiv No. 48, Památník národního písemnictví, Prague 2016*, p. 114-124.
3. CIBULA, Václav. *Prague Legends*. Illustrated by Cyril Bouda. 3.edition. Panorama, Prague1983.
4. HAUSENBLASOVÁ, Jaroslava a ŠRONĚK, Michal. *UrbsAurea: Praha císaře Rudolfa II.* Gallery, Prague 1997.
5. JEŽKOVÁ, Alena. *77 Prague Legends*. Illustrated by Renáta Fučíková. Práh, Prague 2006.
6. KREJČÍ, Karel. *Prague Legends and Real Events*. Illustrated by Michal Brix. Panorama, Prague1981.
7. PETIŠKA, Eduard. *Legends About Castles and Towns*. Illustrated by Zdeněk Mézl. 3. editon. Knižní klub, Prague 1997.
8. Art, Narrative and Human Nature in David NOVITZ. *The Boundaries of Art Temple University Press, Philadelphia 1991*, p. 85–104. Translated by Pavel Zahrádka and Marcela Janatová. *Aluze*, 2009, No. 3. Available: [http://www.aluze.cz/2009\\_03/04\\_studie\\_novitz.p](http://www.aluze.cz/2009_03/04_studie_novitz.p)

# Brenda Dales

*United States of America*

## African-American Children's Book Illustrations



*Brenda Dales lives in the United States, and teaches children's literature at Miami University in Oxford, Ohio. She is a member of the United States Board on Books for Young People (USBBY), the U.S. section of IBBY. She served on the USBBY Outstanding International Books (OIB) committee for two years, and also chaired the OIB committee for two years. She served on the 2016 and 2017 Notable Children's Book Committee of the Association for Library Service to Children (ALSC), a division of the American Library Association. Recently she was a member of the planning committee for "Telling A People's Story," an exhibition of original African-American children's picture book art on display at the Miami University Art Museum in the spring of 2018. She has been a children's book reviewer, has written articles and contributed to publications about children's literature, and has delivered presentations and poster presentations about children's books nationally and internationally.*

Children's literature in the United States of America is currently enjoying an emphasis on books created by people who are members of many minorities and cultures – Native Americans, Asians, Latinx, and people who share histories and traditions – including African Americans. This is not to say that representation of minority illustrators and authors is near the ratio of minorities represented in the U.S. population, however libraries, schools, and publishers recognize that richness and diversity in books by, and about, minorities add value to the lives of everyone.

Historically, and even to the present, people of African descent have suffered inequality in the United States. The capture, forced removal, and enslavement of individuals from Africa, and the unequal treatment of African Americans, is a bloody stain on the history of the United States. Inequality still lingers.

This inequality spreads to all areas of social and economic structures, including publishing for children. Early publishing in the United States, in the late 1800s and through the first half of the 1900s, did include images of children and adults of African descent, however often from the white person's perspective, which was usually nega-



tively stereotypical. Books that were created by African Americans were typically omitted from public schools and libraries.

This began to change in 1963 when the Randolph Caldecott Medal, awarded to the illustrator of a book deemed “the most distinguished American picture book for children” by the Association for Library Service to Children, a division of the American Library Association, was presented to Ezra Jack Keats, for *The Snowy Day*. This book was in part celebrated as a breakthrough book, a book featuring an African-American child playing in the snow. Yet, this book has also been criticized for not going far enough, for not embracing the African-American child’s culture, for being created by a white author/illustrator.

*The Snowy Day* was a step forward. However, adding images of characters or stories about children of African descent to books is not enough. We need African-American authors and illustrators to write and visually depict the varied experiences and perspectives of African-American cultures and identities, as this adds authenticity.

In the spring of 2018, the art museum where I teach at Miami University in Oxford, Ohio, held a groundbreaking exhibition of original art from children’s books illustrated by African Americans and featuring African-American cultures and identities. I was fortunate to be on the planning committee for the exhibition, which included 130 pieces of original art from 95 books, illustrated by 33 African-American artists.<sup>1</sup> We were able to borrow a wide variety of children’s book art representing a variety of topics and artistic styles.

The images that follow are from among those that were on display in this exhibition. Each illustration included here was created by a different illustrator to demonstrate depth and breadth of styles.

Because the images you are about to see are from the original art, the words are not included. And as you know, publishers often select the illustrator for a text, so not all of the images I am about to share are from books written by African Americans, but most are.

### Selected Illustrations



*Stevie*, written and illustrated by John Steptoe. Harper & Row, 1969

John Steptoe was one of the first African Americans to be embraced in mainstream children’s literature. Steptoe wrote and illustrated *Stevie* when he was 16 years old, and it was published three years later, in 1969. This book was celebrated for presenting African-American children’s experience, and John Steptoe continued to write and illustrate several children’s books that gained popularity.

*To Be a Drum* traces African and African-American historical and cultural connections through the tradition and rhythm of the drum. The late Aminah Brenda Lynn Robin-

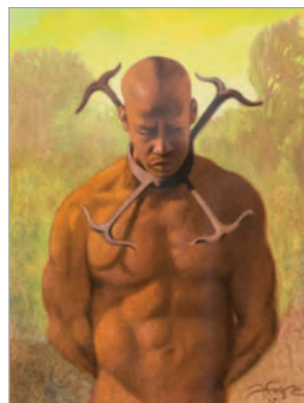




son's art is complex, and is collage art. Robinson explained that fibers attached to the mixed-media paintings are sisal from Kenya, and some of the cloth in the illustrations is from a quilt that was stitched by a great aunt who had been enslaved in the state of Georgia, adding direct authenticity.



*To Be a Drum.* Illustrated by Aminah Brenda Lynn Robinson. Written by Evelyn Coleman. Whitman and Co., 1998



*Bound for America: The Forced Migration of Africans to the New World.* Illustrated by Floyd Cooper. Written by James Haskins & Kathleen Benson. Lothrop, Lee & Shepard, 1999

A portion of this image by Floyd Cooper appears both on the cover of *Bound for America: The Forced Migration of Africans to the New World*, as well as inside the book. This particular image, showing the pain on the face of a man being displayed for sale, and the dehumanization of his strong body with neck ring to prevent escape, visually communicates the horrors of the slave trade.

Tom Feelings illustrated the cruelty of the slave ship experience for Africans being transported across the Atlantic Ocean. The size of the book, 27 centimeters tall, but 35 centimeters wide, adds prominence to the illustrations, which are further emphasized because there are no words. Feelings stated in the introduction:

“Callous indifference or outright brutal characterizations of Africans are embedded in the language of the Western World. It is a language so infused with direct and indirect



*The Middle Passage: White Ships / Black Cargo.* Tom Feelings. Dial, 1995, c2018

racism that it would be difficult, if not impossible, using this language in my book to project anything black as positive. This gave me a final reason for attempting to tell the story through art alone.”



*Freedom Over Me: Eleven Slaves, Their Lives and Dreams Brought to Life.* Written and illustrated by Ashley Bryan. Atheneum, 2016

Shades of gray and sepia contribute to the emotional portrayals, such as here, where Feelings places the viewer above the ship, and presents a multi-layered perspective.<sup>2</sup>

One of the most outstanding African-American creators of children's books is Ashley Bryan. Now 96 years old, he is still writing and illustrating. *Freedom Over Me: Eleven Slaves, Their Lives and Dreams Brought to Life*, was inspired by historical documents from the 1828 sale of the Fairchilds Estate upon the death of owner Cado Fairchilds. In an author's note, Bryan explains eleven enslaved individuals were listed among the animals, cotton, and other property appraised for sale. One person for sale was "Peggy," and Bryan only had her price, and that she was a woman. Bryan created an age and an image, thus giving her humanity. He also gave her words, poetically imagining her thoughts and dreams. He created two illustrations and two poems for each of the eleven enslaved persons who were sold, adding a sense of compassion to lives that had been stripped of human individuality.



*Freedom in Congo Square.* Illustrated by R. Gregory Christie. Written by Carole Boston Weatherford. Little Bee, 2016

In *Freedom in Congo Square*, R. Gregory Christie created a story based on an open area that still exists in New Orleans, Louisiana. The enslaved peoples from Africa and the West Indies worked six long days each week for the profit of their masters. However, Sunday was recognized as a holy day and the enslaved peoples as well as others of African descent were given the opportunity to engage in personal endeavors such as meeting in Congo Square where they could dance, play music of their own heritage and other cultural origins, and enjoy a partial day of freedom. R. Gregory Christie's painting style including collage elements, shows joyful bodies outstretched, with musical instruments, and distinctive New Orleans architecture in the background.

After slavery was abolished in the United States and African Americans were freed, they faced economic prob-



lems, inequality, racism, and segregation that was intended to keep African Americans separated in all aspects of public life. Many African Americans left southern states to find jobs in the North. Jan Spivey Gilchrist illustrated *The Great Migration: Journey to the North*, based on the lived experience of the book's author, Eloise Greenfield. After finding work in the North, Greenfield's father sent money for the family, portrayed here, to join him. The bottom of this image features life in the South, including a hooded member of the Ku Klux Klan hate group – which is unfortunately still active in the United States. A sense of hope is infused as the family looks toward a new life in Washington, D.C.

Segregation also limited where African Americans could travel safely, purchase gasoline, spend the night, eat in restaurants, even where they could get a haircut. From 1936 to 1966, African Americans had their own travel guide, originally titled *The Negro Motorist Green Book*. In *Ruth and the Green Book*, Floyd Cooper illustrates the fictional story of a young girl traveling with her parents, and she is embarrassed to learn she is unable to visit the restroom in a white-owned gas station, but must go in the woods. Here she is clutching a copy of *The Green Book*.

A big step for 'Tricia Ann was to be able to go someplace special. She encounters racism on the way, and here she is not welcome to sit on a bench, because it was labeled "FOR WHITES ONLY." She knows she will be welcome at the special place where she is going – the library. Highly acclaimed illustrator Jerry Pinkney's detail in 'Tricia Ann's clothing helps to situate this historical story, based on author Patricia McKissack's childhood in Nashville, Tennessee.

Ekua Holmes portrays civil rights activist Fannie Lou Hamer, in *Voice of Freedom: Fannie Lou Hamer: Spirit of the Civil Rights Movement*. Hamer tirelessly worked to end in-



*The Great Migration: Journey to the North*. Illustrated by Jan Spivey Gilchrist. Written by Eloise Greenfield. Amistad, 2011



*Ruth and the Green Book*. Illustrated by Floyd Cooper. Written by Calvin Alexander Ramsey, with Gwen Strauss. Carolrhoda, 2010





*Goin' Someplace Special.* Illustrated by Jerry Pinkney.  
Written by Patricia McKissack. Atheneum, 2001

equality and to ensure African Americans would receive the rights provided in the U.S. Constitution. Fannie Lou Hamer was not a tall woman, but Holmes' perspective, and the way Hamer is positioned in this image, encapsulates her passion and determination, and the towering messages she zealously delivered.

African Americans have pursued dreams in spite of institutionalized repression. Vivien Thomas could not afford to attend medical school, however he accepted a job in a medical laboratory. Under a doctor's supervision he learned about medical techniques, and developed a new heart procedure to save babies born with a certain heart defect. While not permitted to perform operations himself, the doctor who learned this procedure from Thomas would not perform this technique without Vivien Thomas' pres-

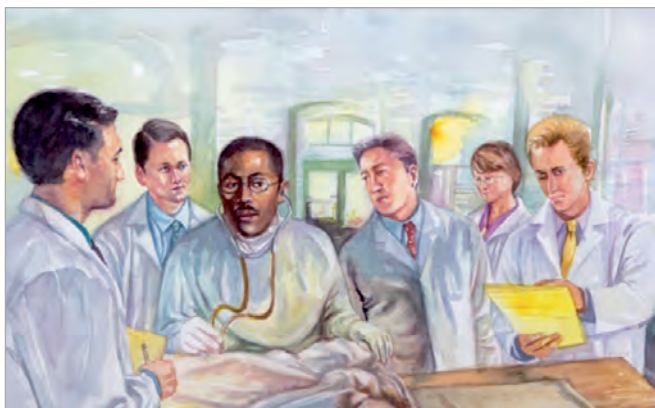


*Voice of Freedom: Fannie Lou Hamer: Spirit of the Civil Rights Movement.*  
Illustrated by Ekoa Holmes. Written by Carole Boston Weatherford.  
Candlewick, 2015

ence in the operating room. Colin Bootman's illustration here demonstrates the respect Thomas achieved.

*Our Children Can Soar* is a compendium of illustrations by several African-American artists, with each illustration representing a well-known or prominent African-American individual. In this illustration, Shadra Strickland depicts Ruby Bridges, who at age six, integrated a school for white children in the South. The balance of color and space emphasizes how this small child made a monumental difference.





*Tiny Stitches: The Life of Medical Pioneer Vivien Thomas.*  
Illustrated by Colin Bootman. Written by Gwendolyn Hooks. Lee & Low, 2016



*Our Children Can Soar: A Celebration of Rosa, Barack, and the Pioneers of Change.* This painting by Shadra Strickland.  
Various illustrators. Bloomsbury, 2009



*We Are the Ship: The Story of Negro League Baseball.*  
Words and paintings by Kadir Nelson. Hyperion, 2008

Baseball! Is there anything more American than baseball? At one time, that depended on your race. Kadir Nelson's stunning art complements the importance of the Negro baseball leagues, and their role in the acceptance of diversity in the U.S. The human form is Nelson's forte, which is evidenced in this illustration of African-American baseball players as a powerful presence in the country's national pastime.

*A Sweet Smell of Roses* is a fictional story of two young African-American girls who march with others to hear a speech by Dr. Martin Luther King, Jr. Told from the children's perspective, Eric Velasquez's charcoal illustrations situate the actual historical era.

*Uncle Jed's Barbershop* takes place in the 1920s, and Uncle Jed, the only black barber in the area, traveled the county to cut hair until he was finally able to open his own barbershop. The colors and crowd in this illustration by James Ransome set the tone for the importance of this bar-



*A Sweet Smell of Roses.* Illustrated by Eric Velasquez.  
Written by Angela Johnson. Simon & Schuster, 2005



*Uncle Jed's Barbershop.* Illustrated by James Ransome.  
Written by Margaree King Mitchell. Simon & Schuster, 1993

bershop to the African-American community. While this is a fictional story, it resonates with historical realities.

Her mother was formerly enslaved, she grew up in poverty, yet one young African-American woman defied



*Vision of Beauty: The Story of Sarah Breedlove Walker.*  
Illustrated by Nneka Bennett. Written by Kathryn Lasky. Candlewick, 2000

adversity and developed cosmetics and beauty products specifically for African-American women's skin and hair. In creating her own successful business, she also gave Afri-



can-American women pride in their identities. Nneka Bennett portrays the young woman who became Madam C. J. Walker, here experimenting with herbs and oils, in *Vision of Beauty: The Story of Sarah Breedlove Walker*.

Jazz – that uniquely African-American musical style. When one thinks of music and New York City’s Harlem, jazz automatically comes to mind. Frank Morrison’s jazzy, exaggerated illustrations take us to exuberant rhythm and improvisation, and jazz greats, in *Sweet Music in Harlem*.

Nine-year-old Ron McNair wanted to be a pilot. But his first mission was to be able to borrow books from the library in his town in South Carolina, where the rule was that only white people could check out books. Don Tate illustrates the hopes and dreams of an African-American child as he negotiates a white society in *Ron’s Big Mission*. Ronald McNair became an American NASA astronaut, who un-



*Ron’s Big Mission*. Illustrated by Don Tate.  
Written by Rose Blue and Corine J. Naden. Dutton, 2009



*Sweet Music in Harlem*. Illustrated by Frank Morrison.  
Written by Debbie A. Taylor. Lee & Low, 2004

fortunately perished during the failed launch of the Space Shuttle Challenger.

Hair is an expression of individuality, of beauty, and there are many cultural considerations surrounding hair and hairstyles. Nevertheless, the ritual and closeness of a mother brushing a child’s hair is universal. This mother describes numerous African-American hairstyle possibilities such as braids or adding beads, accompanied by E. B. Lewis’ art in *I Love My Hair!* Also, note the child’s doll as a cultural artifact among the cloth bears.

I began with an image from *Stevie*, by African-American writer/illustrator John Steptoe, and I end with artwork from *Radiant Child: The Story of Young Artist Jean-Michel Basquiat*, by Javaka Steptoe, John Steptoe’s son. This is a large, heavy piece, painted on wood that Javaka recovered from





*I Love My Hair!* Illustrated by E. B. Lewis.  
Written by Natasha Anastasia Tarpley. Little, Brown, 1998



*Radiant Child: The Story of Young Artist Jean-Michel Basquiat.*  
Written and illustrated by Javaka Steptoe. Little, Brown, 2016

areas in Brooklyn and other areas of New York City, where Basquiat lived. The piece is collage, as actual paint tubes, paint brushes, toothbrush, and additional objects are affixed to the painting, adding depth. It is evident that Javaka Steptoe was influenced by Basquiat's uniquely developed

graffiti style, often including crowns and words, as can be seen here.

### Looking Ahead

The artistic styles of African-American illustrators are welcoming and life-affirming to African-American young people, and well as all young people, and adults, as the stories of African Americans are presented visually and in words.

The Cooperative Children's Book Center (CCBC) at the University of Wisconsin-Madison collects publishing statistics. The CCBC reports that in 2018, of the 3,644 children's books that were received (not all limited to U.S. publishers), 404 of the books were *about* Africans/African Americans, but only half, or 202 books, were created *by* Africans/African Americans. While disheartening, this is a marked improvement over the year 2016, when out of 3,400 books received, 287 of the books were *about* Africans/African Americans, and only 94 books were created *by* Africans/African Americans.<sup>3</sup>

We are in an era of welcoming more minority illustrators, and authors, in children's book publishing. This is just a beginning, and as you consider books from the United States, and elsewhere, it is hoped you will seek books created by talented African Americans as well as illustrators, and writers, from all cultural and ethnic groups.

### Notes

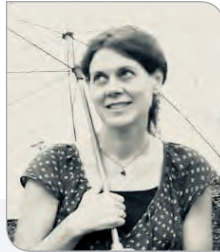
1. *Photography of original illustrations by Scott Kissell, Miami University, Oxford, Ohio.*
2. *A video of this book is available at <https://www.youtube.com/watch?v=5qjt1QLQMj0&t=86s>*
3. *CCBC publishing statistics are available at <https://ccbc.education.wisc.edu/books/pcstats.asp>*



# Tatyana Feeney

*Ireland*

## Cult of Original Illustration in the Digital World



*In 2018, she studied illustration at the University of Hertfordshire. She also completed her studies of children's book illustration. In 1993 she received an honorary diploma at the Art Institute in Atlanta, where she focused on design and production principles. She also studied art history. She has written several children's books, which she has illustrated, such as Mr. Wolf's Socks, Little Elephant Bathing, Little Rabbit and His Blue Duvet. She participated in many exhibitions and in 2017 also exhibited at the Biennial of Illustrations in Bratislava. She has won several awards and awards for her work and is a member of several organizations. Since 2016 she has been a member of the IBBY Committee.*

There is a value to books that are available digitally, not least that they allow easy access to those who have current technology. With technology, one book can be used by many, in a classroom or in a household, and digital books do not make a negative impact on the environment.

What digital loses is the unique and magical experience of reading a book that is made from paper and ink.

A digital book doesn't have a smell. There is no sound of turning the pages. There is no feel of the paper in your hand. The sensory experience is lost when reading happens digitally.

And I would argue that the sensory experience is a part of the entire reading experience, the physicality of the book, its smell, its weight, its size are all things that enrich the story that is being read.

There is a great satisfaction in opening a brand, new book. A book that was just bought in the bookstore or received as a gift, of being the first to open its pages and smell its new paper smell. And there is a lovely comfort in reading a book that has been in your house for many years, one that maybe your parents, or grandparents read before you and treasured. The love for an older book and the history of



this book; it may have worn or stained pages, goes with the story inside. Just as the brand, new book is like beginning a new adventure that is just for you. And this is what digital can't replace.

Every reader brings their own story to the book they are reading, and every printed book has its own story to tell. While it is impossible to know the individual experience each reader brings, it is possible to know that each reading is a unique event.

As P. T. Karjalainen writes in his essay on "Place and Intimate Sensing", "each individual encounters the world from the vantage point of their own experience" (Karjalainen, 1999) So too with books, each book allows each reader a "deep, personal meeting with the world" (Karjalainen, 1999).

(The text) "is not a more or less stable source of reference, but (is) a semiotic field of associative complexes of signification in which the meaning is continuously taking on new shapes. The interplay between the reader and the text is essential: meaning is not contained in the text itself but is created by this confrontation" (Karjalainen, 1999).

I would also suggest that the individual book itself plays a role in the experience of the narrative.

In light of the idea that the sensory experience is crucial to the overall experience of interacting with text, I offer as examples three picture books that would not have the same worth or substance if presented in a digital format.

The first is *Watch Out! A Giant!* by Eric Carle.

I grew up reading books by Eric Carle, the two I was most familiar with are *The Hungry Caterpillar* and *Brown Bear,*



Fig. 1. Eric Carle, *Watch Out! A Giant!* 2002

*Brown Bear, What Do You See?*. It wasn't until I was an adult with my own children that I discovered his story called, *Watch Out! A Giant!*



This book came to me by accident. I was in the library with my young children and because I can't resist books for sale, I looked through the discarded books that the library was selling, and I found this one. This book is much darker and more like a traditional fairy tale than many of Eric Carle's other books.

My children and I read this book for the first time on a dark winter morning. The atmosphere of the actual world (cold and dark) along with the library stamps in the book, saying, "WITHDRAWN" in large black letters, all combined with the text and book format to create an eerie reading experience.

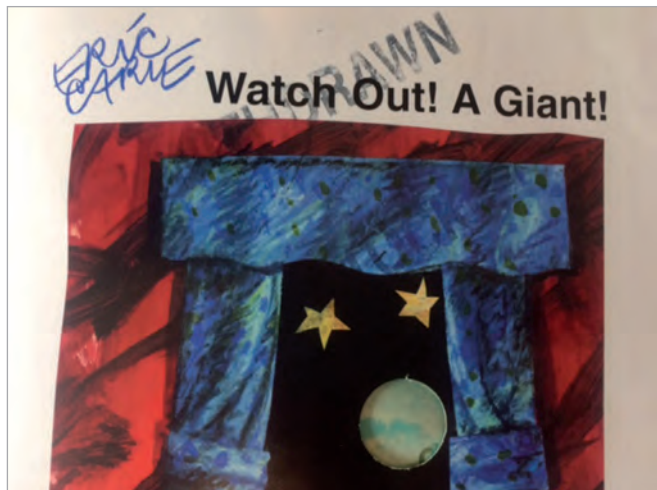


Fig. 2. Eric Carle, *Watch Out! A Giant!* 2002



Fig. 3. Eric Carle, *Watch Out! A Giant!* 2002

To summarise the story, it begins on a sunny day as two children go outside to play, immediately disregarding their mother's request that they stay in their garden. And in the tradition of all good fairy tales, (Tatar p 10) disobeying immediately leads the children into danger. In this case, into the world of a hungry giant.

Eric Carle is known for books about friendly, colourful animals. In this story, strange animals and unusual creatures appear, hidden in dark corners the deeper the children find themselves in the narrative. Carle uses dark colours and



frightening creatures which create a genuine feeling of unease as the reader travels through the story.

However, what fully engages the reader with the story, is the use of paper engineering. In this book there are lift-the-flaps on every page. Lift-the-flaps are often used in picture books to hide a surprise.

In *Watch Out! A Giant!*, the first flap leads the children of the story (and therefore the readers) from the safety of their own garden directly to the giant's garden.

From this initial step outside the known, the reader is in a world that is outside what is expected and travels with the protagonists into the unforeseen. The reader becomes an insider who is exploring the new world along with the children in the story. Like the children, we know there is danger present, but we also want to discover what comes



Fig. 4. Eric Carle, *Watch Out! A Giant!* 2002

next and so we are irresistibly drawn to open the subsequent small door.

This creates for the reader a sense of having entered another world. It is within the space of this “story world”, created between the art of Eric Carle and the experiences of the reader, that the book reaches its fullest narrative potential. The reader can thoroughly immerse themselves in the story, hoping the world created is unreal and trusting the flaps will lead them back to safety.

It goes without saying that books that have paper engineering are not possible in a digital context.

In the case of this book, *Watch Out! A Giant!*, the lift-the-flaps add to the feeling of possible danger and suspense. This would be impossible through written text alone.



Fig. 5. Eric Carle, *Watch Out! A Giant!*, 2002 flap closed

Fig. 6. Eric Carle, *Watch Out! A Giant!* 2002 flap open





The particular book that I read added, for me, another dimension to the story. This book already had signs of “love” and wear. The large stamps from the library were almost like warning signs, asking, “Dare I open this book?” and “Who might have read this before I did?”. These things all added to the unique experience of reading this particular physical book, something that would have been impossible in an e-reader format.

The next book I wanted to mention is *Flying*, by Kveta Pacovska



Fig. 7. Kveta Pacovska, *Flying*, 1995

This is a book that is larger than the usual picture book and one that also uses paper engineering. We have already mentioned that paper engineering is not a possibility in an e-reader. There is also a standard size to a book read on

tablet or digital device. There is no chance to read a very large book, one that is so large it almost becomes its own theatre, or one that is so small it seems like a secret just for you.

*Flying* has a very simple narrative; it begins with a tower who whispers a secret to another tower and what follows is an unusual route to discover what this secret might be. The reader is immediately intrigued. A secret is a powerful device for catching one’s attention. When discovering and uncovering something hidden is integral to the narrative, there is an immediate pull into the story to find the answer. (Kermode, 1980). What follows is a story introducing a cast of unlikely characters, frogs on bicycles, bears and pigs who fly with balloons, and birdmen who fly using designs by Leonardo DaVinci, all in the very roundabout journey to find the answer to what this secret might be.



Fig. 8. Kveta Pacovska, *Flying*, 1995



The form of the book goes hand in hand with the idea of the secret. It is oversized, larger than the average picture book, and has a number of pages that fold out, including the images that form the front cover. Prior to opening the book to the first “official” page, the narrative has begun. In *Flying*, Kveta Pacovska makes use of all available illustrative space and before we have reached the title page, the towers have whispered their secret to one another.

The reader is immediately drawn into the story, there is none of the traditional picture book beginning where the title page and publisher information lead us gently from the cover to the narrative. With the book *Flying*, we are immediately in the story even before we have opened the front cover; the story actually comes out of the cover to us. Combining this with a secret means that a reader is physically and emotionally invested in the narrative.

“Her book form is beyond the limit of a fixed book and print production. It suggests a new possibility of the book as an object which is three-dimensional and stimulates the senses. These books induce the instinct for play by using interesting materials such as (a)luminum and tracing paper. These experimental books give children lots of possibilities to develop their imaginations and encourage their own creativity.” (McCann, 2013)

*Flying* is a wonderful example of Kveta Pacovska’s unique type of experimental book. There are fold outs where it is possible to fold a part of the illustration from one page into another. There are die cuts which allow the reader to interact with the visual narrative in dimensions that go beyond the two dimensions of the book’s pages. There are page fold outs that use elements of the book’s own form (the spine) to create a new architecture. It is possible to fold the story out to interact with the world of the reader, or to



Fig. 9. Kveta Pacovska, *Flying*, 1995

nearly enclose the reader in the story’s own architectural space. It is this very special quality of the book *Flying* that allows the reader to go from their own world and almost physically join the world that is created in this story.

*Flying* is a book that has to be held to achieve its full narrative potential. For the reader, especially a small reader, this is a book that creates a physical other world. Without the chance to turn and fold out the pages of this book, feel the paper and experience the colours of the illustrations, the story loses what makes reading it a magical experience.

The final book is *Gisele de Verre* by Beatrice Alemagna.

This is a book that I wanted to pick up and touch and “read”. Although the text was written in another language, I was



Fig. 10. Beatrice Alemagna, *Gisele de Verre*, 2002



Fig. 11. Beatrice Alemagna, *Gisele de Verre*, 2002

able to understand the story concept due to the tactile quality of the papers that were used and to the way the illustrations were created to allow transparency of the images.

*Gisele de Verre* tells the story of a girl who is made out of glass. At first being made of glass is something that causes her to be admired, but over time, when all of her thoughts and feelings are on display, it is something that causes her distress. Ultimately Gisele leaves home in search of place where her visible emotions are no longer problematic.

What interested me about *Gisele de Verre* was not only the unusual story concept but also how Beatrice Alemagna created her illustrations visually and through sensory experience to represent a girl made of glass.

There are many pages in the book which are beautifully drawn in a way that shows that Gisele is transparent.



Fig. 12. Beatrice Alemagna, *Gisele de Verre*, 2002



Fig. 13. Beatrice Alemagna, *Gisele de Verre*, 2002

The pages that are even more interesting are those that are made of opaque paper. A number of the illustrations are printed on a paper that is similar to tracing paper. This allows the reader to see the image behind the opaque page and visually combine the two images, creating physically the sensation of seeing through Gisele's hand or inside her head. These are often done in more than one layer, creating a complex image that can be seen as individual parts, or as the built-up entirety.

The effect is to physically have created what is told in the narrative. The reader can also see inside Gisele's head and watch the build-up of her emotions.

In conjunction with this is the actual texture of the opaque paper that is used. This paper has a different tactile effect to the other pages in the book and because of this,

creates the sensation of being able to touch Gisele's transparent skin.

Children love things they can touch because touching helps them learn about and explore the world they are still discovering.

Studies have shown that when very young children are read books which integrate touch with text, there is a likelihood of greater understanding of the text. (Abu-Zhaya, Seidl, and Cristia, 2017)

"we typically think of sight as the perceptual system by which shapes and surfaces speak to the mind. But (...) evidence demonstrates that touch can relay much the same information."

(Sköld, 2007 [ 3])

Sound also plays a role, albeit a subtle one. The pages which have a different texture and weight, also have a unique sound as they are being turned, they are crisper and lighter, and this serves to support the sensory impact of the story on the reader.

What is created through the tactile and auditory quality of the paper used in the book, underpins what is being told in the narrative. This is something that only a physical book can provide for the reader.

There is room for further debate, and I could use more examples, because I believe passionately that to fully experience the meaning of a story or narrative one has to physically interact with a book.

And all of what I have said about the particular books I have chosen is subjective. Maybe the books I have chosen would not speak to you in the way they spoke to me. But that is really the point of what I have to say. All reading is





subjective. The words that we read in a particular book are the same words for whoever reads them but the experience of reading them is different for everyone. When the words are read on a screen however, the sensory experience of an individual book is gone. To me that is a loss that will be reflected in the experience of the story.

So, while I recognise that there are times when a digital book is more convenient, more instant or even just lighter in your luggage, for me there is no replacement for a book in your hand.

#### List of Illustrations

1. Figure 1: CARLE, E. (2002) *Watch Out! A Giant!*. London: Simon and Schuster [cover] Available from: [https://www.google.ie/search?q=images+for+Watch+out+a+giant!&client=firefox-b&dcr=0&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=H5vg7wQl-R8u9tM%253A%252CY5Q06CjiltFcTM%252C\\_&usg=\\_\\_Qb-fw1YwySb0v-x0gWZxXuE\\_gQII%3D&sa=X&ved=0ahU-KEwj9kYbL\\_vvZAhWIF8AKHVfAAQcQ9QEILzAC#imgrc=H5vg7wQlR8u9tM](https://www.google.ie/search?q=images+for+Watch+out+a+giant!&client=firefox-b&dcr=0&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=H5vg7wQl-R8u9tM%253A%252CY5Q06CjiltFcTM%252C_&usg=__Qb-fw1YwySb0v-x0gWZxXuE_gQII%3D&sa=X&ved=0ahU-KEwj9kYbL_vvZAhWIF8AKHVfAAQcQ9QEILzAC#imgrc=H5vg7wQlR8u9tM): [Accessed 20/02/2018].
2. Figure 2: CARLE, E. (2002) *Watch Out! A Giant!*. London: Simon and Schuster [title page]
3. Figure 3: CARLE, E. (2002) *Watch Out! A Giant!*. London: Simon and Schuster [6] Available from: [https://www.google.ie/search?q=images+for+Watch+out+a+giant!&client=firefox-b&dcr=0&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=H5vg7wQl-R8u9tM%253A%252CY5Q06CjiltFcTM%252C\\_&usg=\\_\\_Qb-fw1YwySb0v-x0gWZxXuE\\_gQII%3D&sa=X&ved=0ahU-KEwj9kYbL\\_vvZAhWIF8AKHVfAAQcQ9QEILzAC#imgrc=H5vg7wQlR8u9tM](https://www.google.ie/search?q=images+for+Watch+out+a+giant!&client=firefox-b&dcr=0&tbm=isch&source=iu&ictx=1&fir=H5vg7wQl-R8u9tM%253A%252CY5Q06CjiltFcTM%252C_&usg=__Qb-fw1YwySb0v-x0gWZxXuE_gQII%3D&sa=X&ved=0ahU-KEwj9kYbL_vvZAhWIF8AKHVfAAQcQ9QEILzAC#imgrc=H5vg7wQlR8u9tM): [Accessed 20/02/2018]
4. Figure 4: CARLE, E. (2002) *Watch Out! A Giant!*. London: Simon and Schuster [15-16]
5. Figure 5: CARLE, E. (2002) *Watch Out! A Giant!*. London: Simon and Schuster [18]

6. Figure 6: CARLE, E. (2002) *Watch Out! A Giant!*. London: Simon and Schuster [18]
7. Figure 7: PACOVSKA, K. (1995) *Flying*. NEW YORK: North-South Books. [cover]
8. Figure 8: PACOVSKA, K. (1995) *Flying*. NEW YORK: North-South Books. [4]
9. Figure 9: PACOVSKA, K. (1995) *Flying*. NEW YORK: North-South Books. [front end papers]
10. Figure 10: ALEMAGNA, B. (2002) *Gisele De Verre*. Paris: Editions du Seuil. [cover]
11. Figure 11: ALEMAGNA, B. (2002) *Gisele De Verre*. Paris: Editions du Seuil. [19-20]
12. Figure 12: ALEMAGNA, B. (2002) *Gisele De Verre*. Paris: Editions du Seuil. [22 over 23- 26]
13. Figure 13: ALEMAGNA, B. (2002) *Gisele De Verre*. Paris: Editions du Seuil. [24-25 over 21 and 26]

#### References

1. KARJALAINEN, P. T. (1999) *Place and Intimate Sensing*. The Thingmount Working Paper Series on The Philosophy of Conservation. Lancaster University, Lancaster pp.1-18.
2. KARJALAINEN, P. T. (1999) *Place and Intimate Sensing*. The Thingmount Working Paper Series on The Philosophy of Conservation. Lancaster University, Lancaster pp.1-18.
3. KARJALAINEN, P. T. (1999) *Place and Intimate Sensing*. The Thingmount Working Paper Series on The Philosophy of Conservation. Lancaster University, Lancaster pp.1-18.
4. TATAR, M. (1992) *Off With Their Heads!: Fairy Tales and the Culture of Childhood*. [Online] Princeton, NJ, Princeton University Press. Available from: [https://books.google.ie/books?hl=en&lr=&id=azyl6R-oSSMC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Off+with+Their+Heads!:+Fairy+Tales+and+the+Culture+of+Childhood+By+Maria+Tatar&ots=oLF4wXa-ZQ2&sig=KwgseVlORWpatZxZeUhrPp7yg\\_A&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Off%20with%20Their%20Heads!%3A%20](https://books.google.ie/books?hl=en&lr=&id=azyl6R-oSSMC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Off+with+Their+Heads!:+Fairy+Tales+and+the+Culture+of+Childhood+By+Maria+Tatar&ots=oLF4wXa-ZQ2&sig=KwgseVlORWpatZxZeUhrPp7yg_A&redir_esc=y#v=onepage&q=Off%20with%20Their%20Heads!%3A%20)





- fo%3Apmid%2F24669394&rft.externalDocID=24669394&paramdict=en-UK [Accessed 1/03/2018]
9. DAVIDSON, J. & MILLIGAN, C. (2004) 'Embodying emotion sensing space: introducing emotional geographies' *Social and Cultural Geography*. [Online] 5 (4) p.523-532. Available from: <https://www.tandfonline.com.ezproxy.herts.ac.uk/doi/full/10.1080/1464936042000317677?scroll=top&needAccess=true> [Accessed 16/01/2018]
  10. GALDA, L. & SHORT, K. (1993) 'Visual Literacy: Exploring art and illustration in children's books.' *The Reading Teacher*. [Online] 46 (6) p.506-511. Available from: [http://ud7ed2gm9k.search.serialssolutions.com/?ctx\\_ver=Z39.88-2004&ctx\\_enc=info%3Aofi%2Fenc%3AUTF-8&rft\\_id=info%3Aasid%2Fsummon.serialssolutions.com&rft\\_val\\_fmt=info%3Aofi%2Ffmt%3Akev%3Amtx%3Ajournal&rft.genre=article&rft.atitle=Children%27s+Books%3A+Visual+Literacy%3A+Exploring+Art+and+Illustration+in+Children%27s+Books&rft.jtitle=The+Reading+Teacher&rft.au=Lee+Galda&rft.au=Kathy+G.+Short&rft.date=1993-03-01&rft.pub=International+Reading+Association&rft.issn=0034-0561&rft.eissn=1936-2714&rft.volume=46&rft.issue=6&rft.spage=506&rft.epage=516&rft.externalDocID=20201117&paramdict=en-UK](http://ud7ed2gm9k.search.serialssolutions.com/?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info%3Aofi%2Fenc%3AUTF-8&rft_id=info%3Aasid%2Fsummon.serialssolutions.com&rft_val_fmt=info%3Aofi%2Ffmt%3Akev%3Amtx%3Ajournal&rft.genre=article&rft.atitle=Children%27s+Books%3A+Visual+Literacy%3A+Exploring+Art+and+Illustration+in+Children%27s+Books&rft.jtitle=The+Reading+Teacher&rft.au=Lee+Galda&rft.au=Kathy+G.+Short&rft.date=1993-03-01&rft.pub=International+Reading+Association&rft.issn=0034-0561&rft.eissn=1936-2714&rft.volume=46&rft.issue=6&rft.spage=506&rft.epage=516&rft.externalDocID=20201117&paramdict=en-UK)
  11. GIORGIS, C. et al. (1999) 'Children's Books: Visual Literacy' *The Reading Teacher*. [Online] 53 (2) p.146-153. Available from: [http://www.jstor.org/stable/20204765?seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](http://www.jstor.org/stable/20204765?seq=1#page_scan_tab_contents) [Accessed 17/2/2018]
  12. HIGGONET, M. (1990) 'The Playground of the Peritext'. *Children's Literature Association Quarterly*. [Online] 15 (2) p. 47-49. Available from: <https://muse-jhu-edu.ezproxy.herts.ac.uk/article/249132> [Accessed 16/02/2018]
  13. KARJALAINEN, P. T. (1999) *Place and Intimate Sensing. The Thingmount Working Paper Series on The Philosophy of Conservation*. Lancaster University, Lancaster pp.1-18.
  14. KERMODE, F. (1980) 'Secrets and Narrative Sequence' *Critical Inquiry*. [Online] 7 (1) p. 83-101. Available from: [http://ud7ed2gm9k.search.serialssolutions.com/?ctx\\_ver=Z39.88-2004&ctx\\_enc=info%3Aofi%2Fenc%3AUTF-8&rft\\_id=info%3Aasid%2Fsummon.serialssolutions.com&rft\\_val\\_fmt=info%3Aofi%2Ffmt%3Akev%3Amtx%3Ajournal&rft.genre=article&rft.atitle=Secrets+and+Narrative+Sequence&rft.jtitle=Critical+Inquiry&rft.au=Kermode%2C+Frank&rft.date=1980&rft.issn=1539-7858&rft.eissn=1539-7858&rft.volume=7&rft.issue=1&rft.spage=83&rft.externalDocID=R03600199&paramdict=en-UK](http://ud7ed2gm9k.search.serialssolutions.com/?ctx_ver=Z39.88-2004&ctx_enc=info%3Aofi%2Fenc%3AUTF-8&rft_id=info%3Aasid%2Fsummon.serialssolutions.com&rft_val_fmt=info%3Aofi%2Ffmt%3Akev%3Amtx%3Ajournal&rft.genre=article&rft.atitle=Secrets+and+Narrative+Sequence&rft.jtitle=Critical+Inquiry&rft.au=Kermode%2C+Frank&rft.date=1980&rft.issn=1539-7858&rft.eissn=1539-7858&rft.volume=7&rft.issue=1&rft.spage=83&rft.externalDocID=R03600199&paramdict=en-UK) [Accessed 21/02/2018].
  15. MARCUS, L. (1996) *Introduction*. In: Carle, E. *The Art of Eric Carle*. New York: Philomel Books.
  16. MARTINEZ, M. & HARMON, J. (2012) 'Picture/Text Relationships: An Investigation of Literary Elements in Picture Books'. *Literacy Research and Instruction*. [Online] 51 (4) p.323-343. Available from: [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/44696784/Picture\\_Text\\_Relationships.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1519929425&Signature=6rUC86VcLgkJY8%2FkCE1DErG4Cq8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPicture\\_Text\\_Relationships\\_An\\_Investigat.pdf](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/44696784/Picture_Text_Relationships.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1519929425&Signature=6rUC86VcLgkJY8%2FkCE1DErG4Cq8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPicture_Text_Relationships_An_Investigat.pdf) [Accessed 23/01/2018].
  17. MCCANN, C. (2013) *Kveta Pacovska. An Illustrator from Prague*. [Online] May 1<sup>st</sup> 2013. Available from: <https://fishinkblog.com/2013/05/01/kveta-pacovska-an-illustrator-from-prague/> [Accessed: 10 November 2017]
  18. MITCHELL, W.J.T. (1996) *W.J.T. Mitchell, Word and Image*. In: Nelson, R. & Shiff, R. (eds.) *Critical Terms for Art History*. Evanston: University of Chicago Press.
  19. MITCHELL, W.T.J. (2016) *Mitchell on the Pictorial Turn*. [Online] Available at: <http://newlearningonline.com/literacies/chapter-11/mitchell-on-the-pictorial-turn> [Accessed 23/01/2018]
  20. NICOLAJEVA, M. (2003) *Picturebook Characterisation: Word/image Interaction*. In: Styles, M. & Bearne, E. (eds) *Art, Narrative and Childhood*. Stoke on Trent: Trentham Books Ltd.
  21. PACOVSKA, K. (1995) *Flying*. NEW YORK: North-South Books



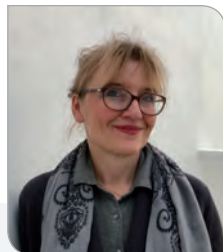
22. SCHARIOTH, B. (1993) *A Painted Paper World*. In: Pacovska, K. & Nuegebauer, M. Verlag. *The Art of Kveta Pacovska*. Gos-sau-Zurich: Michael Nuegebauer Verlag AG.
23. SIPE, L.R. (2001-2002) 'Picturebooks as Aesthetic Objects'. *Literacy, Teaching and Learning*. [Online] 6 (1) p.1-20 Available from: [https://www.readingrecovery.org/wp-content/uploads/2017/03/LTL\\_6.1-Sipe.pdf](https://www.readingrecovery.org/wp-content/uploads/2017/03/LTL_6.1-Sipe.pdf) [Accessed 03/02/2018].
24. SIPE, L.R. & BRGHTMAN, A. (2009) 'Young Children's Interpretations of Page Breaks in Contemporary Picture Storybooks'. *Journal of Literary Research*. [Online] 41 (1) p. 68-103. Available from: <http://journals.sagepub.com.ezproxy.herts.ac.uk/doi/pdf/10.1080/10862960802695214> [Accessed 03/02/2018].
25. SKOLD, B.C. (2007) 'Picture books accessible to blind and visually impaired children'. In *World Library and Information Congress: 73<sup>rd</sup> IFLA General Conference and Council*. Durban, South Africa, 19-23 August 2007. P.1-9.
26. TARE, M. et al. (2010) 'Less is more: How manipulative features affect children's learning from picture books'. *Journal of Applied Developmental Psychology* [Online] 31 (5) p. 395-400. Available from: [https://ac-els-cdn-com.ezproxy.herts.ac.uk/S0193397310000808/1-s2.0-S0193397310000808-main.pdf?\\_tid=ee56c856-82da-4370-b41d-19efe4d-1406b&acdnat=1519931044\\_d77e9d2d8c7710a2b4e-512526f5d343c](https://ac-els-cdn-com.ezproxy.herts.ac.uk/S0193397310000808/1-s2.0-S0193397310000808-main.pdf?_tid=ee56c856-82da-4370-b41d-19efe4d-1406b&acdnat=1519931044_d77e9d2d8c7710a2b4e-512526f5d343c) [Accessed: 16/02/2018].
27. TATAR, M. (1992) *Off With Their Heads!: Fairy Tales and the Culture of Childhood*. [Online] Princeton, NJ, Princeton University Press. Available from: [https://books.google.ie/books?hl=en&lr=&id=azyI6R-oSSMC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Off+with+Their+Heads!:+Fairy+Tales+and+the+Culture+of+Childhood+By+Maria+Tatar&ots=oLF4wXaZQ2&sig=KwgseVIORWpatZxZeUhrPp7yg\\_A&redir\\_esc=y#v=onepage&q=Off%20with%20Their%20Heads!%3A%20Fairy%20Tales%20and%20the%20Culture%20of%20Childhood%20By%20Maria%20Tatar&f=false](https://books.google.ie/books?hl=en&lr=&id=azyI6R-oSSMC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Off+with+Their+Heads!:+Fairy+Tales+and+the+Culture+of+Childhood+By+Maria+Tatar&ots=oLF4wXaZQ2&sig=KwgseVIORWpatZxZeUhrPp7yg_A&redir_esc=y#v=onepage&q=Off%20with%20Their%20Heads!%3A%20Fairy%20Tales%20and%20the%20Culture%20of%20Childhood%20By%20Maria%20Tatar&f=false) [Accessed 16/02/2018].
28. THEUREL, A. et al (2013) 'Tactile picture recognition by early blind children: The effect of illustration technique'. *Journal of Experimental Psychology: Applied*. [Online] 19 (3) p. 233-240. Available at: <http://psycnet.apa.org.ezproxy.herts.ac.uk/fulltext/2013-33333-004.html> [Accessed 17/02/2018].
29. WALL, J. (ed.) (2008) *Mediations in Cultural Spaces: Structure, Sign, Body*. [Online] Newcastle-upon-Tyne: Cambridge Scholars Press. Available from: <http://www.cambridgescholars.com/download/sample/59560> [Accessed 01/21/2018].



# Renáta Fučíková

*Czech Republic*

## Cult of the original illustration in the world of digital technology



*She studied at the Accademy of Applied Arts in Prague, in 1982 – 1988. Illustrates both writes books for children and youth, mostly the books with historical themes. Her almost 50 book titles were published in Czech and Slovak Republics, France, Germany, South Korea, USA, Poland. Designed 11 post stamps for the Czech Post Office. She also illustrated programs for Prague National Theatre. Designed decorations 3 Christmas porcelain collections of Rosenthal, Germany. Exhibited in many countries: Czech Republic, Holland, Japan, South Korea, Denmark, China, India, France, USA. Teaches the non-fiction illustration at Ladislav Sutnar Faculty of Design and Art in Pilsen. Awards: „IBBY Honor List“, „White Raven of International Jugendbibliothek in Muenchen“, „Grand Prix in Zagreb Biennial“ or „Tehran Biennial Award“. She was also nominated for „Astrid Lindgren Memorial Award“, many national prizes like „The Golden Ribbon“ or „The Most Beautiful Book of the Year“.*

I have been deeply dealing with this topic for the last years. But my contribution will not be about lamenting over something or trying stopping the time, it will be a series of considerations.

At first I would like to consider the term ‘digital technology’. Eight years ago, we talked here about increasing number of illustrations made or finished by computer. The graphic digital technology of that time reached a certain expressive level and like this, it created overcoloured concepts. Digital technology started helping a complicated and delicate expression of illustration.

Since then, it has been eight years and this is a long time in the age of informatics. Things that amazed us twenty years ago we only admired ten years ago and today, the same thing is just a common matter.

Thanks to the fast technological development authors are not divided into generations according to their age, but more according to their technological skills. The young ones are able to work faster, more spontaneously, intuitively, the older ones are not able to catch up with the technological knowledge. I belong, of course, to those older authors.



But I had a chance to teach illustration and thanks to this, I am in touch with young, technologically skilled illustrators every day.

Our first meeting three years ago was a surprise for both sides. Students represented the formula of today's society: when talking about their interests, computer games were on the first place. When we met, only few of them were reading books. And the books they were reading was literature considered by my generation as relaxing: fantasy, horror and sci-fi.

Some of them surprised me with their opinions on current illustration. They were repeatedly persuading me that current illustration is already completely digital. They said that hand made illustration is dead. They created atmospheric countries of fantasy worlds full of unknown creatures, beatles, hermits and outcasts. The majority of their works was defined by designs of so called characters, portraits of characters from computer games displayed from three sides to enable the computer to work with them well and make them move.

Today, together with a big amount of students, we illustrate traditional literary stories in our studio and we create small author's books or great non-fiction illustration cycles. Students work with traditional techniques, but they usually finish their illustrations by using a computer.

The way how the virtual world can trick us easily is an easy success to the audience. Digital world is full of websides and platforms where authors display their works without any curatorial or editing management. But the reaction of the audience comes immediately and very often massy.

Platforms like Instagram offer beginners great space. Short time ago, a young artist could display his work only in an insignificant gallery where it was seen only by few visitors. Today, you can download an application and you can start sharing it in a gallery bigger than the world. It is easy to find viewers who will give you their likes. A young author can count the likes and tries to catch the fancy of his followers to get as many of them as possible. Thanks to programming of platforms he usually remains in a closed bubble of one style.

How easy it is to confuse young authors can be demonstrated by Inktober. I am not going to say the name of its author because I do not want to support his popularity. I think it is false. Artists from the whole world paint fast sketches, features, attempts of illustration during the whole October and post it on Instagram. The aim of this action is to create a new painting on a particular theme every day. Inspiration and breath of an unexperienced painter is after some days at the end. But he continues in his posting and if he meets the taste of his followers, he will get more points. What is the effect of such an action? Quite controversial. Virtual network is full of paintings that are not of good quality and viewers destroy their taste because the biggest feedback have those easy on the eye and not original expressions – and with their high points they make an impression that this is exactly the right thing. In my opinion, Inktober is an example of the dark side of digital painting world.

Of course, availability and access are the positive effect of virtual networks – for a young painter a much bigger chance to be successful. But it is necessary to learn how to work sensitively with his own brand, with his own self-promotion and how to find the cultivated form how to make other pay attention to his works.



Let us consider another key word of our theme: 'original, originality'. When we enter the virtual space to find some inspiration, there is almost no doubt that we will be successful. Pages, profiles and platforms are full of visual impulses. The problem is that there are other people who are able, the same easy way as we are able, to discover this source of inspiration. Searching in virtual world makes the level of our originality lower.

On the contrary, when we post our work it is easy to steal it. Even if we put some ribbons on the image, even if we use a diagraph, a well skilled imitator can steal our work easily. This effect of imitating and lowering quality is the result of still bigger access to digitally provided and spread sources.

And how is it with the original of illustration? Where is its beginning and where does its originality end? In the past, there was only one exemplar of a picture or painting considered to be original, directly touched by the hand of its author. This work was the only artwork used for reproduction and the coming publishing of an illustrated book. Galleries hesitated to display printed pieces because they did not consider them to be works of illustrator's original expression.

It is true that printing used to harm illustration in the past. A lot of picture information was lost by recording it with bad quality scanners. Wrong paper, bad quality colours could also harm the process of illustration printing. Despite this fact, I have always believed that to display a good quality print is not degrading for an illustrator. He created this illustration for its reproducing!

These days, final digital manipulation represents a big contribution to the result of illustrator's work. We cannot

– actually we are not allowed to resist it. We cannot imagine that we could not manipulate our original image in our computer, make it brighter or correct some mistakes. Even me, not working directly with graphic programs, I know how to use them. Together with my students, we tune their works by using a computer and when I illustrate books, I let some of my illustrations process in a studio. This is the first time that I have sent printed illustrations to the Biennial of Illustrations Bratislava. The original paintings are in black and white and they have been created with the aim to publish them in colour, so to display the original black and white drawn pictures would be misleading.

In the past refused intensive colourful digital illustration is gone. The technological development and computers enable us to imitate watercolour with its accidents and splashes and illustrators can work with them in the right way. The only thing we can blame digital illustration is the lack of resistance of the material. We can observe a visible difference between digital and real linocut. Even a well skilled illustrator succumbs the seduction of easy pulling a pencil by drawing and the illustration makes an impression of being too perfect. The real linocut is full of lively energy, it is the result of the meeting between the hand and surface. Let us believe that digital technologies will develop further and they will offer illustrators new items that will be beneficial for the graphic aspect of books.

The final consideration of my contribution will belong to the term 'illustration'. What a movement it has made for the last years! At least in the Czech Republic. For some years, Lustr, a festival of illustration, has taken place. It is organized by the young generation of artists – please, no-



tice that on purpose I am not saying the young generation of illustrators. This year challenge to take part in this festival is accompanied by the words: 'Send your free works, not commercial works. We welcome spacial installations, animation, 3D objects.'

But the definition of illustration is like this: 'Illustration is an artistic accompanist of the story, mostly a book or text in a magazine that has the task to highlight and explain the text, make it understandable for its reader or make the text graphically more lively.'

So it seems that the young generation of artists intend to separate illustration from books and I am afraid that – they are successful in it. Lustr Festival offers the exhibition of beautiful artistic works with a significant message. But these works are not illustrations. They are free drawings or graphics.

And like this, illustration is going downhill: galleries and festival organizers are not satisfied with areal showpieces. An illustrator has to ingratiate himself with the cosset-

ted audience used to visual explosions in films and video games. After all a gallery visitor needs to have some fun! I have not resisted this pressure recently either and let my illustration for a retrospective exhibition modify into three-dimensional look.

It is the same with the illustrator's effort to humbly serve the text which is many times more libelled than praised. Many artist longing for originality deny the message of the text or the genre of the particular book. This is a refreshing way from time to time, but I have had the feeling lately that originality at any cost is required and has become a trend.

Digital age will maybe become the twilight of printed book, maybe even the grave of illustration in its original sense. It is quite possible that in a few years we will experience the moment when we will place an illustration on the square to commemorate a special event. Or we will send an illustration into orbit around Earth to shine there. And actually – why not?



# María Jesús Gil

*Spain*

## Cult of the original illustration in the world of digital technology



*Editor (Ediciones SM, Alfaguara, Altea, Santillana) and teacher. Member of the IBBY Executive Committee (1996-2000). President of the Spanish Section of IBBY (2009-11). Chair of the 32nd IBBY Congress (Santiago de Compostela, 2010). Member of the Jury for the Hans Christian Andersen Award 2008 and 2010. President of the 2012 and 2014 Hans Christian Andersen Award Jury. Member of Bratislava Biennial of Illustration (BIB) Jury, 2014. International Consultant for China Children's Press and Publication Group (CCPPG). Chen Bochui Award to the Cultural Contribution at Shanghai Children Book Fair (2016) IBBY Honorary Membership (2018).*

Good morning!

I would like to thank to Peter Tvrdón, Director of BIBIANA, to the General Commissioner and Chair of BIB International Committee, Zuzana Jarošová, to Viera Anoskinová, Head of BIB Secretariat and Coordinator of International Symposium BIB, and to all the team of BIB, for your kind invitation.

It is a great honour for me to be here to share with you my ideas about this so interesting and controversial topic that the organizers have suggested to me.

First of all, I would like to talk about what a work of art, generally speaking, means to me. And, in particular, the original illustration.

Of course, I like to have beautiful originals framed and hung on my wall. I really appreciate a piece of art. The artwork, the original with an exhibition value. The artwork as a unique piece.

In Walter Benjamin's most influential essay on aesthetics, *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*,



written in 1936, he identifies the artwork's *aura* with the singularity, the experience of the unrepeatable and suggests that the *aura* of a work of art is devalued by mechanical reproduction.

Benjamin says that the technical reproduction destroys the work's originality since it is not possible to calibrate the value of an object in terms of its real value, but only from its displayed value. So, the work of art becomes an object whose value cannot be dimensioned and that loses originality due to the existence of multiple reproductions.

So, for Benjamin, art is no longer unique since almost everything can already be reproduced.

Today, when reproduction techniques have developed to unsuspected limits, Benjamin's ideas are really surprising in 1936. It is amazing so successful conclusion.

Benjamin would be amazed today to see how his thesis has not only been confirmed, but have gone much further to build a huge industry around it.

Benjamin's ideas have had great influence. In the late 20th century, in Berger's *Ways of Seeing*, there is a declaration of intentions of his way to understanding art, having *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* at the beginning of his reflections.

Speaking of photography, Berger asks: what do images lose when the camera reproduces them? Do they lose authenticity? He says that the modern means of artistic production and of artistic reproduction have destroyed the aesthetic, cultural, and political authority of art: He says: "For the first time ever, images of art have become ephemeral, ubiquitous, insubstantial, available, valueless, free", end of quote, for lacking the *aura* of the original work of art.

It is a fact that the artwork in the era of technical reproducibility has changed. A revolution has taken place. The

digital revolution has altered the nature of illustration beyond recognition.

The closeness with the copy transforms the work. It has stopped being authentic. It is no longer unique.

At this point, I have many questions: is this necessarily negative? Or, on the contrary, is the work of art finally free of its sacred character?

What happen? That art reaches more people? Isn't it better to reach more people? How far does the digital banalize art? Maybe does the elite feels it like a loss?

The answers to all these questions go beyond what can be undertaken here, but I believe it would be worth thinking about this matter in depth.

On the other hand, I consider all this very inspiring, of course, but I have been editor of picture books during all my professional life and in addition to all this, I can say that, undoubtedly, it is the publishing industry that has given character to the illustrations.

For me the real question would be:

For what is the illustration intended? What is the main task of illustration? Is it not mainly intended to be reproduced in books?

I think that the concept of illustration as a unique work has been emerging from the exhibitions, considering illustration an artistic fact, we could even say that in this way a recognition of the illustrator, -on the other hand legitimate-, is sought.

However, all this is secondary to the illustration. The illustrators are really craftsmen of the image. That, of course, does not take away any merit of them, as artists.

The truth is that illustrations are born to be reproduced in books, so when the illustrator delivers the work to the



editor or the art director who has commissioned the work, the process continues and from now on the process will be in the hands of the editor, and it will continue until the book is on the bookshelves of bookstores.

So, at this stage, and from now on, a part of the process becomes independent of the illustrator. The next steps the editor takes are prepress, printing, choose the kind of paper, font, and so on, till having a picture book.

We cannot ignore that the use of new technologies is changing the publishing industry. Rather we can say that technology is crossed with the publishing business.

One thing that is frequently happening since the new technologies are used is that the illustrator is doing the work of the editor or the book designer, to the point that we can say that the prepress has practically disappeared as an office.

If you ask my opinion about the use of digital tools by the illustrators, I will tell you that, I think they are very useful for them.

I am only worried about one possible danger: as every illustrator has the same technology available for them, the only way to be different and original is to find their own style and try to be true to their idea.

Otherwise the work of the illustrator could become unnatural, lose gesture, freshness and spontaneity, and what is even worse, could be influenced by others through technology.

It has happened before but now it is much easier since today everything is on internet. The cut and paste never seemed healthy to me.

With so many possibilities at hand, illustrators must fight to be true to themselves. To know what and how they want to express with their art. They must care so that their ideas are not replaced by trends or for techniques.

I think that an important part of the struggle of illustrators for preserving their identity should be focused on having clear what to choose, trying to keep the machine from replacing them.

For me, as an editor, the fact of using digital tools is neither good nor bad. I simply observe, and comment it in order to highlight the changes that are happening since the digital tools are used.

I am an editor and, inevitably, my ideas are too mediated by my profession.

Having this in mind, I have tried to enrich our meeting bringing here the experiences and comments of some outstanding illustrators of all over the world who use the new tools in a very different way or even do not use them at all.

I thank them very much for sharing with me, and now with all of you, their ideas and relationship with the digital world.

Anastasia Arkhipova, from Russia, says:

*The main thing is the visual image the artist has in his mind and heart.*

*What we lose is the original piece of art, graphic art  
If you do not mind that – it is perfect*

Piet Grobler, from South Africa, answer to my question: Has the digital tool changed the aesthetic of picture books?

*I definitely think yes. Many books are evidently digital and with the good ones, the digital tool is indispensable. What I find bit irritating, is when digital imitates only existing analog techniques (like screenprint, woodblock print, water colour and lino-print).*

Alfonso Ruano, from Spain, says:

*Digital tools do not improve the fact of illustrating. Illustrations born from drawing and painting programs are no bet-*



ter. Their goodness, as always, depends on the head and hand of the illustrator. The non-existence of an unalterable original in the digital media is not important, it does not represent any problem except for collectors of unique pieces.

Yu Rong, from China, comments:

*I also like the first instinctive action of drawing the lines and cutting the tissue papers. Creating directly onto the paper, is much private rather than using the tools on the computer to achieve my ideas.*

*I use new technologies but I know there is an originality in my work which computer cannot achieve.*

Sonja Danowski, from Germany:

*I love working with pencil, ink and watercolor on paper, but even for me as an artist working in traditional media, digital technologies simplify the work process.*

*Digital tools open new possibilities and can facilitate creative processes, but I think we should not overrate the impact.*

Chris Haugthon, from Ireland:

*I think using a tool that can endlessly edit it is often tempting to edit something so that it is impossibly clean and perfect. That is something I try to avoid. I like the mess that comes from original artworks and I want to keep some parts of that in the final images.*

*There is a rawness and warmth that comes from hand-made drawings and I am very keen to try to retain.*

Page Tsou, from Taiwan:

*Although the tool has been changed, however, aesthetics, concepts and good stories are always the most essential core values.*

*The quality of the work itself and what message I try to convey are what people really care. Moreover, when I work with digital process, I try to balance the indifference of digital technology by adding some hand printing like texture. People ignore the fact of digital processing.*

Javier Zabala from Spain says,

*It is a very powerful tool and if it is not used correctly it can finish with the plastic personality of the artist who uses it. That is why there are very similar works made by artists from very different cultures and this, for me, is a clear anomaly of what is expected of an artist. Besides, the access to the information of what is produced worldwide in real time accentuates this problem. It is the responsibility of professionals to understand and avoid this problem.*

*Something that personally bothers me is the infinite possibility of improving images or compositions thanks to the apple + Z function (going back). It produces impeccable images but sometimes so perfect that they lack soul. It would be the search for technique by technique. And I especially miss not feeling the adrenaline while you are working.*

So far, the opinions of some prominent illustrators.

We see all of them agree that once you have a strong idea, the important thing is expressing it faithfully in your work.

It doesn't matter what tool you use. The good news is that, with or without digital tools, we continue having good illustrations and wonderful illustrated books.

Who cares how the artists have got their artwork! The final image is what really counts, regardless how you got it, even if we lose the original work of art along the digital path.

Thank you very much.

María Jesús Gil Iglesias | IBBY Honorary Member  
Bratislava, 25th October 2019



# Orna Granot

*Israel*

## From the Page into the Gallery Exhibiting original Illustrations in a museum setting



*Associate curator of illustrated children's books, Head of the Illustration Library, the Ruth Youth wing of art education, the Israel museum, Jerusalem. Curator, researcher and lecturer specializing in the history of illustration as well as the history of children's illustrated books. Teaches at Bezalel art academy as well as Shenkar college of art and design. Serves as the chair of the jury of Israel museum Ben Yitzhak illustration award for a children's book several times. Curator of many illustration exhibitions as well as two major youth wing exhibitions: Happy Birthday (2015) and Cats & Dogs (2017) Curator the Israeli pavilion in Bologna (2014). Holds a MA in children's literature, Simmons university and a BA in History of art & Education, Hebrew university, Jerusalem. Lives in Ramat Gan, with her husband, two daughters and one sweet but crazy dog.*

In the era of digital culture and digital illustration it is a special challenge and privilege to detach the illustrative image from the page or the screen and bring it to the galleries of the museum. The short presentation will present the metamorphosis of the illustration presented in exhibitions. Illustration, presented as an artform is fascinating and engaging, it is a radical contemporary art form combining **words and pictures**. It can be simple but also sophisticated, accessible to any age and audience but also provoke our imagination, wonder and be a source for endless creativity.

The Illustration Library in the youth wing of the Israel museum Jerusalem is unique collection of over 15,000 books in over 20 languages organized by **the name of the illustrator**. Established over 45 years ago the wide range of collection and activities of the library focus in raising awareness to illustration as an art forum. This is done through many activities: story hours in the main library, lectures and workshops to educators and students in the rare book room as well as different community outreach. The majority of these activities are merged into the wide spectrum of the youth wing departments.



Two important operations that are unique for the illustration library are its illustration award and its exhibitions.

The illustration exhibitions in the library present regularly contemporary Israeli illustrations but have also displayed collaborations with renowned international artists.

This curatorial review of the metamorphosis of the illustration into installation will focus on several separate study cases but show the potential and importance of exhibition of original illustrations in the museum setting.

- 1) Struwwlpeter –How NOT To Behave, 2011  
Over 40 different editions of the classic story Struwwlpeter, some from the collection and some on loan from the Struwwlpeter museum in Frankfurt. This presentation combined rare books with a designed, playful “hands-on” environment that brought the stories to life. This exhibition was presented as a chapter within the youth wing exhibition: “Life: A User’s Manual.”
- 2) Celebration: Herve’ Tullet, 2015.  
A site-specific, solo exhibition of the renowned French illustrator, in the illustration library. The exhibition combined original drawings with the artist’s dozens of books and doodles on the walls of the library, connecting between the two. Another unique aspect was a workshop of Arab and Israeli kids, guided by the artist in the library. In this workshop Tullet guided the 4<sup>th</sup> and 5<sup>th</sup> graders in painting on the library walls. This colorful endeavor was indeed a celebration for the museum’s 50<sup>th</sup> anniversary and opened together with the youth wing Happy Birthday exhibition.
- 3) Maira Kalman, Beloved Dog, 2017  
The famous American illustrator (over 30 books, regular

contributor to The New Yorker) created a mural at the entrance to the library inspired by photos from the museum’s collection. The mural, poster and many playful objects created for this installation were all hand drawn and devoted to dogs. Her text and illustrations were a direct inspiration from her book “Beloved Dog” (2015) as well as a photographic portfolio “Son of a Bitch” by Elliott Erwitt, exhibited alongside the mural. The presentation realized the idea of illustration as a poetic effort, where drawings can illustrate photography when the photos work in the space as a text. This exhibition was a part of the youth wing’s Cats & Dogs exhibition.

- 4) Illustration- That’s The Whole Story- illustration award exhibitions, 1978-2018.  
The Israel museum has been granting its own illustration award for over 40 years. The Israel Museum Ben Yitzhak Award for Illustration of a Children’s book is given once in two years. This unique activity combines an **award ceremony** (key note lecture by the gold medal winner) **exhibition opening** (exhibiting the works by gold medal and 4 honorary mentions) and a publication of a **mini-catalogue** (with the judges reasoning for the selection). The design of the exhibition changes and we try each time to bring forth not only the original art work but also expose the public to the face of the artist and to expose the audience to the artistic process that led to the final result. The opening and overall education programming around the award (workshops and gallery talks) are meant to nurture bring together and empower (yes empower!) the illustration community (artists, authors, editors, librarians and all other relating professionals).

# Luciana Grether

*Brasilia*

## Cult of the original illustration in the world of digital technology



*Is a Brazilian illustrator and a college and schools professor with an M.A. in Arts & Design. Some books she illustrated for several publishing houses have been selected for government reading incentive programs, Bologna Children's Book Fair, Biennial of Illustrations Bratislava, The Golden Pen Serbia and Paraty International Literary Festival. She illustrated the opening of the Joia Rara soap opera for Rede Globo television network and the book A vida de Buda for the same television show. She collaborated with illustrations to Jornal do Brasil newspaper. She presented lectures at the Casa do Brasil in Munich, at UAL (Autonomous University of Lisbon), workshops of illustration in literary weeks in schools and libraries, and recently presented her art works in radio and television programs.*

I'm going to start telling a story that I lived with my first daughter when she was 6 years old. We used to read two or three books every night before she sleeps. In one of those moments, we chose two books, one of them illustrated by a technique in watercolor and the other by digital drawing. After reading, she pointed to the book with digital illustrations and said: This illustration is ready, right mother? My daughter made a sophisticated reflection and identified that the illustrations made with the layers of watercolor stimulated our imagination to create new stories while the digital illustration told us the story through "finished image".

I was delighted with the inquiry of this child reader and I understood how reading is a way to correspond with the world and a responsible practice with the world. The reading of singular narratives supports the real possibility of freedom in relation to society. Moreover, as we correspond to the real world, we inaugurate a new world within us.

I could not be writing about original illustration cult in the world of digital technology without telling that particular experience.

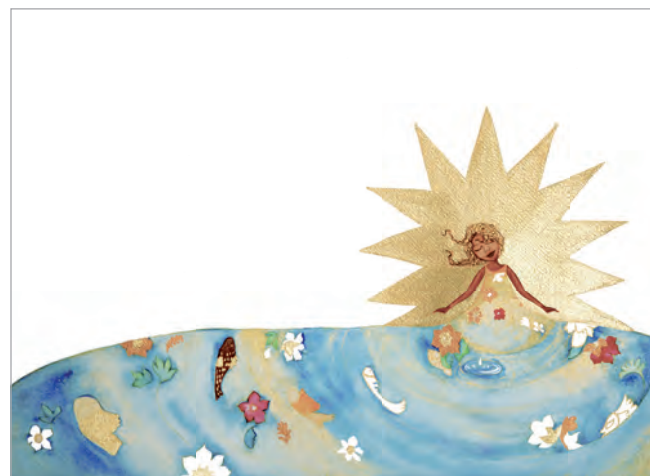


Illustration of Luciana Grether for the Book *Meu querido vovô Romano*, Lago de Histórias Publishing House

This experience with my daughter has awakened me for all form of readings from then on ... How much does an image take us to the world of the imaginary? I suppose the cultural background of each reader completes the scene, completes the illustration and is largely responsible for ensuring the aesthetic experience lived by each one.

What happens when someone reads an image we cannot know ... it all depends on cultural background and personal interest, but we always seek to make sense. In front of the possibilities there is the message chosen ... is what it means!

Despite great admiration for original illustrations and performed by traditional techniques of representation such as painting, drawing and collage, I do not aim to compare the



Illustrations of Luciana Grether for the Book *Água comovida*, Mar de idéias Publishing House





results of a handcrafted image in relation to a digitally elaborated image. I do not intend to find in the artisanal image greater value in the final result.

Since the beginning of times when man inhabits the earth, he represents drawings and designs and the form of representation has always corresponded with its context and achievements. For instance, the woodcut technique was extensively used in the illustrations of children's books and there was some standardization in the process of drawing and recording and finally printing. Currently we can list forms of representation of artisan character as drawing and painting and images that combine in themselves the artisan and digital production as engraving and photography.

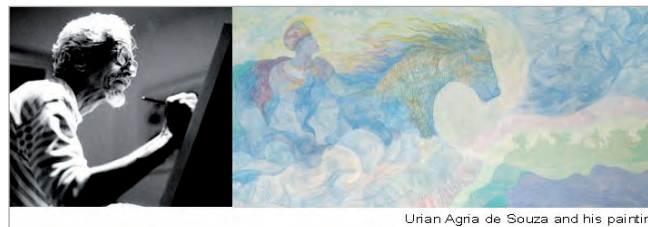
Since 1960's, a very rapid evolution occurred in the graphic processes and many questions arose for the illustrator who stood before this instrument of work and one of them already indicated the question whether the digital instrumental would irreversibly interfere the artistic creation. My opinion is yes, of course! What we see today is a rich variety of repertoire that greatly favors the freedom of illustrators in the art of illustrating.

However, I rely on materiality and do not believe in replacing the means of representation, the value of revelation and reference will prevail as long as the generations remain conditioned to life experiences and in contact with each other, respecting what has already been developed and what is course.

Throughout my 21 years of research and work as an illustrator, I have come across digital illustrations that contained within them all possible universe of readings through visual language elements such as dot, line, color, texture, planes and so on. Thus conquering levels of complexity and real beauty.

I have also come across illustrations made by using traditional techniques from the language resources, which, even using the valuable possibilities of a composition with layers of color and transparencies, did not provide poetic readings.

Thus, my intention is to consider the practice of illustration in relation to the gesture and practice of representation. As always said my master, Urian Agria de Souza: "Painting is one of the first manifestations of man on earth". So let us consider the gesture as a great teacher. And being so, I remain aware to the materials, the instruments and the time of the gesture in the composition of illustrations.



Urian Agria de Souza and his painting

In making digital illustrations there is the possibility to program different effects, create shortcuts with digital tools, choose different features of the drawing program on a tablet. We can choose and schedule the operation, but the gesture remains the same for all operations.

In the analysis of materiality, illustrator Rui de Oliveira states that the chosen material conditions the art piece and reflects on its content. According to the author "There wo-



uld be no Aleijadinho without the soapstone (specific stone of the region of Minas Gerais). There would be no Lautrec as a poster painter without the discovery of lithography. The Greek statuary itself would not be what we know if Greece were not a country of so stony soil. Chicago's architecture without the iron would not be the same. Michelangelo did not always carve the same way – his statues depended on the type of marble he worked on. Thus, we conclude that the material influences art creation. The illustration follows this same precept.

In addition to the identification and preparation of the materials, it is also instigating the different possibilities to invent the tools themselves and to prepare the paints and the supports. The instruments invite us to different gestures to elaborate an original image.

By digitally illustrating we also choose and program different textures, but the choice of physical support is also very decisive and when we relate to materiality, we develop the gesture with greater or less intensity resulting in images and experiences completely unique.

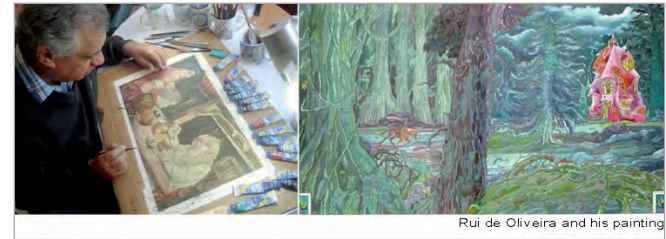


The time of preparation for artistic development also makes me think of the cult of the original illustration.

During a process of creation, there is deep connection with the ancestral practice of drawing and painting. This connection reaffirms us as individuals who learn with the movement of life, in contact with the nature of things and the personal transformations we are able to live.

I believe that the illustration is a genre of literature, it is a transcription of the text that also tells a story and that will be received by the curious look of the children.

That is why I share Rui de Oliveira's statement: "... so that you can be intriguing in drawing an object, illustrate the shadow projected by it! ... And he says that if there is a forest in the illustration, we are certain that the child that are reading will want to pass behind the trees because the children's eyes have legs, the children's eyes have wings. The narrative of the illustration occurs in two dimensions, reality and fantasy.



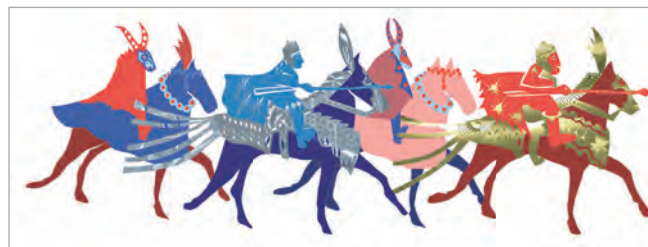
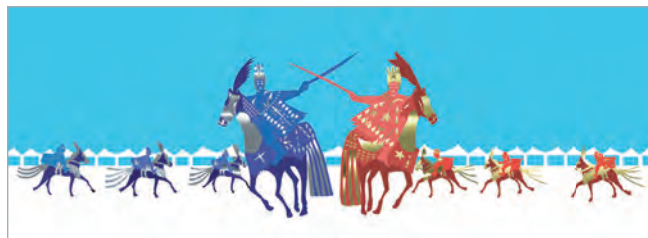
I was born in a city with waterfalls, sea and mountains. Thus, my relationship with nature is so fundamental to my existence that dealing with materiality is for me the means



Illustrations of Luciana Grether for the Book *Com vagareza e com espanto*, Escrita Fina Publishing House

by which I realize myself, renew myself and feel enriched. In my practice as an illustrator I find in materiality the creative paths. I believe that the texture represented in the figures humanizes the image, constitutes the time of each element represented. The stone depicted on an image may be marble or river pebble, but if there is moss on stone, there is also time printed on that stone.

While developing my work artistically and considering that the layers of memories can be widely seen in original illustrations, I consider that they could also be appreciated in digital illustrations. This will depend only on the ability of image's author. There are graphic results that really blend and even complement each other.



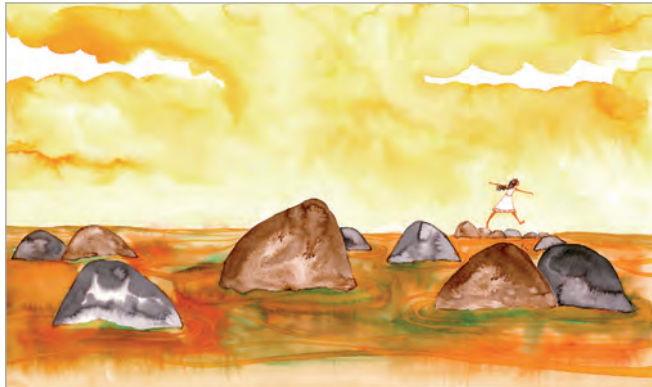
Illustrations of Luciana Grether for the Book *Cordel das Cavalhadas*, ZIT Publishing House

Recently I read a speech by the Brazilian illustrator Nelson Cruz that said: "In childhood, everything that we step on, all the stones, are definitive, never leave our memory. That never leaves that place. My grandmother's house, for example, had a path of rounded stones, where people barely balanced, but it was so beautiful that it stayed forever in my memory. My grandmother does not exist without that path. The gate, the stone that we sat outside, all these things go to the first image I see."

Images move us, rekindle desires and are a factor of interaction between the reader and the world. Whoever completes the meaning of the illustration is the reader.



Once I was asked what I wanted with my work as an illustrator of the children's book and I said that I wanted children to feel like walking through forests, diving in rivers, sailing in the seas, dancing in circular dances, singing songs with their guitars. What's more, I replied that I would like the children to be very curious about the stories told by the elders. I feel that with my handmade production I have been contributing to this interaction.



Illustrations of Luciana Grether for the Book *Marinela*, ZIT Publishing House

Moreover, once I have heard that books are like people, they have ear, face, footnote, smell, size and color and it is something with which we can develop a sacred bond between image and word with the intimacy of a true friendship.

In my final remarks, I conclude that in fact, the tools and the various program features for crafting a digital image are alluring and sometimes even more accessible these days. However, my experience over the years has shown me the presence of the universe of poetic and gestural experience has been able to generate transformations from the interaction with materiality in the creation of narratives through images. Despite the many changes over time, what matters is the truth of each illustrator in his art of storytelling.





# Jimin Kim

South Korea

## PICTUREBOOK FOR ALL GENERATION



*Is a Seoul-based a picture book artist, print maker and illustrator. She enjoys making a narrative and embodying it in a format of a picture book. She is currently working on creating an experimental form of picture book and introducing the concept of artist book to the picture book field. Graduate of MA Illustration & Communication Design of Kingston University, UK. Winner of Golden Apple Award for ,Hyde & Seek' from 'BIENNIAL OF ILLUSTRATIONS BRATISLAVA' 2017. Winner of the Purple Island award for ,Hyde & Seek' from Nami Island International Picture book Illustration Concours 2017. Winner of Overall New Talent and Book category for ,Hyde & Seek' }from AOI World Illustration Award 2016*

Presented by JIMIN KIM  
(winner of Golden Apple Award BIB 2017 for 'HYDE &SEEK')



Fig. 1. HYDE & SEEK, original etching print hand-binding book

I would like to share my thought on picture books through my books, 'HYDE &SEEK' and 'THE SEVEN HOURS ITCH' as a genre of art not only for children but also for all generation as readers. In fact, there are many adult readers in Korea



who like picture books as well as young readers, and their choices are affecting the publishing market to some extent.

I think there is no priority between graphics and text in the genre of picture books. The narrative itself right away becomes a format as well. It means that the narrative itself can be implemented in the form of a book, object, physical property, rather than merely saying the style of the picture suitable for the content of the book. I have been interested in such things. I think there are some forms that can only be shown with picture books. 'Hyde and Seek' is the product that a serious endeavour had been made for the implementation of this idea.

I tried to create a 3D object that maximizes the physical properties of a book, such as 'Hyde and Seek' which can be set up, folded, or stretched, while a book can be engraved with text and pictures on a 2D surface normally. I wanted to do such a work that implies my theme as the physical matter of picture book itself, and I think that it is the biggest appeal of a picture book. Add to this, the shrinkage and the change in the publishing market had been a profound influence on me. Over the past few years, I have been told concerned voices about the publishing market that people do not read books nor buy any more. Although it seems rather obvious that the quantitative evolution of a medium as a book is sceptical at the moment, I believe that the books of the future will evolve for readers who want to enjoy various types of books rather than the previous eras.

One of them is a retro trend that emphasises the aesthetic value of the material along with the contents of the book. The book of the past was not a popular medium, but a precious item, so it had often been covered with pricey materials such as leather or silk for long preservation. Nowadays, it is not the same thing as the past, but there

are indeed readers, who desire to own a beautiful book as an object itself in other ways. 'Hyde and Seek' is the books that are carefully considered from the design to the process of the book to be binding for these kinds of sophisticated readers. Lastly, I hope to communicate with readers more often with my books that are beautifully harmonized in content and style in the future. Thus I will introduce two of my books at this time, one is 'HYDE & SEEK and another is 'THE SEVEN HOURS ITCH', which is my artist book.

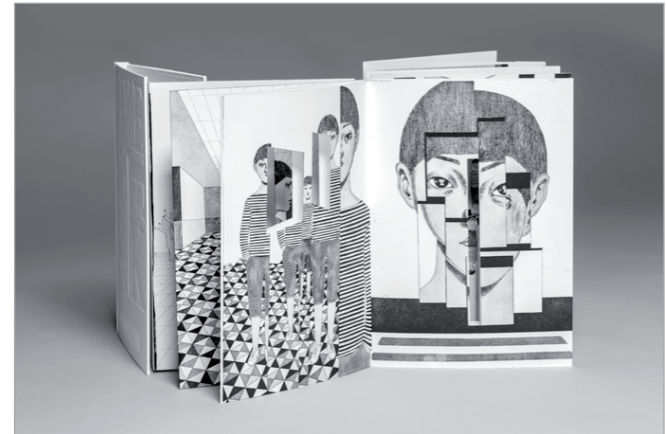


Fig. 2. HYDE & SEEK

'Hyde & Seek' is a picture book, which deals with the subject of 'alter egos'; it is about strangers (alter egos) in our mind. According to Swiss psychologist Jung, a human personality cannot be defined as a single image, which means that human personality is a cluster of multiple personalities and the theme of 'Hyde and Seek' is based on this idea.



When it comes to the visual aspect, it is a concertina book consisting of 14 pages, and the medium of the illustrations is etching and aquatint. Especially, the bold contrast of the black & white colors is used for showing the shadow of our minds. Add to this, the cutting sections on every page which audiences can make different compositions by themselves with turning page by page represents the theme of split egos effectively. Lastly, about the title, 'Hyde & Seek' is a combination of the name 'Mr. Hyde' from 'Dr. Jekyll & Mr. Hyde' and the word 'hide & seek', children's game.

### The form of experiment (picture book as an art object)

I had several exhibitions in Korea of these two books and my books exhibited with illustrations together. As I said above, the format of the books as important as the illustrations of the books.

### About

The aircraft travel in the real sense has begun since the United States Airlines carried passengers on the Boeing 247 in the 1930s. For the artist, the space inside these airplanes has been very interesting as a very new and modern space that the human beings of pre-modern times have never experienced. Ever since the start of such a full-scale airplane trip, air travel to faraway places has been a thrilling moment for some, but for some it has been a very painful and frightening experience. On the surface, this book shows the simultaneous boredom or physical suffering of the passengers including psychological anxiety such as representative phobias belonging to flight fear, heights phobia, claustrophobia and agoraphobia; more broadly, it shows modern anxiety, fear, and depression that pre-modern humans could not experience. It is about the anxieties of different



Fig. 3. The Seven Hours Itch, hand-binding book

passengers. All the stories of passengers could occur simultaneously and they are based on very much in life, different feelings, dreams and fears across the whole airplane moving from one to others. When it comes to the form of the book, it adopts a blizzard-style binding, which shows the front and back pages of the book overlap. This style represents that all the stories of passengers could occur simultaneously and they are based on very much in life, different feelings, dreams and fears across the whole airplane moving from one to others effectively.

**medium: ink, mixed media, digital print, hand-binding  
picture book**

**size: 220 x 230mm,**

**Limited edition 100 copies, 2017**

**THREE EYES PRESS**



The genre of picture book has a barrier that is still a stereotype of an infant book genre. This limitation of the book for children, by itself, is the best charm and disadvantage to this genre at the same time. It has a simple plot because it must be understandable by the child. Despite these simple plots, some works contain profound themes and philosophies that a novel might have, and some of the poignant humor, wit, and innocent feelings make adults to laugh and cry. This is the biggest attraction of picture books. On the other hand, it is also true that the choice of theme or material or experimental method is constrained and conservative compared to other genres because children read it.

People often ask me. "Hyde and I" is a little difficult for young children to understand. The subject of this book is the background of Jung's Shadow theory. In fact, young children who are not fully socialized are dealing with a somewhat heavier topic to understand. But books consist



**Fig. 4.** Exhibition 'Picturebook As An Art Object'

of text and objects. First of all, I would like to say it would be a good idea to encourage children to enjoy this book with interesting objects. It is an accordion-style book, so it would be nice if they could play it like a toy while enjoying various images made through windows that are repeatedly opened and folded repeatedly.

I would like to you to recall the memory of your first encounter with the books. I pulled out the books from my father 's bookshelf and built the castle, and now it looks like it was the beginning of the reading activity. All I want to say is that children are more open and understanding than we expect. I hope that a lot of experimental types of books that deal with a wide variety of subjects in the picture book field. Children also have the right to enjoy a variety of experimental works.



**Fig. 5.** The Seven Hours Itch



# Steffen Larsen

Denmark

## Cult of the original illustration in the world of digital technology Death Of The Original?



*He studied history for several years and worked as a children's literature reviewer for a leading Danish paper beginning in 1972. Currently he works for Politiken, the top cultural paper in Denmark and also writes for specialized journals such as Børn & Bøger (children & books). He gave numerous presentations on children's literature for librarians, teachers and other experts and wrote two books, in addition to many papers for journals. He has been a member of the Danish IBBY Section and has been a regular BIB participant. He served as a member of the BIB 2005 jury and a member of the jury at TI in Tallinn and organized an exhibition of Iranian illustrators in Denmark. He participated in the BIB Symposium several times.*

A friend of Goethe once showed him a beautiful painting in the tradition of nature morte with fruits and other gifts of life's abundance. Goethe was told that this picture was so "natural," that the birds came to pick their food from it. "Isn't it a real talented painter?" his friend asked him. "No," Goethe said, "it tells me how stupid these birds are." Why did he say that? Because they could not differ between the artificial object and the real thing. Between a copy (of nature) and the original. Art and real life. So this "cult" which is the topic of this symposium has actually been with us for centuries. It is not new.

The news are that with the present technology there are no originals anymore. The word "original" as well as "copy" is meaningless and does not provide a meaning any longer. Well a few "originals" (= artists) still use the old-fashioned tools, but the majority does not. Almost none of the pictures we see here at BIB today could be marked as originals. We have to face it. But why do we see this as a theme (and perhaps as a problem). That is because in our hearts it exists – The Original – as a longing for a lost material simplicity and truth. As a longing for The One And Only. The masterpiece. Our hearts are full of originals. Nature is formed



by originals. It could well be compared to the difference between the Tinder dating site and real love! Right? Many people still want to read a paper book and hold them in their hands. And the present trend among music listeners to go back to the rather old-fashioned long playing record can be seen as part of this longing too. Will there also come a time for original illustrations? I don't think so.

A great example in the discussion we have today is the Norwegian author Karl Ove Knausgård. He wrote his autofictional autobiography in six giant volumes and called them "My Fight" as a bold reference to an earlier German book called "Mein Kampf." Karl Ove Knausgårds project was huge. He wanted to copy his life in every detail so that in the last chapter of volume six he would step down from the pages and be almost a real figure. He wanted to beat fiction with reality. He would write so closely to reality that it excluded fiction. But he failed. And he admitted it and explained why. He became a copy. A copy of himself. There must be a difference between art and reality. It is not possible to copy reality, for in a society without differences we shall end up with Hitler (or Stalin). We shall not be able to differ. Everybody can be a soldier or a butcher. It does not matter as we are made of the same stuff. We think the same. We eat the same. We are the same as can be seen in today's discussion of sex and personality – mostly in Sweden! – that there is no difference between men and woman. Christians or Muslims. Lack of difference leads to totalitarianism. The relation between art and reality includes a difference. This is the key word.

For Karl Ove Knausgård it let him to be a bad guy towards his wife, because he could not accept the difference between what he experienced and what he writes. This whole project is a landmark in understanding autofiction

and the value of being an original. Leaving this whole discussion as almost being absurd.

(Perhaps I should not say this – in a world of political correctness. But now I do: When we were younger there were more curiosity around. And differences were interesting. I remember at school we discussed whether a black person had white colour inside the hands. And when we met one we humbly asked to see the hands.)

Here is another observation on the theme of originality. Do you remember when the mighty cathedral of Notre Dame in Paris burnt? The Firemen – we were told -concentrated on saving works of art and history. Among them were an item said to be the thorn crown of Christ. Nobody – I guess – really believes it is the original thorn crown of Christ, but these people never the less risked their lives to save it.

As the theme for this symposium is kind of a question mark with no solution to it, we could instead wonder about further topics in the world of copies and originals. I'd like to tell you about the zebra. Imagine a big herd of this animal gathering on the savanna plains. And look at the little calf in the corner amongst the mass of creatures. And know that it – from the moment it is born – will be able to spot its mother among the thousands of mothers. Why? Because a mother is an original in the life of animals. This particular mother has her stripes (and smell) as personal, original marks. We humans will not be able to see it unless we do a thorough survey. The child knows the original from its heart.

Or think about the devaluation of famous originals as they are being mass produced and hung on millions of teenage rooms. When I was younger me and a lot of my friends had this poster of Picassos Guernica hanging on the wall. When I saw the original in Madrid I nearly fainted by the



impression it made. My older sister had the van Gogh boots in her room. I hated this picture – and I still do. When I met Liselotte she had one of the waterlily pictures of Monet in her room. I think I persuaded her to take it down.

So there might be in the modern technology of mass production a trap for pictures that were originally Original, but who are now being worn up when they are seen everywhere. Many of the famous pictures from our “golden age” of painting in Denmark – that is the 19<sup>th</sup> century – can be found on lighters, match boxes, dish towels or fridge mag-

nets. Exclusiveness is good, as I mentioned in the beginning. We all have a longing for the one and only.

Another example of originality against a kind of copy could be found in the famous adventure of Hans Christian Andersen “The Nightingale”. As we remember, the emperor of China gets this singing bird and when it disappears he will get a singing copy which is much easier to deal with and which sings almost as good as the original. Almost. When the emperor gets sick – however – the only thing that can cure him is the original bird. This reflection by Hans Christian Andersen is perhaps the most impressive observation to present as an answer to this symposium question.

(Another answer to this question of originals could be the editing part. Two years ago our beloved illustrator Camila Slocinska – whom you may remember from last BIB when she was in the jury – presented her illustrations for a book “Tomato” about a lonely girl in the classroom. In her personal style of “poetic brutalism” she made a picture of the girl facing her class mates who were portrayed with only staring eyes. This was too much for her editor who asked her to undo it – and this then is what became of the controversy. So this “Tomato” book has an unseen original built into the final result.)

You could ask: is this a common “problem” in the world of culture? Or is this a thing especially linked to the art of illustration? I guess it is so in a way. Not only and always, but if you look at the music industry, literature and real art painting it is not as easy to do the copying thing as with our pictures. There are several examples of a song being sued for copy, and if you write a book with too many loans in it it will probably be discovered sooner or later. Some clever painters producing undiscovered pictures by the old masters has – I think – always been a problem. So this origi-



nal thing rests mostly in our chamber and that is where we have to deal with it. And we can discuss it from here to eternity without being able to find a solution. If there is a solution. We have to live with the massproduction of all our fine pictures and the stories they bear. And there will always be room for extension of the concept of truth and originality.

This could force illustrators to sharpen their "original" pictural language with a humane tone and extre care. The loss of originals could lead to better pictures that could be called "first movers". Because the illustrator really wants to blow your mind.

So let me finish with this anecdote from the island of Anholt which is placed by nature far away in the ocean between Denmark and Sweden. Outside the summer season

there will be at present a population of only 132 peoples living there. It is actualle the only Danish island from where you will not be able to see any land at all: I went there some years ago and fell into conversation with the woman who had the grocery store. She told me about the parrot that once landed in her garden, and stayed there for almost two years until it suddenly disappeared as unexplainable as it has come. It is impossible. A parrot can not fly from the mainland to the island. It must have been aboard some pirate ship or something. When she finished I exclaimed: That is a great story. Then she looked at me with a kind of anger and said: No, it is the truth! (= the original).

Thank you.



# Ilana Elkad-Lehman

Israel

## David Grossman – Writer for older and younger readers

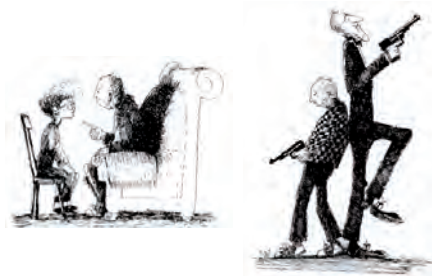


*She is the president of IBBY, International board of books for young people in Israel. She is the former Dean of the Multi-Disciplinary Faculty at the Levinsky College of Education in Israel, a professor at Levinsky College of Education in Israel, and a researcher at The MOFET Institute in Tel Aviv. She has published extensively, including two single-authored and three co-authored books (in Hebrew), contributed to numerous scholarly journals (in Hebrew and English). Her scholarly focus includes qualitative research methods, Hebrew literature and children's literature, and the study and instruction of literature. Her current research focuses on reading processes, identities and reading, teaching Holocaust literature, book clubs, reading and the development of thinking, and the contribution of literary research to qualitative research. She is an active member in ARLE, The International Association for Research in L1 Education.*

David Grossman (born in Jerusalem, 1954) is a major figure in contemporary Hebrew literature. He writes for older and younger readers, in alternating order: Following every adult book, Grossman publishes a book for younger readers, followed by an adult book, etc.

In his literary and journalistic writing Grossman does not shy away from complicated and controversial issues. He fights for the human rights of people of all ages, genders, and ethnicities. He is active in social justice causes and in peace initiatives between Arabs and Jews.

In 1982 he published his first children's book, *Duel*, about a twelve-year-old boy who makes friends with an elderly man in a nursing home.



*Duel*, Illustrated by:  
Avner Avrahami



His writing for children and young adults encompasses a wide range of topics. In his **picture books**, he focuses on aspects of children's daily life (*Uri's Special Language*; *A Brand-New Baby Brother*)



*Uri's Special Language*, Illustrated by Ora Ayal

or their rich and wonderful imaginations, which can generate all sorts of fears (*Itamar Walks on Walls*; *Itamar Meets a Rabbit*, *Itamar the Dream Hunter*), worries (*Don't Worry Ruti*, *Itamar the Dream Hunter*), or fantasies, sometimes involving imaginary friends (*Hadas' Friend*).

In Grossman's picture books, the child's world contains an empathic adult, the father, who respects the child, listens to him lovingly, and is able to suggest an unusual solution to the difficulty confronting the child, which the child is in turn quick to accept (*the Itamar books*; *Who Wants a Piggy-Back?*, *Don't Worry Ruti*, etc.).



*Itamar Meets a Rabbit*, Illustrated by Ora Ayal



*Don't Worry Ruti*,  
Illustrated by Hilla Havkin



*Who Wants a Piggy-Back?* Illustrated by Gilad Soffer

In his writing for young adults Grossman deals with complicated issues, including ones that were considered taboo in the young adult Hebrew literature of their day. All of them highlight the importance of the human bond, friendship and love, especially in difficult situations: the friendship between a twelve-year-old boy and a lonely old man, a former immigrant from Germany, who lives in a nursing home, and looks back at his lost love and the missed opportunities in life (*Duel*); the story of the child of holocaust survivors who wages an imaginary war against the “Nazi animal” he imprisoned in the basement (*Momic*); the story of a teenager growing up without a mother, in a nonconformist family with dark family secrets (*The Zigzag Kid*); drug addiction, runaway youth, brotherhood and dysfunctional parents (*Someone to Run With*).

Grossman’s style in writing for children is dynamic, imaginative and communicative.

On the one hand, Grossman describes the typical childhood of an Israeli child, and on the other his writing is very personal, even autobiographical, using his own memories, his children’s (Uri, Rutie and Jonathan) and grandchildren’s names and his daily home experiences with them. His younger son Uri, who figures in some of his stories, was killed in 2006 in the Second Lebanon War. The tragic loss of his son had a profound impact on Grossman’s writing for adults and children.



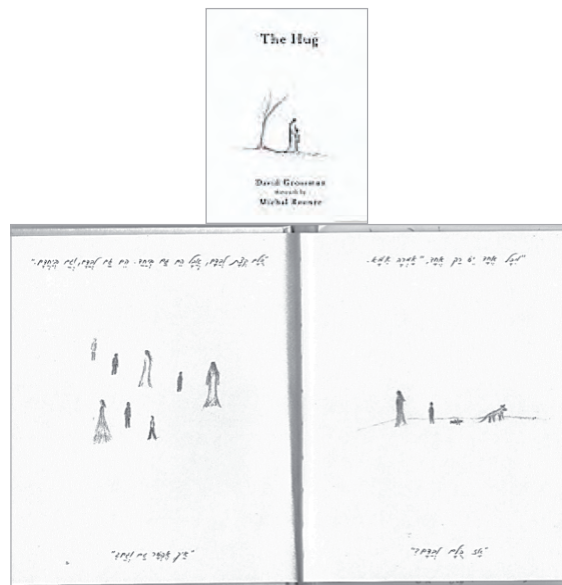
*Rachelli's Secret Friend*,  
Illustrated by Gilad Soffer

In his writing for children, the most significant change is the emergence of lyrical writing and the mother’s perspective. In these books the reader watches the child’s world through the mother’s love, compassion and hope (*The Hug*, *The Sun Princess*). At the same time, Grossman reveals children’s fears, difficulties, and the importance of home, family, father or mother as protectors. But even they have limited abilities, and the world is exposed as a dangerous place that cannot save the child.

In his books for children, Grossman has developed partnerships with several illustrators.



A unique partnership is with the artist Michal Rovner, a collaboration that produced extraordinary, lyrical books for children, which speak to the adult world as well, and are unique in their artistic blend of language and visual art: *Hug* (which won an honorable mention from the IBBY in 2012 and was translated into seven languages: Italian, Dutch, German, French, Catalanian, Spanish, English) and *The Sun Princess* (2015), which features an extraordinary mother, who invites her daughter to join her in a brief journey: a celebration of the sun rising again at dawn, especially for them, the sun queen and the sun princess, and then – the sunset. These works offer the adult and child reader alike a



*The Hug*, Illustrator Michal Rovner

sense of being enveloped in love, as a source of consolation and as a reason for living, despite all the sorrow.

Grossman's books for children have garnered many prestigious awards, have been set to music, have been adapted for the stage and for musical theater, and have been translated into various languages. Grossman's literature for children and young adults is outstandingly accepted, adapted and reconceived in all kinds of arts forms: *Itamar Walks on Walls* became one of the objects of an outstanding art exhibition at the Bloomfield Science Museum in Jerusalem; *Itamar Meets a Rabbit* was adapted into a children's musical drama by composer Yoni Rechter, and performed by the Israel Philharmonic Orchestra; *The Zig Zag Kid* and *Someone to Run With* were made into films. The play *Riki's Kindergarden* was performed by several theaters, and some books (*Momic*; *The Zig Zag Kid*; *Someone to Run With*) were adapted for the theater and short television movies.

Grossman's books are part of kindergarten and school reading lists in Israel. Grossman's fiction, literary works for children, as well as his public writing, are the objects of enormous interest and appreciation of researchers all over the world.



*The Sun Princess*,  
Illustrated by Michal Rovner

# Manuela Vladić – Maštruko

*Croatia*

Cult of the original illustration in the world of digital technology  
The Croatian picture book in the medium of animated film  
From word to image and movement ... telling a story



She was born in 1962 and grew up in Zadar, Croatia. She went on to finish her schooling in Zagreb and graduated from the Academy of Fine Arts in the class of Professor Ferdinand Kulmer in 1985. She has had a number of one-person shows and group exhibitions in Croatia and abroad. Alongside her professional involvement in art, she conducts practical research in the field of human visual expressiveness and creativity. She is the author of a number of multimedia art projects for children and adults and now co-operates with museums and galleries by organising and managing art projects for visitors. Manuela was a member of several juries devoted to art and illustration. She has written and illustrated 13 original picture books for children and written number of articles on art. In 2014 Manuela created and co-organized ARTEINSULA, a multidisciplinary non profit organization focused on creativity in art for chil-

dren and adults and phenomena of childhood and growing up. Her multimedia art in progress project "Island of Childhood" (started in 2008) is devoted to the children and people on small Croatian islands through presentations of her picture books, art workshops and exhibitions, in order to build creative networks between children and adults and their social and cultural environment. She has received a number of awards and prizes for her work. Manuela lives and works in Zagreb and Zadar, Croatia. She is a member of the Croatian Artists Society and the Croatian Association of Independent Artists.

Since the time prehistoric men created the first images on the walls and ceilings of the caves they lived in, people have sought for a medium to help them **tell a story. A story about themselves, their life and the world around them** (After food, shelter and company, stories are what we need most... Philip Pullman). These prehistoric pictures show hunting scenes, herds of animals in flight and men chasing them with spears, series of static or dynamic figures that simulate movement and structure the event. There is





no doubt that prehistoric cave-dwellers wanted their **pictures to reflect life as faithfully as possible** and, by adding the dimensions of time and movement, they symbolically gave them life – **animated** them (the word *animare* literally means to bring alive, give life, breathe in spirit and soul).

Our connection with the visual media we use in telling a tale runs from simple, prehistoric cave pictures to complex modern **digital images, animations and computer-generated virtual reality**. However, besides the images that illustrate and animate it, the **story** has its own historical chronology as an independent medium: it evolved from simple forms of **folk traditions, historical myths and religious stories** to the surprising form of contemporary **story-telling in marketing**.<sup>1</sup>

Talking and writing about animated film and illustration within the framework of the symposium theme, ***Cult of the original illustration in the world of digital technology***, means thinking broadly about the possibilities of transforming illustrations and at the same time looking at the subject more narrowly because the **history and development of story, film and illustration** require much more time and space than this occasion allows. Therefore, within the framework of the theme we will here limit ourselves to the **relationship between** and meaningful **reasons** for convert-

ing one medium into another, the **relationship between the picture book and the (digitally) animated film**.

The key questions to be asked and for which answers will be sought are:

- **What added values can the movie medium provide to an already existing literary/art prototype such as a picture book?**
- **Did the story and illustrations in the picture book obtain more soul/*anime* (by that term I here mean a common denominator for a set of several qualities) when they were transformed to a new medium, that of film? And finally, if they did, why?**

In the search for answers we will start from a **few general and a few specific places**, and wherever their paths cross and create **new spaces**, we will stop and think:

- **Which are the main characteristics of the language, space and medium of the picture book, and which of the animated film ?**
- **How do the specifics of particular media “bring alive” the story and by what means (tools, techniques ... reception)?**
- **Are picture books and animated films for children artworks? How and where is an artwork formed and where does it live?**

Finally, along with the answers I will present **two Croatian picture books that “came to life” in the animated film medium, and a third example in which the transfer was made in the opposite direction, and their authors**. The movies and picture book were created from original prototypes by the same teams of authors, but they differ in stylistic design, art techniques, emphasis on subject and theme, as well as the age-group they target. What links them is their

<sup>1</sup> Given the emotional power generated by stories and the possibility of using stories to manage audience attention, marketing campaigns in the 21<sup>st</sup> century use storytelling as one of the most popular techniques for addressing the public. Research shows that story-based public and business presentations are more convincing and effective, and facilitate reaching the desired goal and message transfer. Giving identity to the product and creating emotional connections between it and the customer through an authentic, inspiring and creative story is called **emotional product branding**.



artistic originality and quality, and that the **transfer from one medium to another was made using contemporary digital animation tools**. The successful international reception of these animated films, which travelled worldwide in numerous film festivals, confirm their artistic quality and provide **living answers to the questions asked!**

### The space, language and medium of the illustration /picture book

If we look for the **definition of illustration** in a dictionary, we will read that an **illustration is an image that contributes to the better understanding of a text** (the word *illustrare* literally means to illuminate). The illustration is, therefore, generally understood as a visual interpretation of a text (literally, in the case of a realistic or technical illustration, or more or less freely in the case of an imaginative illustration).

Although it may at first glance seem that a picture book is a static object compared to a movie, **the picture book is in fact very dynamic**, and therefore very much alive. Its text has its **own rhythm**, as has the picture, and the **rhythm** of the interrelationship and finally the **synergy of the shared rhythm** create the **unique space of the picture book**. As we look and read we turn pages, the characters in the book move from one place to another, the structure of the story and the images carry them as on a filmstrip, from one scenery/situation to another.

In the following comparison with the film, which is rich in sound effects (noise, music and speech ...), the picture book will at first glance seem like a silent movie, but the picture book does have **sound** because it is intended to be read aloud. Intonation, the volume ranges of the reading voice and the emulation of sounds contribute to **its com-**

**plete experiencing**. The book also has **tactile features** that we experience through its format, type and quality of paper, as well as the additional effects of its total design.

A well-illustrated book stimulates perception, helps develop observation and visually inspires the reader. Its mediating role in encouraging learning how to think and learning a language, later learning letters, is irreplaceable in **encouraging children to read and acquiring the habit of reading**.

Within the picture books medium in the world, as in Croatia, there is special emphasis on picture books **both written and illustrated by the author**, which are true **art projects**. In these the author assumes the role of visual and textual *story teller*, as well as of editor and author of the total book design. Such picture books are the result of their author's powerful artistic personality which originated partly from their education in painting, graphics or sculpture at art academies, and partly from the wide spectrum of their interests and curiosity.

They acquired the skills necessary to create a picture book through self-teaching, like actors who, after many years of acting, become successful film directors. Until recently there was no study or course in illustration (or in animation) at art-education institutions in Croatia.

A Graduate University Study of Animation and New Media was established at the Zagreb Academy of Fine Arts in 1999. A Graduate University Study of Illustration was inaugurated at the Art Academy in Osijek in 2017, while the discipline of illustration can only be chosen as an elective course at the other art academies in Croatia.

Contemporary picture books are an **art project in context and concept** and can, alongside works in other art disciplines/media, **be exhibited in galleries and museums**. In this context, the children's picture book and the illustrated



book for children can and should be classified as **the first aesthetic concepts**, the first highly-quality artistic experiences and adventures that we present and offer to the child. As I imagine a picture book circulating from hand to hand, in the family circle or a library, kindergarten or school ..., I see it as an **animated/live travelling exhibition!**

### The space, language and medium of animation/ animated film

“The only condition for calling a movie animated is that it is shot frame by frame (*image par image*)”.<sup>2</sup> In the live action film the camera captures real movement in order to reproduce that same **real movement** in the film, but in animation an object’s movement is created in order to reproduce an **unreal/synthesized movement**, or an **illusion of movement**. This approach is **based on the temporal sensitivity of human vision** because of which the rapid succession of immobile images creates the illusion of movement. Films changed in history and were made using a larger or smaller number of images per second, but classically there are **24 frames per second**.

On the film strip movement consists of a **series of phases**, drawing by drawing is recorded, each of them slightly different, and together (synthesized) they represent a carefully calculated phase of the future full movement. The number of stages depends on the duration of the movement. Quick and lightning-fast movements can be expressed in just a few images/frames, while slow and gentle movements will

require several dozen frames. A movement is defined by its **basic endpoints**, which are called **keyframes** in animation. In classical animation the animator draws the keyframes and the phases are made by an inbetweener (based on the animator’s instructions).

After several stages of development, animated film technologically and stylistically adopted the technique of so-called classical animation (in the 1920s and 1930s) and it became the hub for a gigantic commercial **entertainment industry**. However, just like the picture book, in the middle of the twentieth century animated film experienced a creative turning point. The classical canons with powerful commercial features (Disney) were abandoned and a greater accent was placed on the author’s artistic expression.

“It is not only innovation in form that is entering animated films, but also innovation in the basic way of looking on animation. The idea is overshadowing the gag, expression is surpassing narration.”<sup>3</sup> Auteur with strong personalities are appearing, **animated-film auteur**, who are recognizable not only from their drawings but also from how they animate and direct. They create distinctive living worlds in the medium of animated film, and **spaces that reflect their powerful individuality**. Like the writes/illustrators of picture books, they are multidisciplinary authors of their films engaged in all the phases of production.

Croatia has a long tradition of art disciplines related to animated films (illustration, cartoons, comics, graphic design) and it was this tradition that underpinned the appear-

<sup>2</sup> Dvorniković-Bordo, Borivoj. Škola crtanog filma (School of Animated Film), Zagreb; Prosvjeta, 1996, Page 2

<sup>3</sup> Dvorniković-Bordo, Borivoj. Škola crtanog filma (School of Animated Film), Zagreb; Prosvjeta, 1996, Page 143



ance of self-taught and indigenous filmmakers gathered under the name of the **Zagreb School of Animated of Film**.<sup>4</sup> In the 1960s, they gained world renown by winning many distinguished international awards (in 1962 Dušan Vukotić won an Oscar for his animated film *The Substitute*). In that period of creative expansion and international success, many animated films for children of high artistic quality were also produced, and some of them were translated to the picture-book medium. The most famous example is the world-renowned *Profesor Baltazar* who from a film hero turned into a popular character in children's picture books.

With the advance of technology and entry into the **digital era**, conditions were created for computer animation that consists of 2D and 3D animation. Pixar's *Toy Story* was the first animated film created exclusively by using **Computer Generated Imagery** (CGI). This was in "long ago" 1995, and since then, following trends and technological innovations in the entertainment industry, we can only guess what might happen in the future and what creative upheavals may follow.

Film is a dynamic medium that abounds in audio-visual sensations. Because of their ability to create **audio-visual illusions** and because they are so vividly persuasive, animated films have a powerful influence on children's psychological development. Besides playing, they are the main source of children's entertainment. A good animated film, like a well-illustrated book, stimulates perception, helps develop observation, and stimulates the viewer both with vision and

sound. As a **contemporary educational medium** for introducing children to the world around them, it is invaluable.

However, research shows that films and animated films may, besides **positive, also have negative impacts** on the child. Given that today's children spend a great deal of time watching digital content on television, computer, tablet or mobile phone and are often exposed to inappropriate content too long, **it is important that the content children consume at the earliest age has educational and art values**. When choosing such content, it seems highly appropriate to reach out for an already existing literary-visual prototype (such as a picture book) that has already been proven in its medium (with its artistic and educational values) but may already have outgrown it in idea. Making a good animated movie does not mean only animating the characters and the surrounding events, it is also necessary to give them a **living character and soul**.

**The story is born from the idea, the story can grow (and outgrow some frameworks) but the fact is that a good story does not age and does not die (out)**. During evolution and various technological revolutions, men have carried the story in/about themselves, their life and the surrounding world as a permanent travelling companion, they clothed it in different costumes, recounted it to comrades-in-arms around the fire, listened for it in the echoes of winds on mountain peaks, wrote it down on typewriters, read it to children in the comfortable living-room armchair, watched it with their grandchildren in the darkness of the cinema or on the computer screen. The fact is that a good story cannot die out, whether it is **hand-drawn or computer-generated, its vitality is rooted in life itself**.

<sup>4</sup> The phrase was first used in 1958 at the Cannes Film Festival in the enthusiastic cry of the famous film theoretician Georges Sadoul.



### The cultural context

**Time, place, social and historical conditions affect** every experience, and also the experience of a picture book (or an artwork or the medium carrying it): we are always **in some kind of relationship with the world around us**, we do or do not interact with someone or something, under particular conditions or circumstances. A word alone is not the same as a word combined with an image, an image alone is not the same as an image in motion, **there is always a relationship and a reason**. In the same way the links among colour, surface and line, symbols and metaphors, composition and image sequences, layout and typography, are mutually conditioned and need to create unique harmony!

At this moment, when we are living in the **age of general digitalisation** and intense changes in all the media, including the medium of illustration, that is, the picture book for children, we must not be surprised by the (completely autonomous) desire to dress up some “old” or classical forms and media of expression in new clothing; to **translate them in accordance with the spirit of the time**, to “revive” them and thus to find them a place in the contemporary cultural context. Given that the production of a picture book (and film) is to a great measure also a **commercial industry**, the reasons and motives for this can, unfortunately, be solely of a commercial and profit-making nature. Therefore, we wonder whether the **picture book and the film for children are art or market objects?** (For Barbara Bader the picture book is text, illustration, total design, craftwork and a market product, a sociological, cultural and historical document, and ultimately **a live experience for the child**.<sup>5</sup>)

I believe that both film and picture book in their best and authentic form/release are primarily **art objects** (*arte facts*) and that the motive for their conversion from me-

dium to medium can and should be the desire to respond to the challenges of the contemporary moment by asking and finding new, exciting and **living forms of art**.

Ultimately, technique and medium, whether of classical or contemporary orientation, original or digital, are no **guarantee of artistic quality**. We wonder **what art is? How and where is an art work formed and where does it live?** “As we know, art and the artwork are difficult to define. Their definition can be attempted within a particular context and specific parameters (e.g., an objective index that defines style and content).”<sup>6</sup> It is the (human or a **child’s**) **imagination that is alive and movable** and as such, with all its special features, animates the story, the picture book and the film because it is “Imagination that has the power to join the elements of what we experience into living wholes...”<sup>7</sup> Reading and listening to the story and looking at the pictures, the child uses the power of imagination to move the images and to determine its own dynamic of events, **gives them a soul. Ultimately, the work of art is brought to life and made whole in the magical sphere of synergy with its recipient.**

<sup>5</sup> „A picturebook is text, illustrations, total design; an item of manufacture and a commercial product; a social, cultural, historical document; and, foremost, an experience for a child. As an art form it hinges on interdependence of pictures and words, on the simultaneous display of two facing pages, and on, on the drama of the turning the page. On its own terms its possibilities are limitless.” Bader, Barbara, *American Picturebooks from Noah’s Ark to the Beast Within*, New York; London: Macmillan, 1976

<sup>6</sup> Vladic-Mastruko, Manuela. Miscellany, 26. Biennial of Illustrations *Bratislava*, “Art versus Commerce”, The role of artistic illustration in the modern world of commerce, *Original and unconventional strategies of illustrators, Bratislava, 2017*, Page 162-171

<sup>7</sup> Hyde, Lewis. *Dar: Kako kreativni duh transformira svijet (The Gift: How the Creative Spirit Transforms the World) translated into Croatian by Ivana Galović, Algoritam, Zagreb: 2011*





\*

While I was preparing this paper I set the authors of the films and picture books nine questions which I asked them the answer, about the motives for turning their works from medium to medium and the process of transforming a picture book to a film, or a film to a picture book. I will present their picture books and animated films in this form, through my questions and their answers.

**Picture book *Crvena Jabučica (Red Apple)***, text Nina Vađić, illustrations Ana Kadoić,

Hrvatsko društvo književnika za djecu i mlade (Croatian Society of Writers for Children and Young People), Zagreb, 2015

**Animated film *Crvena Jabučica*, (*Red Apple*)**, Luma film, Zagreb, 2018

Director, camera, script, animation: Ana Horvat, background design: Ana Kadoić, compositing Maša Udovičić

QUESTIONS AND FUSED ANSWERS OF THE CREATIVE TEAM FOR THE PICTURE BOOK AND FILM *RED APPLE*

**1. What is the main subject, the backbone for the events in your picture book and film?**

The picture book tells of love and the need to belong to a family. A little girl, affectionately called Red Apple, tells the story about the development of a family. She talks about why and how she and her family are somehow special, and how family can come into being in a many different ways.

Events unfold in two parallel courses; in one the girl tells her story, showing herself at the Children's Home as she waits for adoption; in other sequence of the story we learn

about all the difficulties encountered by parents who want to have, that is, to adopt the child. The happy ending comes one day when the phone rings and the parents are told that their application for adoption has finally been granted!

The girl arrives in her new family home where mum, dad, grandmother and grandfather welcome her with joy. When her family call her: „our little red apple“, the girl knows that in the language of this love means: „We love you with our entire hearth! “

**2. What age group are the film and picture book intended for?**

The book and the film are intended for older pre-schoolers and young primary-school children, aged between 6 and 10.

**3. What did you want to achieve by choosing this subject and how did you attain your goals?**

The story and illustrations for the picture book *Red Apple* were made as an entry for the *PišiRiši* Competition of the Croatian Society of Writers for Children and Young People. The subject of the competition was adopting children.

The text and illustrations won at the competition and were turned into a beautiful picture book. This story tells about different ways in which a family can come about and thus makes children and adults aware of the noble act of adoption.

**4. Which art technique was used for the illustrations in the picture book and how did you transfer them to digital format or media? How did the author and members of the realisation team cooperate, especially the illustrator and the animator?**

The film was created in close co-operation between the author of the text Nina Vađić, the scriptwriter, animator and director Ana Horvat, the illustrator Ana Kadoić and the



producer Maša Udovičić. A very important aspect is adapting the text in the book to the script, and the directing. This is how the story that functions in a picture book is adapted to the film medium that follows a similar but nevertheless different language and rules. In this project we shared a vision of the film, and we harnessed the individual creativity of each of us to obtain the best possible result.

The illustrations for the picture book were created by a combination of collage (paper and cloth), drawing and water colour.

The animated film kept the sensitivity of the original illustrations. The characters cut out of paper and fabric were scanned separately and then animated. The scenography follows the same visual handwriting.

The illustrator prepared animation-friendly characters and backgrounds in a combination of drawing on paper, collage using cotton cloth, and digital finishing. Her materials came to the director in the form of PSD documents. After the director made the shooting script and the animatic, the illustrator used them and the planned shots to create the backgrounds and gave instructions on how to make characters that could be animated. Everything that we could not anticipate in advance was added or changed during work on the film.

#### **5. Which animation technique was used to make your film?**

The choice of animation technique was closely related to the type of illustration. In order to preserve the original appearance of the illustrations we chose digital cut-out. This is an animation technique in which characters and objects are scanned in parts, then processed, grouped and animated in the After Effects Program. The characters and objects are not deformed in this technique and no addition-

al drawing is required, and animation is achieved by using shift, rotation, parenting and substitution of frames/drawings. New drawings were related solely to the characters' facial expressions.

#### **6. What obstacles and challenges did you encounter when transferring the story and illustrations from the picture book medium to the animated film medium?**

We did not encounter any particular obstacles. The technique had been very carefully thought out and perfected on a previous film production, so that we were on trodden ground. The story and its structure were somewhat altered for adaptation to the film – which speaks in pictures and frames. Sometimes less text/narration was needed because the pictures told their own tale, and sometimes, in the case of less dynamic frames, more narration was needed.

#### **7. Did the story and illustrations from the picture book get more soul/animate (here a common denominator for a set of several qualities) when they were transformed into the new medium (please describe briefly what these qualities are and why do you think it happened)?**

The picture book and film are media that have their own particular qualities and rules that are not easy to compare. Making the characters move gave the story a new dimension and a new level that was based not only on movement but also on sound and music. Given that the narration in the film is bilingual (versions in both Croatian and English were made), the whole project got a much wider audience.

#### **8. And finally, a personal question: How much creative effort and how much joy followed (and in the end were reciprocated by) your work on this movie? What gave you most joy?**

We think that the people working on the film cooperated very well, there was a lot of enthusiasm, the sensibilities



of everyone involved on the project corresponded (which is not always the case) and it was a pleasure for us to cooperate with each other. Work on the film involved a lot of dedication, both in adapting the script, and in animation. As it is such a fine story with wonderful visuals, we found the work a joy and we also learned something new. Naturally, there were also demanding moments when important decisions had to be made, how to do something, but the effort and work paid off because we think the movie looks and sounds as a harmonious whole.

The public is responding positively to the movie. We are happy to be sharing a beautiful and important message, both through the film and the picture book.

**9. The picture book and the movie had success with their recipients, for which they had originally been intended, but also on professional platforms; they won awards both at competitions and events devoted to children's picture books, as well as at numerous film festivals. Please indicate the most important achievements.**

**Awards for the picture book *Red Apple*:**

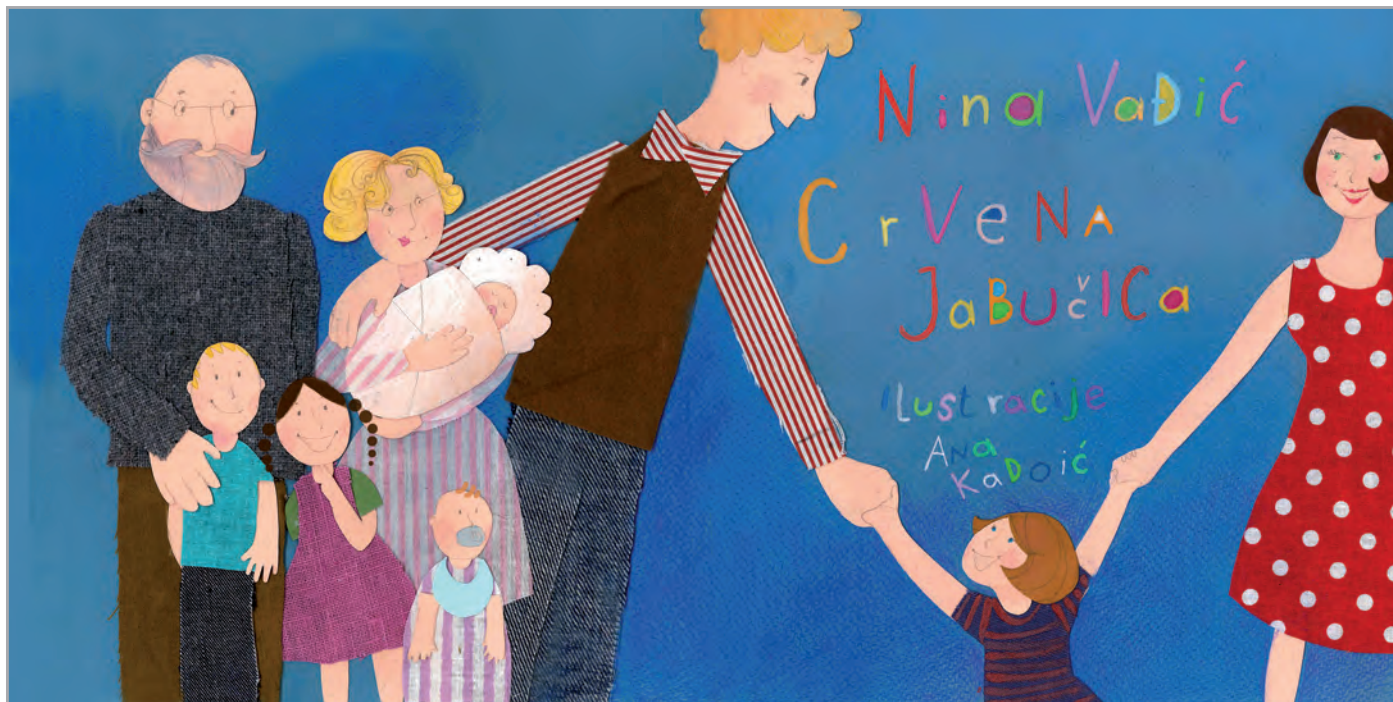
- 2015 – Award for text and illustration at the HDKDM Competition, Zagreb
- Mention of the Grigor Vitez Award, Zagreb

**17 festivals, 10 screenings, 4 awards, updated March 2019**

- Animafest 2018 (Croatian section), Zagreb, Croatia
- VAFI-RAFI 2018 (senior section), Varaždin/Rijeka, Croatia
- KIKI International Film Festival for Kids 2018 (main programme), Zabok, Croatia
- Supertoona 2018 (films for children), Šibenik, Croatia
- Diversions Film Festival 2018, Sveti Ivan Zelina, Croatia
- Motovun Film Festival 2018 (children's programme), Buzet, Croatia

- BEAST International Film Festival 2018, Porto, Portugal
- Zero Plus International Film Festival 2018, Tyumen, Russia (BEST ANIMATED FILM AWARD)
- Banja Luka International Film Festival 2018, Banja Luka, Bosnia and Herzegovina (BEST ANIMATED FILM FOR KIDS AWARD)
- KINEKO International Children's Film Festival 2018, Tokyo, Japan (GRAND PRIX INT. SHORT FILM CATEGORY)
- Tuzla Film Festival 2018, Tuzla, Bosnia and Herzegovina
- Reggio Film Festival 2018, Reggio, Italy
- SIFFCY – Smile International Film Festival for Children and Youth 2018, New Delhi, India (BEST SHORT FILM FOR CHILDREN)
- Hsin-Yi Children's Animation Awards 2018, Taipei City, Taiwan
- MUMIA 16, Belo Horizonte, Brazil
- Animax Skopje Fest 2018, Skopje, Macedonia
- GUKIFF – Seoul Guro International Children's Film Festival 2019, Seoul, South Korea

\*



**Picture book *Riblja škola (Fish School)***, text Bruno Kuman, illustrations Ivana Guljašević, Igbuka, Zagreb, 2013

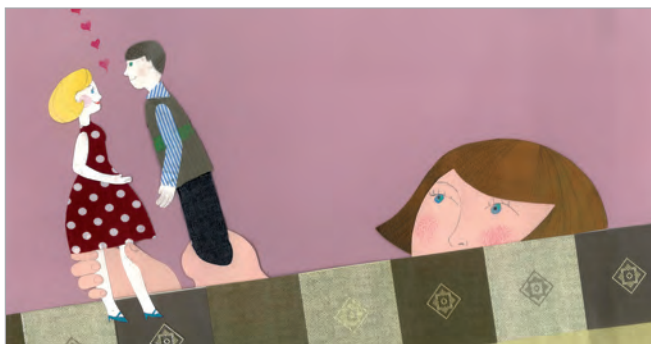
**Animated film *Riblja škola (Fish School)***, script Bruno Kuman, director and animation Ivana Guljašević, Igbuka, 2008

#### QUESTIONS AND ANSWERS

**1. What is the main subject, the backbone for the events in your picture book and film?**

The main theme is school and learning. In the picture book, as the title tells, this is a school for fish. The text and





illustrations ask questions and at the same time provide answers about what fish would learn in such a school and who would teach them. The teacher is an octopus with eight arms that teaches eight subjects at the same time. A jovial dolphin teaches physical education, and an old half-deaf whale teaches singing. The fish also learn the fish alphabet, swimming in a school, and the history of the fish world – so they know that once upon a time life on the Planet Earth first came into being in water, and only after that on land.

**2. What age group are the film and picture book intended for?**

The book and the film are intended for pre-schoolers and young primary-school children.

**3. What did you want to achieve by choosing this subject and how did you attain your goals?**

We wanted to show children that school and learning can be fun ... that even fish go to school and have to learn all kinds of things. Children easily identify with the characters of the little fish and so they accept the lesson of the story.

**4. Which art technique was used for the illustrations in the picture book and how did you transfer them to digital format or media? How did the author and members of the realisation team cooperate, especially the illustrator and the animator?**

In our case the film was created first, then the picture book. The illustrations were made by combining classical drawing, wooden crayons, collage and digital processing.

The co-operation was excellent because the illustrator and animator was the same person, I myself, while my husband Bruno wrote the script.

**5. Which animation technique was used to make your film?**

A combination of classical and 2D digital animation.





**6. Which obstacles and challenges did you encounter when transferring the story and illustrations from the picture book medium to the animated film medium?**

None. The film was made first, and we approached the film and the picture book as a single medium. We did not keep to the same visual solution.

**7. Did the story and illustrations in the picture book get more soul / anime (here a common denominator for a set of several qualities) when they were transformed into the new medium (please describe briefly what these qualities are and why do you think it happened)?**

A film always offers more “soul” because it is alive, the characters move and this makes them seem alive.

**8. And finally, a personal question: How much creative effort and how much joy followed (and in the end were reciprocated by) your work on this movie? What gave you most joy?**

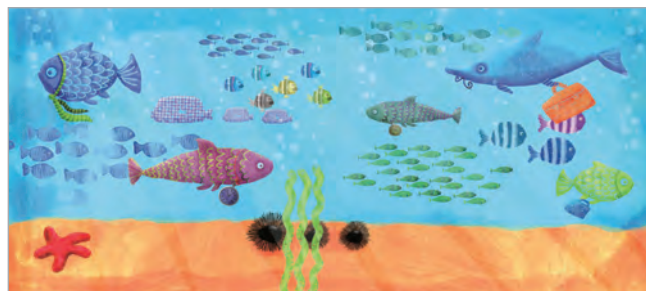
Just making them. *Fish School* is one of forty films that we have made and the work process made us happy every time, from beginning to end.

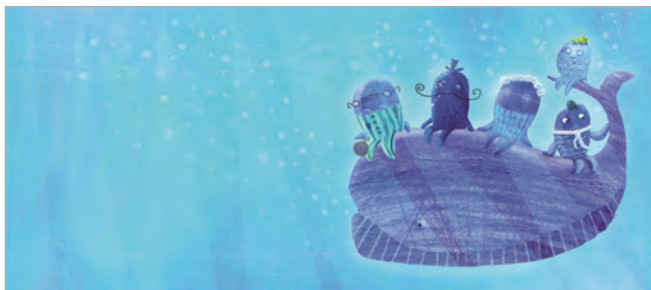
**Exhibitions:**

- The 3<sup>rd</sup> Croatian Biennale of Illustration, Klovičevi dvori Gallery, Zagreb, Croatia
- Bologna, *Living Water*, Bologna Children’s Book Fair, Bologna, Italy

**Festivals / 2008/ *Riblja škola (Fish School)*:**

- 2<sup>nd</sup> Tabor Film Festival, Croatia
- 40<sup>th</sup> Giffoni Film Festival, Italy
- 33<sup>rd</sup> International Film Festival LUCAS, Frankfurt, Germany
- 12<sup>th</sup> Seoul International Youth Film Festival (SIYFF), South Korea





- ReAnimania International Animation Film Festival of Yerevan, Armenia
- Cinekid Film Festival, Amsterdam, Netherlands
- MIFA Annecy, France

**Picture book *Pužić slikar (Snail the Painter)***, text and illustrations Manuela Vladić-Maštruko, Kašmir promet, Zagreb, 2000

**Animated film *Pužić slikar (Snail the Painter)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018

Script, director and design: Manuela Vladić-Maštruko, animation: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić

### 1. What is the main subject, the backbone for the events in your picture book and film?

In an interesting and simple story, in which the main actors are snails, children are introduced to the primary colours (*red, yellow, blue*) and the way in which secondary colours are obtained by mixing them (*orange, purple, green*): the snails cross smudges of colour and leave behind coloured tracks, and where the tracks overlap, the colours mix and new ones are created. It begins to rain and there is a thunder storm (lightening, thunder, grey and black clouds and rain) and dramatically, and for educational purposes, other visual elements are introduced in the story, so-called non-colours, *black, grey and white*, and the concept of watering down/shading and in the end transformation. Under the influence of the rain the colours are washed away – disappear, to reappear with the emergence of light/sunshine and to be transformed (transcended) into the natural harmony of colours in the sky: a **rainbow!** The play of colours and wonder at the appearance of the rainbow in the sky makes the main character, the snail Petar, wish to always remain close to them. The rainbow learns of his hidden thoughts and fills his house with colours so that he can paint. The snail goes on his way leaving behind him colourful shapes and lines. So, in the end, this simple story gets the meaning of a search for identity and illustrates how it is formed.

### 2. What age group are the film and picture book intended for?

*Snail the Painter* is an educational animated film intended for pre-school children.

### 3. What did you want to achieve by choosing this subject and how did you attain your goals?

The film was born from the desire to teach small chil-



dren about basic and complex colours and basic visual elements such as **line** and **shape**, and metaphorically about **value contrast** (through the play of lightness and darkness), but also about the physical laws of colour as such. By choosing this theme I wanted to emphasise not only the visual and physical or optical characteristics of colour but also their strong psychophysical effect. Without colour the world would be grey ... and desolate. The wealth of colours and shapes symbolises creative joy and strength. I was present at many screenings of *Snail the Painter*, in different environments, and the audience's reaction at the screenings always filled me with joy; children react to the film with sincere and loud enthusiasm, both to the snail characters and the scenes with mixing colours and the appearance of the rainbow in the sky. It makes me happy that in today's age, which is full of all kinds visual sensations, children react so spontaneously to a film conceived in the value of a reductive, *minimalistic* approach to art.

**4. Which art technique was used for the illustrations in the picture book and how did you transfer them to digital format or media? How did the author and members of the realisation team cooperate, especially the illustrator and the animator?**

The original illustrations were created in the classical technique using tempera on paper. After making the *shooting script* and, together with the animators, the *animatic*, we transferred the drawings to the digital medium. I drew the *keyframes* which we scanned, entered in the computer, and the animators copied them and created the *inbetweens*. Collaboration was complicated because all the team members, including myself as the illustrator, scriptwriter and director, were engaged in several parallel projects at the same time.

**5. Which animation technique was used to make your film?**

The film was made in 2D animation in a computer program called TV Paint.

**6. Which obstacles and challenges did you encounter when transferring the story and illustrations from the picture book medium to the animated film medium?**

The obstacles, and therefore also the challenges, were primarily in communication, they were mostly about understanding among the members of the realisation team. It fascinated me to see how many of the team members were extremely subjective in perceiving work tasks; the **shooting script**, **animatic** and drawings were not enough of a roadmap for everyone to understand each other. There was a need for many more additional discussions to make "things work". This can be inconvenient because of the high cost of film as a medium, so there is not much room for corrections.

**7. Did the story and illustrations from the picture book get more soul/anime (here a common denominator for a set of several qualities) when they were transformed into the new medium (please describe briefly what these qualities are and why do you think it happened)?**

Absolutely! Motion and moving are the backbone of this story. The snails' bodies function like brushes that leave tracks of colour when they move, whether in the introductory scenes showing the basic colours, scenes where the combinations of two colours give complex colours, right until the final scene. At the end the rainbow gifts the snail with its colours and he can now not only leave simple-coloured tracks behind him, but also paint; a richness of shapes and colours comes from his shell, creating the colourful set of the final scene. While creating the picture book I was in



charge of almost all the work: in the film, although I was scriptwriter, illustrator and director and thus a kind of conductor, it is still a **sum/product of the total creative potential of all the team members.**

Besides the contribution of the animation team, Šimun Matišić's original music is a strong contribution to the film's expressiveness and Vjeran Šalamon's sound processing makes it sound even better, while in crisis situations we could also count on the help of art advisor Simon Bogojević-Narath.

**8. And finally, a personal question: How much creative effort and how much joy followed (and in the end were reciprocated by) your work on this movie? What gave you most joy?**

The process of creating an animated film is a painstaking one that alternates between periods of crisis and creative enthusiasm, but after the movie has been successfully completed and started its (festival) life, the author, nevertheless, concludes that everything, from pain to joy, has paid off! Of course, I mean spiritual and not material gain! What made me happiest was that I could bring to life a good idea, now 20 years old, as well as its protagonists and events, and give them a "new soul". The story about the snail, and myself as an author, in the meantime kept growing to the point and the medium in which we could realise our full potentials.

**9. The picture book and the movie had success with their audience, for which they had originally been intended, but also on professional platforms; they won awards both at competitions and events devoted to children's picture books, as well as at numerous film festivals. Please indicate the most important achievements.**

**Exhibitions: Slikovnica Pužić slikar / Picture book *Snail the Painter*:**

- 18<sup>th</sup> Biennial of Illustration Bratislava, Bratislava, Slovakia, 2001

**Festivals and screenings (updated April, 2019):**

- 8<sup>th</sup> Kiki Tabor Film Festival, Zabok, Croatia, 2019
- Busan International Kids and Youth Film Festival, South Korea, 2019
- 16<sup>th</sup> Edition of IndieLisboa – International Film Festival, Portugal, 2019
- 65<sup>th</sup> International Short Film Festival Oberhausen, Germany, 2019
- 31<sup>st</sup> Dresden Short Film Festival, Germany, 2019
- 37<sup>th</sup> Festival Cine Jeune de l'Aisne; France, children competition, 2019
- 41<sup>st</sup> Clermont-Ferrand Short Film Festival, France – Youth Audience Competition, 2019
- 42<sup>nd</sup> Open Air Film Festival Weiterstadt, Germany, 2018







- Filmski front 2018, Novi Sad, Serbia, Program Frontić, 2018
- KUKI the 11<sup>th</sup> International Short Film Festival for Children and Youth Berlin, Germany, competition, 2018
- 33<sup>rd</sup> Brest European Short Film Festival – Young Audience Programs, France, 2018
- ASIFA Croatia, International Animation Day, Croatia, 2018
- Noć hrvatskog filma i novih medija (Croatian Film and New Media Night), Zagreb Croatia, 2018

#### Red apple

1. **Picture book *Crvena Jabučica (Red Apple)***, text Nina Vadić, illustrations Ana Kadoić, Hrvatsko društvo književnika za djecu i mlade (Croatian Society of Writers for Children and Young People), Zagreb, 2015
2. **Animated film *Crvena Jabučica , (Red Apple)***, Luma film, Zagreb, 2018  
Director, camera, script, animation: Ana Horvat,  
Background design: Ana Kadoić, compositing Maša Udovičić
3. **Animated film *Crvena Jabučica , (Red Apple)***, Luma film, Zagreb, 2018  
Director, camera, script, animation: Ana Horvat,  
Background design: Ana Kadoić, compositing Maša Udovičić
4. **Animated film *Crvena Jabučica , (Red Apple)***, Luma film, Zagreb, 2018  
Director, camera, script, animation: Ana Horvat,  
Background design: Ana Kadoić, compositing Maša Udovičić





5. **Animated film *Crvena Jabučica* , (*Red Apple*)**, Luma film, Zagreb, 2018  
Director, camera, script, animation: Ana Horvat,  
Background design: Ana Kadoić, compositing Maša Udovičić

#### **Fish school**

1. **Picture book *Riblja škola (Fish School)***, text Bruno Kuman, illustrations Ivana Guljašević, Igubuka, Zagreb, 2013
2. **Picture book *Riblja škola (Fish School)***, text Bruno Kuman, illustrations Ivana Guljašević, Igubuka, Zagreb, 2013
3. **Animated film *Riblja škola (Fish School)***, script Bruno Kuman, director and animation Ivana Guljašević, Igubuka, 2008
4. **Picture book *Riblja škola (Fish School)***, text Bruno Kuman, illustrations Ivana Guljašević, Igubuka, Zagreb, 2013
5. **Animated film *Riblja škola (Fish School)***, script Bruno Kuman, director and animation Ivana Guljašević, Igubuka, 2008

#### **Snail the painter**

1. **Animated film *Pužić slikar (Snail the Painter)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Script, director and design: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animation: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić
2. **Animated film *Pužić slikar (Snail the Painter)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Script, director and design: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animation: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić
3. **Animated film *Pužić slikar (Snail the Painter)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Script, director and design: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animation: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić
4. **Animated film *Pužić slikar (Snail the Painter)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Script, director and design: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animation: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić
5. **Animated film *Pužić slikar (Snail the Painter)***, Ustanova Zagreb film, Zagreb, 2018  
Script, director and design: Manuela Vladić-Maštruko,  
Animation: Darko Vidačković, Lucija Bužančić, Iva Božić

# Isabella Mauro

*Croatia*

## Original illustrations in the Croatian Illustrators Presentation Programme



*Born in 1974. Graduated Croatian language and literature in 2000 and library science in 2002 at the Faculty of Philosophy in Zagreb. Since 2003 she has been employed as a graduate librarian in the Zagreb City Libraries at the children's and adults' departments. During the years she participated in various projects: head of IT literacy workshops, on the editorial board of the Literary Friday panel, member of the programmatic and organisational committee of Croatian Book Night, coordinator of the national project of photography exhibitions The Capture of Reading... Since 2016 she has headed the Croatian Illustrators Presentation Programme in Kupola Gallery of the City Library in Zagreb. Since 2018 she has headed the Croatian Centre for Children's Book, Croatian Section of IBBY (International Board on Books for Young People) at the Zagreb City Libraries.*

### **Kupola Gallery**

*The Croatian Illustrators Presentation Programme began in Kupola (The Dome) Gallery in early 2016 in cooperation with the Croatian Centre for Children's Book<sup>1</sup>. This was a way for the City Library, as the central, largest and oldest public library of the Zagreb City Libraries<sup>2</sup>, to enrich its exhibition programme connected to books, and for the City of Zagreb to get an exhibition site for exhibiting works by Croatian illustrators.*

Kupola Gallery is located on the third floor of the City Library, it is a place through which the library's internal services staff pass as they go about their daily activities and a venue for the library's rich librarian and cultural programme: workshops, panel discussions, book launches, quizzes, meetings, teaching... Thus every exhibition held in Kupola Gallery also enables the artists to present their work to the staff, users, and intentional or incidental guests, and all of them are enriched by an artistic experience.

<sup>1</sup> Croatian Centre for Children's Book. [cited: 2019-04-10]. Accessible at: <http://www.kgz.hr/hr/knjiznice/hrvatski-centar-za-djecju-knjigu/2903>.

<sup>2</sup> Zagreb City Libraries. [cited: 2019-04-10]. Accessible at: [www.kgz.hr](http://www.kgz.hr).



The newly-equipped Kupola Gallery provides artists with gallery equipment to exhibit pictures, and technical equipment to show video content linked with their exhibition, which many of them use to enable them to present their art in different media. This allows their art to be seen as an entirety, showing that different media can intermerge and complement one another.



Projections of video contents (Zdenko Bašić)



Projections of video contents (Ivana Guljašević Kuman)

### Artists and their exhibitions

Within the framework of the *Croatian Illustrators Presentation Programme*, seventeen exhibitions were organised by the middle of 2019:

- 14 March – 10 April 2019. Exhibition of works by students of illustration
- 31 Jan. – 28 Feb. 2019. Željka Mezić: *Kaleidoscope*

- 20 Nov. – 13 Dec. 2018. Igor Bojan Vilagoš: *Images tell Stories...*
- 11 Sept. – 4 Oct. 2018. Ivana Guljašević Kuman: *The Stocking Eater and the Picture Teller*
- 5 April – 3 May 2018. Dražen Jerabek: *Stories by Light*
- 1 March – 29 March 2018. Vanda Čižmek: *Playing*
- 17 Oct. – 14 Nov. 2017. Margareta Peršić: *“Who I Draw Comes Alive”*
- 13 Sept. – 10 Oct. 2017. Lino Ujčić: *Stories, Songs, Games*
- 6 July – 6 Sept. 2017. Ana Đokić: *LOVES ME / LOVES ME NOT*
- 11 April – 11 May 2017. Dubravka Kolanović: *Invitation to Joy*
- 14 March – 6 April 2017. Sanja Pribić: *And there is Nothing Else I Need...*
- 31 Jan. – 2 March 2017. Andreja Živko: *Janko, Željko, Kasum and Various Adventures*



- 22 Nov. – 15 Dec. 2016. Manuela Vladić-Maštruko: *Isle of Childhood*
- 18 Oct. – 15 Nov. 2016. Zdenko Bašić: *Winds and Shadows*
- 19 Sept. – 12 Oct. 2016. Mingsheng Pi: *Ink, Paint, Line, Silence*
- 8 March – 8 April. Ana Kadoić: *My Illustrations*
- 4 Feb. – 4 March 2016. Andrea Petrlik Huseinović: *Childhood, Love and the Blue Sky*

Besides renowned, prominent and award-winning Croatian artists, whose illustrations gained fame in Croatia and abroad (Andrea Petrlik Huseinović, Zdenko Bašić, Dubravka Kolanović, Ivana Guljašević Kuman and others), the *Croatian Illustrators Presentation Programme* also showed the work of young, as yet untried artists who are just starting out on their career as illustrators and working on books for children. Here we must certainly mention the exhibition of



Posters from the exhibitions



Exhibition opening (Dubravka Kolanović)



Exhibition opening (Margareta Peršić)



graduate students of illustration, a unique study course in Croatia inaugurated in 2017 at the Academy of Art and Culture in Osijek. The students were headed by their professor, the well-known Croatian illustrator **Stanislav Marijanović**, who initiated and organised their exhibition.

It should also be accentuated that for two years running the *Croatian Illustrators Presentation Programme* successfully merged with and marked the International Week of the Deaf in the City Library, in exhibitions of two deaf artists – **Mingsheng Pi** in 2016 and **Lino Ujčić** in 2017. Also, besides solo art exhibitions **Ana Đokić** organised an entire project – *LOVES ME / LOVES ME NOT*, with a group exhibition of artists on this subject.

### Original Illustrations

When the *Croatian Illustrators Presentation Programme* was set up it took only several exhibitions for all its objectives to be realised:

1. creating a recognisable venue in the City of Zagreb to exhibit works by Croatian illustrators,
2. networking illustrators, other artists and everyone who works on creating books for children, with the target public,
3. acquainting the public with the originals of works that can otherwise only be seen printed in books and magazines,
4. directly linking the City Library's exhibition activities with books (each art exhibition is accompanied by an exhibition of books illustrated by the artist whose work is being exhibited),
5. bringing libraries closer to children and adults,
6. offering young, unaffirmed artists the opportunity of showing their art.

Exhibiting original illustrations is an important link in carrying out the entire *Croatian Illustrators Presentation Programme*. One of the reasons why people come to Kupola Gallery is to have the total experience of an artwork which is only provided by looking at the original illustration, and the number of Gallery visitors is constantly increasing.

In comparison with printed variants published in books, textbooks and magazines, the original illustration gives the viewer a complete experience of colours, techniques and the artist's personality. This permits the discovery of the entire spectrum of various styles, the art techniques used by a particular artist, and gives a picture of the artistic richness of Croatian painting and illustrating for children, and also for adults. Only after an illustration has been framed like a painting, hung on a wall and viewed as a separate entity



Book exhibition (Andrea Petrlik Huseinović)





Book exhibition (Željka Mezić)

and artwork, can the artistic impression it leaves be compared to the impression it leaves in a book or magazine.

**Ivana Guljašević Kuman** exhibited original illustrations in mixed media, in collage, oil paint and digital technology, which did not come to expression in their printed variants. **Dražen Jerabek** and **Margareta Peršić**, on the other hand, exhibited both original illustrations and scenographies that either illustrate a book or are a product created on the basis of a particular book. It was also important to see original illustrations by **Dubravka Kolanović** in dry pastel, which she rarely exhibits due to their fragility; the paintings on canvas by **Manuela Vladić-Maštruko**, or the recognisable collages by **Ana Kadoić**, which lose their liveliness and wealth of detail in the printed variant. **Zdenko Bašić** exhibited prints as original illustrations, which attracted many admirers of the wonderful and mystical world he always creates in them.



Artwork from the exhibition (Dražen Jerabek)



Artwork from the exhibition (Ana Kadoić)



Artwork from the exhibition (Manuela Vladić-Maštruko)



Artwork from the exhibition (Andreja Živko)

### Art workshops with children

In 2018, the *Croatian Illustrators Presentation Programme* was enriched with the organisation of art workshops for children held during the exhibition of a particular artist, and headed by that artist, with the goal of promoting Croatian illustration and each individual artist.

The children begin by touring the exhibition in detail, after which the artist heads a workshop for illustrating poems, titles, books. At the workshops the children are especially interested in seeing the illustrations in their original size and technique, since their expectations differ from their real experience. Children always expect a much larger picture or a much smaller one, and it is difficult to completely make out art techniques in printed form (in a book, picture book, textbook, magazine). The children are especially interested in sketches for a particular illustration, various preparations and drawings, which the artists exhibit in a separate glass cabinet in the Gallery. All this completes the children's experience of how to create an illustration as an original artwork, the artistic connection between the illustrator and the writer (who are often different people) and the picture book as a complete artwork with the printed illustration that they had only been able to see in its printed form at school or at home, and could now see as an original illustration in a gallery.

The artists **Vanda Čižmek** and **Željka Mezić** were especially good workshop heads who left a lasting positive impression on the children and their overall experiencing of the original illustration and art as such, which children developed after talking to the artists and bringing closer to them their own art through discussion and workshop activities. Every meeting passed in a happy tone, many interesting illustrations were created, and the children's energy brought Kupola Gallery alive.



Glass cabinet in the Gallery (Zdenko Bašić)

To add to the thought of the distinguished Croatian art historian Branka Hlevnjak that “the image has priority over the word because it is read faster and more easily, i.e., one can immediately see the entire symbol, and thus it triggers a chain of concepts in the reader/viewer more directly,”<sup>3</sup> one may conclude that the original illustration quickly finds its way to the viewer and will indirectly, but with great ease, turn him or her into the reader of the book that contains the printed variant of the illustration. This is how the connection between artist and viewer, illustrator and reader, the one who creates and the one who experiences, on the one hand, and the library and its user on the other hand – is lastingly established.

<sup>3</sup> Hlevnjak, Branka. *Kakva je knjiga slikovnica? // Kakva je knjiga slikovnica : zbornik (What Kind of a Book is a Picture Book?) / prepared by Ranka Javor. Zagreb : Knjižnice grada Zagreba, 2000, p. 8.*



Art workshops with children (Željka Mezić)



Art workshops with children (Vanda Čižmek)



# Jaana Pesonen

*Finland*

## Current trends in Finnish illustrations – Modern and retro?



*Jaana Pesonen (Phd) is a researcher and lecturer from University of Helsinki, Finland. Pesonen works in teacher education, where she is focused on intercultural education and, for example, in gender sensitive education. She has done research on diversity in children's literature, especially related to representations and performatives related to normativity. Her publications include national and international journal articles with themes related to e.g. othering and exclusion in picturebooks. In her Phd study, Multiculturalism as a challenge in contemporary Finnish picturebooks. Reimagining sociocultural categories (2015) she examined also the didactic quality and anti-racist strategies of children's literature. Currently she is studying refugee narratives in wordless picturebooks.*

The technical processes of printing, including increasingly sophisticated ways of producing picturebooks, has been with us for quite a while, as Lawrence Sipe argued already in 2010. Finland is quite known for the technology. Nokia, was, and still is, a Finnish company producing cellphones and other new technologies. Currently Finland is also known for its game industry. Companies such as Rovio and Supercell have become the 'new Nokia', producing games that have become global phenomena, examples of this are games such as Angry Birds and Clash of Clans.

21<sup>st</sup> century is the century of digitalization. This, of course, has had its effects on illustrations. In Finland, among the most sold and borrowed picturebooks of the past decade are Tatu and Patu –series, by Aino Havukainen and Sami Toivonen. This series of books started in 2003 with Tatu ja Patu Helsinki /This is Helsinki. This picturebook, as other books in this series, was created partly as drawn, and partly as digital work.

In Finnish education, the digitalization in learning and teaching has been a trend, some even believe, the solution, for the past decades. Our national curriculum, in both early childhood education, as well as in primary school, includes



contents related to digital literacies and new technologies.

Having said all this, you might assume that I am going to bring you a cavalcade of illustrations done only with the newest technology. However, I will talk about current trends in Finnish children's literature illustrations, and I will focus on illustrations that are both, modern and retro. I will further elaborate my talk with examining whether these trends showcase traditional or nostalgic styles. The examples that I will show, will be focusing, on, for example, colors, shapes and forms.

I will start by introducing a book called *Ava ja oikukas trumpetti / Ava and the moody trumpet* (2017). The text is by Anja Portin and illustration by Aino-Maija Metsola. The book is about Ava, who is a little girl, who does not understand other children. She is lonely, but then she starts playing an old trumpet, that her grandmother has left for her. Ava wants to find someone who would listen to her play the trumpet.

Metsola's illustrations are colorful and graphical. The watercolor and ink drawings are soft, as well as powerful. *Ava and the moody trumpet* is also about loneliness and externality. For Ava, Finnish words are still strange and, and she is learning the new language. The importance of a voice is illustrated in a beautiful way. Metsola's style is original, however, resemblance to classical Marimekko's color and shape is present.

Marimekko is a Finnish lifestyle design company renowned for its original prints and colors. The company's product portfolio includes clothing, bags and accessories as well as home décor items ranging from textiles to tableware. When Marimekko was founded in 1951, its memorable printed fabrics gave it a strong and unique identity. Marimekko is known for bold stripes, as well as simple flow-

ered prints such as the Unikko, poppy. I will display some of Marimekko's prints alongside with the illustrations, since Marimekko could be said to currently exemplify retro and nostalgia, but also modern style.

Another example of beautiful watercolor illustrations is *Pallen ja Monkon kumma päivä/ Palle and Monko's strange day* by Jenni Rope (2017). Palle and Monko are little mushrooms, who feel bored in the quiet forest. They start painting trees, and then also each other, as well as all the other mushrooms. Rope uses pastel colors, and her style is distinctive and playful. With simple brush strokes she has created a simple, but lively world. Next to Rope's illustration I am showing Marimekko's *Kompotti*-print, which is designed by Aino-Maija Metsola. Also Jenni Rope has done prints for Marimekko, and the third print is by her for Marimekko. It is actually very common in Finland, that the illustrators of children's books have also done prints for clothing labels, such as Marimekko. Retro style, here meaning specifically bold prints, have become more common also among other clothing companies too. In the past years also Finnish children's clothing companies have utilized the retro style coming mostly from the 1960's and 1970's.

Marika Maijala is one of the current Finnish illustrators, whose style could be described to be retro. I will show two books illustrated by her, since the books share visually lot of the same elements as Marimekko. *Numerosoppa/Number Soup* (2018) is written by Juha Virta, and it is a book introducing the secrets of numbers, in a form of poems. Marika Maijala has done also other books with Juha Virta. Another beautiful example is *Piano karkaa/The Piano's Great Escape* (2015). This book was nominated as one of the most beautiful books of the year. In *The Piano's great escape*, the illustrations are fresh, and inspired by the 1960's and 1970's





color scheme. According to the Finnish book art committee, it is a fantastic story, which starts from the special printed colors on the cover as well as on the sleeve. This is a fresh and fertile way to use today's retro iconography and encapsulate the reader inside its world with every page.

According to a Finnish literature critic, Päivi Heikkilä-Halttunen (2016), the shapes, forms and colors in Finnish picturebooks have already for a while been inspired by 1960's and 1970's. Examples of this are collage technique, flat color palettes, and simplified style. Great examples of this retro and nostalgia are picturebooks *Jellona suuri/Lion the Great* (2010) and *Jellona toinen/Lion the Second* (2012) by Anne Vasko. The illustrations are done as fabric collage, and the material is old textiles from the 1970's.

Another beautiful picturebook is *Koira nimeltä kissa/The Dog called Cat* written by Tomi Kontio and illustrated by Elina Warsta. In this non-traditional book the main characters are homeless. It is visually as well as linguistically a beautiful and powerful story about externality, loneliness, and belonging. It succeeds in representing sensitive, even bold, themes without patronizing or victimizing. Especially the colors bring feeling of nostalgia to the story. The book was nominated for the Nordic Council Children and Young People's Literature Prize in 2016.

As the second last example, I will introduce a book called *Sorsa Aaltonen ja lentämisen oireet/The Duck who was afraid to fly* (2019). The text is by Veera Aalto and the colorful illustrations done as acrylic on paper are by Matti Pikkujämsä. In short, the book is about a Duck, who lives in a city where everyone else's lives are so interesting and important, they seem to have a purpose even in their everyday life. The Duck, however, is having strange symptoms and anxiety, and then the doctor diagnoses the condition

as fear of flying. The Duck's journey is about gaining confidence and forgetting about what others think.

Just recently, in 2019, Pikkujämsä was chosen as the illustrator of the year in Finland. His style is, according to the awarding panel, described, as combining decades of Nordic design with a fresh perspective. Also Pikkujämsä, like many of the illustrators introduced here, has done prints for clothing labels, such as Marimekko and Samuujii.

Linda Bondestam is among the most awarded, and well-known Finnish illustrators. Her book *Godd Natt på Jorden/Hyvää yötä maa/God night earth* (2018) is about going to be. All over the globe small creatures, animals, and human children too, go to bed and are told 'Good night' by their families. In her illustrations, Bondestam combines different techniques, which results a playful and humoristic style. Her style has been described to resemble the 1960's and 1970's trends and manner.

As a last example, I will shortly introduce a book called *Mur, eli karhu / A Bear called Mur* (2016), which is written Kaisa Happonen, and illustrated by Anne Vasko. Mur is a different kind of bear: s/he does not want to sleep during the winter. That's how Mur's long, dark and boring winter begins. The illustrations are very colorful, and done with a collage technique. Vasko explains (2017), that for her, the focus is in the shapes, not in the outlines. The atmosphere is created with the composition, and with different surfaces and textures. In addition, Vasko's color palette is very close to the retro colors of Marimekko.

Collaboration with a Danish company, Step in Books (SIB) the story of Mur has been 'brought to life', with the help of augmented reality. This means, that the child, and the adult too, can step in to the forest with Mur the bear. I suggest that the video is a great example highlighting how



traditions have not disappeared from the illustrations, but they appear through, for example, nostalgia. At least in Finnish illustrations, the retro and modern collaborate in many interesting ways.

#### **Referencies**

1. Aalto, V. & Pikkujämsä, M. (2019) *Sorsa Aaltonen ja lentämissen oireet*. Otava.
2. Bondestam, L. (2018) *Godd Natt på Jorden*. Förlaget.
3. Happonen, K. & Vasko, A. (2016) *Mur, eli karhu*. Tammi.
4. Havukainen, A & Toivonen, S. (2003) *Tatu ja Patu Helsingissä*. Otava.
5. Heikkilä-Halttunen, P. (2016) *Kuvakirja tulvii svengiä ja ka-*

*hvilakulttuuria*. *Helsingin Sanomat*. <https://www.hs.fi/kulttuuri/kirja-arvostelu/art-2000002882493.html>

6. Kontio, T. & Warsta, E. (2015) *Koira nimeltä kissa*. Teos.
7. Portin, A. & Metsola, A-M. (2017) *Ava ja oikukas trumpetti*. WSOY.
8. Rope, J. (2017) *Pallen ja Monkon kumma päivä*. Etana Editions.
9. Sipe L. (2010). *The art of the picturebook*. In Shelby A. Wolf, Karen Coats, Patricia Enciso, & Christine Jenkins (Eds.) *Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature*.
10. Vasko, A. (2017) *MUR, eli karhu, joka siirtyi paperilta ruudulle*. *Virikkeitä 2*, 2017.
11. Vasko, A. (2010) *Jellona suuri*. WSOY.
12. Vasko, A. (2012) *Jellona toinen*. WSOY.
13. Virta, J. & Maijala, M. (2018) *Numerosoppa*. Etana Editions.
14. Virta, J. & Maijala, M. (2015) *Piano karkaa*. Etana Editions.

# Hossein Sheykh Rezaee

Iran

## Illustration at the Digital Age: The Case of Originality



*(1976) He is an assistant professor in philosophy. His non-academic interest is children's literature. He is a member of the Children's Book Council of Iran (CBC), the national branch of IBBY, for more than 20 years. He is also interested and engaged in Philosophy for Children (P4C) program. He has run different workshops both for facilitators and students to introduce the program and to encourage them to involve in philosophical thinking. He was the scientific director of the first three national conferences of CBC on Children's Literature and Childhood Studies, 2014, 2016 and 2018.*

Originality of an illustration in the world of digital technology is somehow a topic under the broader theme of interactions between arts and technologies. To have a better understanding of such a theme it is beneficial to clarify the concept of 'technology' first. At least two different treatments of technology in general and digital technology in particular can be distinguished. Firstly, technology means an artifact, manmade, non-natural 'object'. Here we reduce technology to an isolated synthetic object (a technical product) separated from its history, manufacturing process, manufacturer, socio-cultural space of use and other related objects. A light pen is an example of a digital technology according to this interpretation. A broader treatment comes into stage when we take technology as a socio-technical system. This means that we pay attention to other natural, historical, social and cultural items in weak or strong connections with the artifact. In other words, instead of analyzing an object in isolation, we put it into a wider network of interwoven objects, beliefs, spaces, persons and histories and analyze their interconnections. A tablet is a node in a socio-technical digital network in which too many items like semiconductor manufactories, the Internet, social net-



works, computer hackers, governments etc. play their own roles. Socio-technical systems can give people worldviews, preferences, aesthetic tastes, ethical codes of conduct and even cognitive abilities. This means that instead of using a technical artifact in a neutral way, people live in socio-technical systems, see the world through them and making their lives meaningful by appealing to them. Among socio-technical systems some have a specific feature which distinguishes them from others. These are communication media in the sense that are used to store and deliver data and therefore to represent the world or make alternative worlds. Digital technology, especially the Internet, is a media like print book, but of course with its specific features and characteristics.

Now we can explore interactions of digital technology and illustrating books in more details. At the first step, we can consider digital technology in isolation, i.e. take it as a mere tool, an artifact that an illustrator can use in her professional activities. Here we have something in parallel with digital art: an artistic work or practice that uses digital technology as part of the creative or presentation process. Using digital technology to make an artwork (including an illustration) can be done at two different levels. At the first level, which can be called 'dispensable', an artist uses digital technology to make an artwork which is possible to make without that technology, although digital technology can help her to make it faster, cheaper, more skilful, etc. Here digital technology is dispensable in the sense that the final artwork does not crucially and substantially depend on the presence of digital technology and it adds no aesthetic value to the final artwork, although it may have other benefits like financial ones. Using a digital tool by an illustrator to try different combination of elements in a scene is an example

of such a dispensable digital technology, given that doing the same thing is possible by more traditional tools.

At the next level, which can be called 'indispensable', an artist uses digital technology to make an artwork which is impossible to make without that digital technology. The crucial point here is that digital technology has a unique role in the creative or presentation process of the final artwork such that its aesthetic values would be radically different in its absence. Participatory digital arts, interactive book apps and interactive digital storytelling are examples of indispensable digital technologies.

Now let us consider the issue of originality and its relationships with dispensable and indispensable digital technologies. In the former case, it seems that dispensable digital technology raises no new question for originality. Here we can still use the established criterion of originality: regardless of tools and techniques that an artist has used, it is important that she used them in a unique and personal way that belongs to her and nobody else. In other words, having the artist's signature is the criterion of originality, whether she used digital or analog tools and techniques. This means that by taking more distance from existing artworks, an artwork becomes more original. However, this is an interesting and important question to think about that whether by abundance of dispensable digital technologies in the business of illustration, making original works (according to the above definition, i.e. having the artist's signature) becomes more difficult or not. On the one hand, one may have the impression that abundance of dispensable digital technologies gives more technical opportunities to creative illustrators and this decreases the probability of making fake works. On the other hand, one may have the impression that abundance of dispensable digital tech-



nologies gives more technical opportunities to non-creative illustrators to copy original works and this increases the probability of making fake works. Anyway, it seems that the impact of dispensable digital technologies is more on the book-production issues and processes, e.g. the required time and money to prepare illustrations for a picturebook, rather than originality and aesthetic values.

In the case of indispensable digital technologies, however the question of originality is different. Here we need a supplementary criterion of originality. In addition to having the illustrator's signature, it seems reasonable to claim that by taking more distance from print books and by extracting new possibilities from indispensable digital technologies, possibilities which are not available by using traditional tools and techniques of print books, an artwork becomes more original. This means that indispensable digital technologies make us to revise our conception of originality and take into account the extent that an artist/illustrator can go further beyond limits of traditional arts/illustrations.

Now let us consider the second treatment of technology: technology as a socio-technical system which gives its users preferences, aesthetic tastes, ethical codes of conduct and cognitive abilities. What Eliza T. Dresang has proposed under the title of the Radical Change is our guiding concept here. She elaborated in different places ([1], [2] and [3]) that because of digital technology (conceived as a socio-technical system) books for children and youth have experienced radical changes (she called them digital age books). According to Dresang, digital technology has three vital features which their reflections can be traced in digital age books: connectivity, interactivity and access. Connectivity translates in digital age books as "connections of hypertext like links in resources, as well as the sense of community

or construction of social worlds that emerge from changing perspectives and expanded associations in books and other resources or in relation to resources in the real world." ([3], p.295) Interactivity translates as "dynamic, nonlinear, nonsequential, complex books and other resources and associated learning and information behaviors." ([3], p.295) Access translates as "the breaking of longstanding information barriers, bringing entrée to a wide diversity of formerly largely inaccessible opinion and sophistication in books and other resources and related opportunities in society." ([3], p.295)

Dresang tried to give indicators of the three mentioned features in digital age books: "graphics in new forms and formats; words and pictures reaching new levels of synergy; nonlinear or nonsequential organization and format; multiple layers of meaning from a variety of perspectives; cognitively, emotionally, and physically interactive formats; sophisticated presentations; abundant connections; and unresolved storylines." ([3], p.295) She analyzed concrete examples both from texts and illustrations of digital age books which according to her are examples of these indicators. In the case of illustration, for example, she believed that in some information books "they adopted design characteristics of digital hypertext, presenting pictures and text in juxtaposition that required, or at least promoted, a hypertextual approach to thinking and reading." ([3], p.296) As another example, in the case of digital age picturebooks she believed that "varying font size and shapes are exceedingly commonplace – the size of the font along with color may be used to convey emotions, importance, and direction ... Often, a remarkable synergy is created between words and pictures. Visual perspectives from numerous points of view (in the past children's books used only midrange per-





spectives) take the young reader on journeys reminiscent of the movement within video games. Characters exit the story and speak to the reader. Some take control of writing the story.” ([3], p.296)

Dresang pointed out that “there were three major types of changes occurring [in digital age books due to digital technology]: changing forms and formats, changing perspectives, and changing boundaries (in subject, character, and theme).” ([1], p.161) In the case of changing forms and formats she wrote “books for young readers that reflect this graphic, interactive awareness bring a new level of synergy between words and pictures, promote interaction at a new level of intensity between book and reader, and often abandon the linear and sequential progression.” ([1], p.162) In the case of changing perspectives she wrote “another way in which we see children changing (or allowed to change) is the way in which they perceive themselves and others. These children are both emotionally and intellectually open as well as generously inclusive and accepting of diversity ... When multiple perspectives occur in a single book, its structure is often altered, with switches between and among the various voices. This format is highly interactive as it requires the reader to weave together the story, to „fill in the gaps.“ But the variety of perspectives is equally an issue of content because readers must „walk in the shoes“ of various people, looking at the same topic from many points of view.” ([1], pp.163-164) And finally in the case of changing boundaries she wrote “the Internet has encouraged a culture of constant curiosity and investigation among the young. And there is an unstoppable flow of information across social, cultural, and geographic boundaries, in which any person is free to get or give information on any subject.” ([1], p.165)

To sum up, Dresang claimed that there are three features of the digital age (connectivity, interactivity and access). These features have reflected in digital age books and changed them. And finally, children and youth of the Net-Generation have internalized these features in such a way that these define their personalities and they prefer books with such characteristics. It is important to notice that in creating digital age illustrations there is no need to use digital technical artifacts. An information illustrated book, for example, can be produced by traditional tools, but be a digital age book because of its presenting pictures and text in juxtaposition that required, or at least promoted, a hypertextual approach to thinking and reading. This means that we are dealing with a socio-technical system rather than a technical artifact, a system which has its own preferred cognitive abilities, artistic sensitivities and information processing. Having such a socio-technical treatment of digital technology in mind, what can be said about the originality of a digital age illustration? It seems that apart from having the illustrator’s signature, we need a new supplementary criterion here. Dresang’s three characteristics of digital age books are not purely descriptive, but have normative force; she prefers and admires works with such characteristics. For example, she wrote “interactivity, connectivity, and access will continue to be the principal driving forces in the digital environment that explain innovations in reading and information resources for youth” ([3], p.298) or “the bottom line of the research in this area is that, given a choice, many children will select the books that emulate their preferences in dynamic media and that, despite its less linear and often more sophisticated presentation, they can and do comprehend what is presented.” ([3], p.299) Due to such a normative force, the new supplementary criterion for



originality of digital age illustrations can be defined as the extent which they manage to accept and internalize three characteristics of the digital age. This means that by taking more distance from pre-digital age illustrations, digital age illustrations become more original. This is also true about other items in books related either to its form or content, things like layout, plot, fonts, design etc.

Finally, let us consider the point that digital technology (especially the Internet) is a media. This means that there are some genres, e.g. app books, exclusively belong to such a media. Many researchers believe that in the age of the Internet and digital technology abundance “it is likely that—as much of the information formerly provided in books is now mostly in digital form— formats that can be easily transported will be (when economically feasible) and that those that cannot be will remain in print form.” ([3], p.299) This means that non-digital forms (e.g. print books) need their own justifying reasons at the age of digital media. Such a dominance of digital media over non-digital ones (like print books) has an important consequence for originality of non-digital books and illustrations. Here we need a new supplementary criterion, apart from having the artist’s signature: to the extent that a non-digital book can take distance from translatable features into digital books, it is more original. In other words, the criterion of originality for print books and illustrations at the age of digital media is to have characteristics which are not expressible in digital media. Dresang pointed out this when she wrote “certain print book aesthetics would be difficult (but perhaps not possible) to emulate in e-book format ... [in *The Invention of Hugo Cabret*] each sequence of drawings can itself become a miniature silent movie if the reader employs a flipbook technique. This latter feature that requires a physical inter-

action with the book would not be the same in digital form, nor would paper-engineered books or picture books of various shapes and sizes be the same on a handheld digital device.” ([3], p.298) Originality of books like *The Invention of Hugo Cabret* or some other paper engineered books is due to the fact that by translating them into digital versions we will miss important and unique features, those that can only be experienced in print versions.

To conclude, it can be claimed that originality has something to do with the context. In the context of common print books, whether using analog or dispensable digital technology, originality means having the artist’s signature. In the context of indispensable digital technology, originality means extracting new possibilities from such technology and taking more distance from print books. In the context of digital age book (i.e. books with the three characteristics of connectivity, interactivity and access), originality means accepting and internalizing these three characteristics. Finally, in the context of authentic print books at the digital age, originality means taking more distance from those features which are translatable into digital books.

### References

1. Eliza T. Dresang & Kathryn McClelland (1999) *Radical change: Digital age literature and learning, Theory Into Practice*, 38:3, 160-167.
2. Dresang, E.T. (1999). *Radical change: Books for youth in a digital age*. New York: H.W. Wilson.
3. Dresang, E. T. (2008). *Radical change revisited: Dynamic digital age books for youth. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 8(3), 294-304.

# Marija Ristić

*Srbsko*

## Kult originálu ilustrácie vo svete digitálnej techniky GETO – Originálny majster modernej doby ilustrovania



*She was born in 1989. She finished high school in Zemun. Currently she is a doctorand at the Faculty of Philosophy (Department of History of Art) in Belgrade. Since 2009 she has been a member of the National Museum Associates' Club, and since 2017 a member of the ULUPUDS. From 2014 until 2016 was an intern at the Art Pavilion Cvijeta Zuzorić. She has been participating in the organization of art colonies in the Republic of Serbia for the past 5 years. Also, her professional activities include: writing essays, introductions for catalogs and group exhibitions. She was one of the authors of encyclopedic units on the project of the Serbian encyclopedia, tome 2, volume 3 published by Serbian Academy of Sciences and Arts (SASA), Matica srpska and Institute for textbook publishing and teaching aids. She was the author of eight exhibitions, including the Golden Pen of Belgrade 2017- international biennial exhibition of illustration orga-*

*nized by the Association of Applied Artists and Designers of Serbia (ULUPUDS). Currently she works at the gallery SULUJ in Belgrade, as a curator assistant, in addition to being a freelance artist.*

### 1. Pojem *originál/originalita* v priebehu histórie umenia

Otázka originality púta pozornosť výskumníkov a kritikov už dlhý čas. Budem sa tomu venovať z pohľadu umeleckého historika a poukážem na pár úvah z oblasti umeleckej kritiky rovnako ako aj z histórie, keď sa na tému pozriem ako na komplexnú a vrstvenú a ako na štúdiu, ktorá to v sebe všetko zahŕňa.

Z etymologického uhla pohľadu znamená slovo *originál* *niečo, čo je prvé svojho druhu, čo nevzniklo na základe podobnej práce, ale je to originálny kúsok, ktorý vyrobil jeho tvorca* a je to *model, šablóna, príklad*. Synonymom tohto slova je v srbskom jazyku *izvorno – niečo, čo začína pri prameni*. Je dobre známe, že tento pojem neexistoval počas antiky a stredoveku, ale vznikol v modernej dobe. Geor-



gio Vasari napísal *Životy známych maliarov, sochárov a architektov*, kde poukazuje na to, že Michelangelova umelecká kvalita bola v jeho schopnosti vytvoriť kópiu, ktorá je lepšia než existujúci originál. Po renesancii sa začal robiť rozdiel medzi kópiou a imitáciou, čo charakterizuje určitú vytúženú formu interpretácie originálu. Odkedy vznikol Duchampov pisoár prestala sa definovať hotová jedinečnosť/originál umeleckého kúska vo svojej externalite, ale dôležité bolo jeho použitie na základe jeho poľa pôsobenia a interpretácie. Neskôr nasledovali dnes už preskúmané otázky o vlastnostiach umenia samotného a jeho neustále nových definícií. Moderna zrušila pozitívny náhľad na kópiu, pripisovala jej negatívny význam narozdiel od postmoderny, ktorá eliminovala poradie priorít a dala kópii nový význam, zašla aj o kúsok ďalej prostredníctvom použitia pojmu *simulacrum* – kópia bez originálu, t.j. originálna kópia. V dobe, v ktorej teraz žijeme, nepredstavuje kópia prácu menšej kvality. Kópia sa svojou existenciou vzťahuje na originál, ktorý sa týmto spôsobom spropaguje a identita kópie je založená na súhlase originálu. Napokon to je to, čo nedovoľuje originálu upadnúť do zabudnutia, čo historicky a cyklicky dopĺňa formu interpretácie tohto pojmu (obzrime sa späť na rímske kópie gréckych sôch).

Niektorí súčasní autori, výskumníci a kulturologisti považujú originál/originalitu za zabudnutú kategóriu minulosti, ktorá neexistovala, ale bola viac výtvorom, ktorý vznikol v určitej historickej chvíli a vyvíjal sa svojim vlastným chodníčkom. Ak sa na to pozrieme takto, žijeme v dobe absencie originality. Existujú len napodobeniny a ich neustále premeny. Potreba existencie originálov však nevymizla úplne – pripomínajú nám to múzeá ako aj ceny originálnych prác na trhu. Rozmach neoriginálnych prác (imitácie, kópie, repliky...) viedlo k tomu, že sa predefinoval a zväzil

pojem originality. Masový záujem a nadšenie pre kópie vytvorili novú teóriu originality, ktorá bola potlačená, dokonca zmizla. Otvorili sa rôzne diskusie, ktoré sa zaoberali originalitou v umení rovnako ako aj takzvanou krízou originality. Ak máme na mysli zmenu pojmu originál/originalita počas histórie, názov tohtoročného sympózia môže poukázať na minimálne tri veci v prípade, že pozorujeme syntagmu *originálnej ilustrácie*: 1) ilustrácia je vytvorená pomocou použitia klasickej techniky bez zásahu digitálnej technológie; 2) niečo, čo nie je kópia, kde by bol originál interpretovaný v tesnej blízkosti so spomienkou a hodnotením formy výtvarného umenia, tak to by bol jej kult spojený s reaktualizáciou, obnovou, spomienkou, 3) vizuálna komunikácia: samotná ilustrácia, t.j. nápad ako originál. Kult originálnej ilustrácie je polysemantický pojem, ktorý sa hodnotí v súlade s interpretáciou. Digitálny svet predstavuje neustálu expanziu svojho potenciálu, ktorý niekedy nie je v súlade so spôsobom myslenia v danej dobe. Je dôležité nájsť nové spôsoby ako definovať a hodnotiť nový umelecký fenomén, s ktorým sa stretávame v oblasti ilustrácie. Možnosti, ktoré ponúka svet digitálnych technológií prináša autorom nové výzvy a opäť opakovane prináša vynaliezavé metódy ilustrácie literárnych príbehov prostredníctvom zručností, ktoré ovládajú.

## 2. GETO – Originálny majster modernej doby ilustrovania

Pri tom, čo sme spomenuli vyššie, sa vynára otázka: *Mohli by byť tie isté procesy pozorovania a tvorby originálneho kúska v priebehu histórie a dokonca aj dnes aplikované na oblasť ilustrácie?*

Ilustrácia si počas storočí potichúčky a opakovane nachádzala svoj vlastný chodníček na ceste medzi inými umeleckými smermi. S príchodom tlače a potreby ozdobovať



knihy boli prví ilustrátori väčšinou maliari, výtvarní umelci, ktorí to robili ako svoju vedľajšiu aktivitu. Rozvoj tlače vo všetkých oblastiach (kniha, noviny, plagáty, časopisy...) prispel k vzniku ilustrácie ako separátnej profesii, akou je aj dnes. Kult originálu by zo širšieho estetického hľadiska zahŕňal rešpektovanie niečoho, čo nebolo vytvorené *tu a teraz*, ale čo vzniklo niekedy skôr a zámerom je aktualizovať a oživiť to. V oblasti ilustrácie je prevažne ilustrácia vytvorená pomocou klasickej techniky považovaná za originál.

Na troch príkladoch prác Bobana Savića alias GETA, ktoré pochádzajú z rôznych období jeho práce, sa pokúsím znázorniť možnosti analýzy originálnych ilustrácií. GETO je uznávaný ilustrátor, ktorého práce majú prominentné miesto na súčasnej scéne ilustrácií, komiksových kníh a koncepčného umenia. Významnú reputáciu má doma a aj na svetovej scéne a vybudoval si ju hlavne svojimi majstrovskými ilustráciami a analytickými kresbami, ktoré vytvoril pomocou použitia tradičných techník. Geto vybudoval komplexné a odlišné diela. Vďaka tomu, ako si rozširoval svoje vzdelanie, svoj umelecký a filozofický pohľad na svet, ako používal jazyk výtvarného umenia a vďaka jeho odovzdannosti, vytvoril určitý svet symbolov, emblémov, fantázie. Z biografie tohto umelca máme dojem, že talent vždy stál v pred požiadavkami danej doby, v ktorej tvoril. V mladom veku bol prijatý a rešpektovaný kolegami a profesionálnou verejnosťou. Ovplyval neustálou tendenciou rozvíjať sa ďalej, získavať vedomosti z rôznych oblastí (filozofia, estetika, psychológia, sociológia) a to mu pomáhalo vybalancovať vynaliezavosť s atraktívnymi požiadavkami moderného trhu umenia. Jeho metóda práce je založená výhradne na tradičných technikách, ktoré následne rozvinul pomocou použitia digitálnej techniky a v súlade s požiadavkami klientov.

Aj v skorej fáze jeho kreatívnej práce v roku 1994, keď vytvoril ilustrácie pre román od Ljiljany Praizovićovej *Knežević i severni vetar* (Mladý pán a severný vietor), dodal ilustrácie, ktoré pripomínali výtvarné umenie z konca 19-teho storočia. Vytvoril ich pomocou použitia techniky scratchboard: ku klasickým metódam (pero a tuš) pridal prvok bielych čiar vytvorených čmáraním na povrch pokrytý tušom. Týmto spôsobom vytvoril ilustrácie, ktoré na nás pôsobia ako technika drevorytu a rytia, ktorá s podobá Dürerovej grafike či výrazu Dorého. Pri každej metóde vyťažil z jej možnosti maximum a výsledkom toho bolo kompaktné, veľké a jednotné umelecké dielo. Fantastické prvky (monštruózne plazy, armáda smiešnych tvorov, vtáky s krídlami, ktoré pripomínajú kovové čepele) tiež pripomínajú gotickú štylizáciu. Mladý pán je hlavná postava románu a je znázornený na ľavej strane, kým všetky ostatné postavy ukazujú svojimi gestami na neho. Dôležitosť kompozície je zvýraznená prostredníctvom opakujúcich sa prvkov výtvarného umenia (oštepky, chvosty monštra, jazyky...), ktoré sú nasmerované smerom k postave hrdinu a tomu sa, aj keď nie je v strede kompozície, venuje dominantná pozornosť. Napätie v kompozícii je vytvorené skombinovaním kontrastov svetla a tmy. Využitá je celá škála od tmavočiernej až po čistú bielu. Veľmi dôležitú úlohu majú v tomto výtvarnom rozprávaní symboly dobra a zla, ktoré sú vizuálne komplexné, komplexne interpretované ako aj neustály vnútorný boj o zachovanie hodnôt. Umelec si vyberá, ako nakreslí biele stopy vychádzajúce z tmy, čo vytvára priestorovú dimenziu obrázku. Boj sa odohráva pod krídlami orla, jeho telo oddeľuje oblohu od zeme, svetlo od tmy, dobro od zla. Vták s krídlami z nožov, ktorého orol nesie preč, symbolizuje porazené zlo. Tým, že Geto použil rozdielne spôsoby pri oddelení textúry, vytvoril priestorové štruktúry, dynamiku formy a rôzne simultán-





ne pohyby. Tým, že použil symboly, vizuálne alegórie a emblémy, vytvoril originálnu kompozíciu, ktorá nám pripomína práce starých majstrov. Takto sa zachovávajú základné tradičné umelecké riešenia vyvolávajúce dramatické bitky (kresba, forma a kompozícia) a držia sa pri živote vo svete digitálnej techniky. Pri práci na výtvarnom umeleckom zovňajšku ilustrácie umelec nezabúda na to, že môže byť použitá aj v iných oblastiach umeleckej práce. V súčasnej praxi to niekedy vedie k tomu, že je pri výbere techniky autorovi daná podmienka, podľa provízie. Zápletku románu *Mladý pán a severný vietor* nám pripomína legendárnych hrdinov a knihy z 19-teho storočia, ktoré obsahovali ilustrácie vytvorené technikami, ktoré patria pod takzvané výtvarné umelecké grafiky (väčšinou drevoryt a lytografie). Samotná téma a účel ilustrácie vedú umelca k tomu, aby si vybral techniku práce a technológiu, ktorá by najvhodnejšie vyjadrila myšlienku, s ktorou pracuje.

Ilustrácie z knihy *Jonathana Livingstona Čajka* od Richarda Bacha budú vystavené na tohtoročnom Bienále ilustrácii Bratislava. GETO tiež vytvoril ilustrácie pomocou použitia tradičných techník (skombinovaním ceruzky, pera, tušu, kresliaceho pera, akvarelu) bez žiadneho digitálneho zásahu. Sú to zriedkavé príklady, kde v podstate aktívne, dramatické, povedzme psychologické terény vyplývajú zo zápletky knihy. Ak by si umelec náhodou vybral antropomorfcú prezentáciu čajky, stratila by sa filozofická dimenzia príbehu. Ak sa čitateľ ponorí do textu, mohol by prostredníctvom portrétov a krajiny intuitívne cítiť vizuálne vytvorený príbeh. Niektoré ilustrácie boli vytvorené z častí, ktoré sa rozplynú, kým iné prostredníctvom asociácie zasa nadobudnú formu ľudského mozgu či vajcového embrya. Vizuálny repertoár v sebe nesie symboliku samotného príbehu: fázy, cez ktoré si románový protagonista prešiel, jeho vnútorný

boj, duchovný rast. Tieto ilustrácie nekomunikujú s čitateľom na racionálnej úrovni, ale viac symbolicky a intuitívne, to znamená, že hovoria tak, aby bolo pochopené to, čo Geto nazýva odhalením, ktoré sa vyvíja v ľudskej duši. V týchto príkladoch je to duša umelca, ktorá je nositeľom schopnosti a náhľadu, ktorý nepotláča impulzivitu. Pri používaní tradičných techník, ktoré sa môžu považovať za originál v zmysle tradičnej technológie, je to aj myšlienka psychologických terénov, ktorá je tiež reprezentovaná originálnym výberom, ak by sme na neho pozerali ako na vynachádzavý, nekonvenčný spôsob ilustrovania príbehov pre mládež.

Skoršie a neskoršie obdobie posmoderny oslavovalo technológiu, čím zdôrazňovalo absenciu ľudského činu v umeleckej tvorbe a predpovedalo dehumanizáciu metód tvorby do blízkej budúcnosti. Jedna z charakteristík nového veku je aj tendencia smerom k imitovaniu tradičných techník prostredníctvom počítačového softvéru či mobilnej aplikácie. Softvérové programy (ako Photoshop) obsahujú filter a vizuálnu formu a môžu obrázok upraviť do rôznych umeleckých štýlov: impresionizmus, kubizmus, artpop a jedine umelecký znalec dokáže povedať, či išlo o softvérovú simuláciu. Prostredníctvom malých zásahov môže dnešný autor zamaskovať digitálnu úpravu a vytvoriť dojem originálnej práce. Tieto možnosti dávajú priestor pre nedostatočne zručných autorov, ktorí používajú efekty bez toho, aby objektívne poznali svoje možnosti. Mnoho skúsených ilustrátorov podporuje tento typ programov a hovoria, že výsledný zvähľad je taký, akoby použili originálne metódy. Aj tak, cieľom by nemalo byť niečo napodobňovať. Zdá sa, že digitálna kvalita sa merá tým, ako dobre aktuálna technika napodobňuje. Treba konštatovať, že existujú mnohí autori, pre ktorých je hmatateľná stránka výtvarného umenia stále jedna z najdôležitejších vecí.



Pri tvorbe scénografie pre film *Vražda v katedrále* (2019) GETO skombinoval tradičné a digitálne metódy, použil akvarelovú techniku novým spôsobom. Neopakovateľnosť tvorby nie je nikde tak dôležitá ako pri tejto technike. Farebný efekt vytvorený použitím klasických výtvarných techník a ich premiestnenie do digitálnej kompozície predstavuje manuálnu prácu v tvorivom procese. Umelec používa akvarelovú techniku ako nový nástroj pre výtvarné umelecké prvky ilustrácie. Spôsob, akým ich umelec transformuje a aplikuje digitálnou technikou vedie k zapamätaniu si, reaktualizácii tradičných techník a ich zachovaniu. Tento proces dáva počítačovému svetu život, to znamená, že ho robí ľudskejším. Presnejšie povedané, umelec nekoná v rámci predpísaných algoritmických pravidiel, ale radšej si sám stanovuje štandardy, nové požiadavky tak, že manipuluje s vlastnosťami softéru, aby realizoval originálny nápad. Niektorí umelci sa riadia naprogramovanými algoritmami, ktoré ich tak obmedzujú a stanovujú im hranice pri ich kreatívnej práci. Oproti tomu GETOv spôsob ilustrovania zavádza premenu pojmu *originalita*, prináša ju bližšie k abstraktnému svetu myšlienok. Používanie starej techniky akvarelu v digitálnom umení ilustrovania vyjadruje kvalitatívnu moc manuálnej práce a takto umelcova osobnosť stále dodáva umeleckej tvorbe originálnu kvalitu. Implementuje tradičné metódy a vedomosti zo súčasnej vizuálnej kultúry a tak GETO určuje nové umelecké štandardy, ktoré korešpondujú s najlepším výsledkom svojho druhu vo svete filmu.

Tieto umelecké činnosti ukazujú, že technológia nie je schopná úplne vyjadriť autorove myšlienky, nie to ešte komplexnú artikuláciu medzi myšlienkou a kresbou. Ak nadviážeme na používanie metód v minulosti, ideálnym výsledkom technologického pokroku by bolo vytvorenie nového

ho nástroja výtvarného umenia prostredníctvom digitálnej techniky. Ak sa zamyslíme nad týmito procesmi pozitívne, znamenalo by to, že namiesto imitovania klasických techník by autori mohli ovládať nové, originálne idiomatické spojenia výtvarného umenia s pôvodnými vlastnosťami digitálnych technológií.

### 3. Záver

Je otázne, či kategória *originálu*, ktorý chápeme ako niečo, čo bolo vytvorené ako prvé, môže byť aplikovaná v oblasti ilustrácie, ktorá ako jediná svojho druhu v sebe zahŕňa množenie a reprodukciu. Ilustrácia sama o sebe nemá charakteristickú zvláštnosť aury, o ktorej písal Walter Benjamin a ani typ originality, ktorý stanovuje moderná doba. Podstatná hodnota ilustrácie je vzťah medzi **textom – vizuálnym umelcom – čitateľom**. Pri tvorbe ilustrácie umelec počíta s jej ďalšou reprodukciou. Až keď je práca vytlačená, môže sa považovať za skutočnú ilustráciu. Ak to vidíme v tomto svetle, ilustrácia je pre čitateľa prostredníctvom svojej kópie v knihe či časopise – **originálom**. V prípade plne digitalizovaných kníh stráca celý koncept originality svoju esenciu, pretože zákony materiálneho sveta vo virtuálnej sfére neplatia. Originalita tak, ako sme ju definovali na začiatku, môže byť aplikovaná v materiálnom svete, ale nie v kybernetickom. V konečnom dôsledku by bola originálna digitálna ilustrácia synonymom originálnej ilustrácie.

Pravdepodobne by bolo najlepšie volať originálnu ilustráciu, ktorá je vyrobená tradičnými technikami, šablónou výtvarného umenia a až po jej zahrnutí do tlačeného kontextu literárneho rozprávania by sme ju nazvali ilustráciou, prácou samostatnej disciplíny výtvarného umenia, ako to dnes vidíme na umeleckej scéne. Ak to máme na mysli, vyzerať to tak, že šablóna nemá takú kvalitatívnu a kvantitatívnu



nu hodnotu – s výnimkou pre autorov a umeleckých historikov. Pre čitateľa konkrétnej literárnej práce zanechá takáto šablóna výtvarného umenia, ktorá je vyňatá z literárneho kontextu, dojem z niečoho nedokončeného, z niečoho, čo nie je celé. Výnimkami sú bibliografické publikácie, alebo zriedkavé unikátne kópie kníh v štýle iluminovaných manuskriptov. Keď zhrnieme to, čo bolo povedané, rád by som sa pozrel späť na podtitul eseje: GETO – originálny majster modernej doby ilustrovania. Na príkladoch Getovej práce ako celku dospejeme k záveru, že ak je umelec majstrom svojho remesla, klasické a digitálne techniky nestoja proti sebe, ale sú nástrojmi, ktoré môžu v presnom a ľahkom súzvuku vytvoriť vizuálnu symfóniu. Originalita originálnej práce vzniká jej hmatateľnosťou a osobnými kvalitami umelca, pričom metódy a technické spracovanie stoja v po-

zadí. Vyzerá to tak, že sa aj napriek tlaku zásobovať masu a záplave všetkých druhov umeleckých obsahov vraciame naspäť k antickej forme pohľadu na tvorbu umeleckého diela. Ak zvážime, že ilustrácia je vďaka svojmu účelu zaradená do kategórie umelecko-priemyselného umenia, je prirodzené uvedomiť si, že remeslo je esencia tvorby originálnej ilustrácie. Vystúpiť mimo rámec obyčajných umeleckých zručností, ktoré sa charakterizujú ako umenie, dostať sa ku konceptu výtvarného umenia prostredníctvom realizácie esencie jeho bytia znamená priviesť umenie do nebezpečenstva, v ktorom by stratilo svoj vlastný význam, ak zo seba vylúči prvok remesla. V oblasti ilustrácie určite nestačí ovládať remeslo, aby bola ilustrácia považovaná za originálne dielo, ale je to nepopierateľne *conditio sine qua non*.

# Senka Vlahovič

*Serbia*

## Original illustration or a series of zeros and ones? Cult of the original illustration in the world of digital technology



*She engages in design and illustration of books and theory of illustration, as well as in photography, painting, video art, experimenting with various artistic media and fields of their application. She graduated in Applied Photography (2007) and specialized in Book Illustration (2011) at the Higher Education Technical School of Professional Studies in Novi Sad. She finished her Master's degree at the Academy of Arts in Belgrade (2015) on the subject of Video-illustration. She is the founder, director and jury member of the Book illustration festival „BookILL Fest“ in Novi Sad, Serbia. She published five books: „On illustrating poetry books: history, theory, practice“, „VIDEO-ILLUSTRATION OF A BOOK: A New View on the Illustration and Image-Building of a Book in Public“ (AWARD for the best book in the category of theory of visual communications at the 60th International Book Fair in Belgrade in 2015), „ILLUSTRATION SPEAKS ALL*

*LANGUAGES: Awards of the Book Illustration Festival BookILL fest 2012–2017“, „Rooted in the sky: lyrical prose and photo-illustrations“ and „From Illumination to the Video-Illustration of a Book: A New Perspective on Illustration and Creating the Image of a Book in Public“. She was jury member of Biennial of illustration Bratislava 2017. She is jury member for the Award for the most beautiful book „Zaharije Orfelin“ by Novi Sad Fair, Serbia. She designed or illustrated covers for over 400 books published by Banat Cultural Centre in Novo Miloševo where she works as art director. She had 26 solo exhibitions and many group exhibits in Serbia and abroad.*

The emergence of digital technologies, new forms of internet communication, the massive use of computers in the creation of artworks, especially in the graphics industry, the laws of the market, global society, creative economies, the gradual deletion of boundaries between fine and popular art, are all factors that have significantly influenced the issue of the original illustration. What is the original illustration? What is its value? What is its future? Why are we



discussing the cult of the original illustration? Should the original not be implied, or have the said circumstances and context affected it to become a cult thing, rather than an ordinary and everyday thing? Or is it no longer implied that every illustration is an original?

It is necessary to add that we are not thinking of originality in the sense of artistic authenticity and unrepeatabil-

ity, but of the original copy of an art piece as opposed to reproductions and multiplied printed copies or prints. When we speak of the original illustration, we have in mind an illustration that was created without the use of a computer and other types of technical devices. In other words, in case of a product of traditional graphic art techniques, that it has been signed and numbered. Digital inkjet prints that



Aleksa Jovanović (Serbia), digital illustration





we have today can also be signed and numbered, but the question arises as to how we are to treat them, as originals or not? In any case not in the same manner as we treat the ones mentioned previously. Another question is: are they equally worth?

The massive use of computers in the creation of not only illustrations, but also other visual artwork, the use of graphic boards, various programs, the combination of multiple images, photographs, scanned images and digitally processed drawings and the like, has resulted in the fact that the majority of illustrations nowadays are produced in this way, and not exclusively by hand, on paper, canvas, without the use of a machine, i.e. computer and additional digital equipment, and ultimately the printers themselves or screens, that make it possible for us to view those images as consumers.

Illustration is a product of applied art, but it is increasingly being appreciated and equated with the works of fine art. We are able to see illustrations in books, magazines, on screens, billboards, products, etc., but also in galleries, where they exist entirely independently, not as products of applied art, but as sovereign and autonomous works of art, most often *based on telling a story* (Heller, Arisman, 2006: xix).

It is precisely the pure essence of the original illustration that can be consumed exclusively in exhibition spaces and galleries, where the original illustration as such can be seen, unless the artist is a colleague or friend of ours and we have access to his studio or to the archives of a museum, library or collector. The moment when an illustration is incorporated into a book, a magazine, any type of graphics product or screen display, we no longer have the experience of viewing an original illustration, but its reproduction. A reproduction,



Aleksa Gajić (Serbia), original illustration, combined technique on paper



Bojana Dimitrovski (Serbia/Slovenia), original illustration, watercolour on paper

no matter how faithful, and it is often not faithful enough, does not possess the specific charm and aura as the original illustration produced by hand. A reproduction depends on the scanner, camera, the quality of print, paper, design, context, printing format, and all those factors significantly affect how we will then experience this illustration. Sometimes these factors can work in favour and sometimes they



are at the expense of the illustration. There are times when it looks better in the original, but there are also times when it is the other way around.

It also happens that the authors of the original and hand-produced illustrations, i.e. of illustrations created without the use of digital equipment, when they finish their work and when it is supposed to be reproduced in books and other graphic products, scan their work and process it on the computer themselves, correcting colours, contrasts, clearing smudges, making corrections of the things they do not like, various details, etc., which results in a somewhat modified artwork being sent for reproduction. This is the choice of the author himself, and the question of his work process, but it does affect the very end result. Can this then be called the same illustration?

We can view illustrations that were created as products of traditional graphic art techniques (works produced by printing off the original handmade matrices made out of wood, metal, stone, linoleum, etc.), and signed and numbered by the author, separately. These illustrations, just as the above-mentioned original illustrations, also have a kind of unrepeatability and uniqueness. They are printed in a limited number of numbered prints, and the quality and objective value are determined by the circulation and sometimes the serial number of the prints (Grozđanić, 2007: 237).

Photography in the function of illustration, i.e. photo-illustration, whose analogue aspect is nowadays a subject only amongst the biggest enthusiasts and aficionados, while digital technology has taken its primacy, represents yet another separate topic. Then again, numerous manipulations of photography make it possible for us today to have photomontages bordering on digital images, processed to



Nikolina Petolas (Croatia), digital photo-illustration

such an extent that they are reminiscent of paintings and as such have a function of illustration. The truth is that their original copies are in fact an infinite number of zeros and ones.

Zeros and ones, stored on hard drives, represent a unique form of “originals” of digital illustrations, created exclusively on a computer or with the use of graphic boards, digital cameras, scanners and computer programs. Sometimes illustrators draw sketches or drawings on paper, scan



them and create and colour digital illustrations based on them. Although, today, there is a growing number of those who handed their trust entirely over to digital technology and who store all products of their creation and spirit in imaginary sequences of zeros and ones. This has certainly been affected by market demands, the speed of work, the ease of work, the monitoring of trends, the effects that can be achieved, the use of photographs as templates, and the like.

Digitally created illustrations can most precisely and most accurately be viewed on a screen. But screen displays differ amongst themselves. Printers that print them differ as well. The shade and type of paper also have an effect. There are a lot of factors, so we cannot help but wonder where it is possible to view this virtual original most faithfully represented. Maybe solely on the screen of the illustrator himself. And even the eye of every human being is different, which causes even original illustrations to differ in the perception of each person, but these nuances are nevertheless largely negligible.

The prints of digital illustrations can also be signed by the author and numbered. The author selects a printer and a trusted printing company, which will provide the genuine shades of his work. Perhaps this is the most authentic representation of the printed digital illustration, when the author himself is satisfied with the print. But, in situations when we have the printing of, for instance, an illustrated book, the illustrator surrenders real control and trusts the publisher to hire a quality printing company.

A question of market values of the original and the prints can be posed here, of abuses concerning the number of prints, and the like. Digital technology has challenged the problem of authorship in various ways.

Two striking examples related to this topic will be mentioned: The Biennial of Illustration in Bratislava and the Book Illustration Festival “BookILL Fest” in Serbia.

The Biennial of Illustration in Bratislava has, in the last half a century, from its very establishment, dealt exclusively with the exhibition of original illustrations and this is one of its specificities. When we look at the Biennial exhibitions in the 21<sup>st</sup> century, we can see that today, half a century later, a very small number of illustrations represents the actual originals. The largest number of authors create illustrations by digital means. Still, if one had the opportunity to view, at one of the Biennials, the original illustrations and to see how they look when they are reproduced in books, one would notice an enormous difference. Sometimes the originals are far more noticeable, larger in format and leave a stronger impression, while in books they are smaller in size, limited by design and text, and acquire a completely different appearance and context than when they are in a gallery. Or when, side by side, in a gallery, we are able to view the prints in relation to the original illustrations, it appears that in digital illustrations there is a lack of genuineness, spontaneity, warmth and aura of an artwork. And again, this cannot make an original illustration more valuable in the artistic and aesthetic sense, than the one that was created by computer and printed. It is interesting that, in Japan, following each Biennial in Bratislava, an exhibition of the originals of the awarded illustrations is organized, where the organizers insist that the exhibited illustrations be originals. This is often not the case when it comes to the exhibitions of the Biennial in numerous other countries of the world, where it is exclusively the prints that are exhibited. It is also important to note that it is the authors who submit the digital illustration prints to the Biennial, and that



the authors are the final judges of whether their digital art piece is adequately printed for the exhibition.

On the other hand, the far younger, eight-year old Book Illustration Festival "BookILL Fest" in Serbia, accepts works exclusively through the Internet, the works are judged in a digital format and all works for the exhibition are printed by the organizers as intermediaries. So, the ultimate arbiter of how the illustrations will look is the organizer himself. This manner of exhibition erases the differences between the original and the print. The technique is the only thing that differs, and it can only be ascertained whether something was created by using a traditional or digital technique. Likewise, the experience is lost in relation to the format, the background on which the original artwork was created, the texture and similar elements. But, what is gained is the speed and ease of communication, organization and transmission of a visual message. On the other hand, as the majority of illustrations were created by digital means, only a handful of works are actually robbed of the opportunity for the audience to experience them in all their authenticity by this manner of exhibiting.

These two examples are located at the tip of the iceberg when it comes to the problem of the originals and digital prints in the field of illustration in the contemporary world, because it is precisely at big international exhibitions that the cross-section of the current illustration production can be seen.

We can see that the problems related to original illustrations and those that were created digitally are very complex. We are left to wonder what the future holds for illustrations, which are increasingly being created on computers, but also what the future holds for art itself or for the printing industry, and ultimately what the future of the ma-

terial world is in relation to the virtual. Where is the boundary that humanity should not cross, is the virtual world a threat or an advantage? Will all illustrations in the future be on screens? Does this even matter, or is the most important thing that communication through art is realized? But, this communication also depends on the context, medium, format, numerous factors. Is the generation of millennials, i.e. those who grew up with digital technology and the Internet, actually more accustomed to the screen, than to the printed, tangible book or picture in a gallery?

It is my personal belief that man, as nevertheless a part of the material world, possesses an essential and natural need for everything that belongs to that world. But he is also a spiritual being, and spiritual messages are transmitted in other ways as well, through images, sounds, words, intangible formats, which are quite well and easily transmitted digitally. Worldwide museums are, despite virtual reality, full and everyone still wants to see the Mona Lisa or Klimt's Kiss. Technology has advanced and changed, but what truly drives the human spirit has always had that effect, though the centuries, and that is why it represents a work of lasting value. Original illustrations will, in the future, in the least, survive as a cult thing and their value can only grow, along with the required aesthetic value. Digitally created illustrations, as strings of zeros and ones, in their screen-adapted and printed forms, are just a new format for the transmission of those universal and lasting values and messages that humanity has carried through art for centuries.



### **References**

1. *Bibiana*, [www.bibiana.sk](http://www.bibiana.sk)
2. *Grozdanić, Mile*, *Put do knjige*, Publikum, Beograd 2007.
3. *Heller, Steven; Arisman, Marshall*, *Teaching illustration*, Alworth Press, New York 2006.
4. *Vlahović, Senka*; *From illumination to the Video-illustration of a book: A New Perspective on Illustration and Creating the Image of a Book in the Public: Abridged translated edition*, Banatski kulturni centar, Novo Miloševo 2017.
5. *Vlahović, Senka*, *Ilustracija govori sve jezike: Nagrade Festivala ilustracije knjige BookILL fest 2012–2017 / Illustration speaks all languages: Awards of the Book Illustration Festi-*

*val BookILL fest 2012–2017*, Banatski kulturni centar, Novo Miloševo 2017.

### **Illustration references**

1. *Albahari, David; Banović, Siniša; Gajić, Aleksa... [et al.]*, *SRP-SKE narodne bajke : za decu XXI veka, Čarobna knjiga*, Beograd 2012
2. *Dimitrovski, Bojana; Todorović, Dana*, *Cickove avanture*, Kreativni centar, Beograd 2016.
3. *Novak, Nikoleta; Jovanović, Aleksa*, *Maštovita žirafa*, Pčelica izdavaštvo, Čačak 2017
4. *Petolas, Nikolina*, [www.nikolinapetolas.com](http://www.nikolinapetolas.com)



---

Generálny partner

---



---

Hlavní mediální partneri

---



ROZHLAS A TELEVÍZIA  
SLOVENSKA

• RÁDIO SLOVENSKO • RÁDIO REGINA

• RÁDIO DEVÍN • RÁDIO\_FM

• RÁDIO SLOVAKIA INTERNATIONAL

Partneri



SLOVENSKÉ NÁRODNÉ MÚZEUM  
HISTORICKÉ MÚZEUM



Danubiana  
MEULENSTEEN ART MUSEUM



BRATISLAVA - STARÉ MESTO



NÁRODNÁ RADA  
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



Mediálni partneri

