

28.



BIB 2021

BIENÁLE ILUSTRÁCIÍ BRATISLAVA

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



MINISTERSTVO
KULTÚRY
SLOVENSKEJ REPUBLIKY



BIBIANA

ZBORNÍK
MISCELLANY

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

ZBORNÍK
Medzinárodné sympóziium BIB 2021
Bienále ilustrácií Bratislava 2021

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

Zostavovateľka:

Mgr. Viera Anoškinová

Vydala:

BIBIANA, medzinárodný dom umenia pre deti

Panská 41, 815 39 Bratislava

Fotografie:

Archív BIBIANY, autori

Preklady z angličtiny do slovenčiny:

Martina Haug

Odborná a jazyková redaktorka:

PhDr. Tatiana Žáryová

Autori zahraničných príspevkov zodpovedajú sami za preklad do angličtiny

Grafická úprava:

Jana Bibová

Realizácia:

ULTRA PRINT

ISBN 978-80-89154-77-7

Obsah

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

Anna Kérchy

Maďarsko

Kreatívne stratégie komiksu v súčasných maďarských obrázkových knihách



Je docentkou anglickej literatúry na univerzite v Szegede v Maďarsku. Zaujíma sa o feministickú literárnu teóriu, body studies, ženské umenie, somestetiku, posthumanizmus, viktoriánsku/postmodernú fantastickú imagináciu, ako aj o transmediálne, materiálne a telesné naratologické dimenzie detskej/YA literatúry. Medzi jej publikácie patria monografie *Alice in Transmedia Wonderland* (2016), *Body-Texts in the Novels of Angela Carter* (2008) a *Essays on Feminist Aesthetics, Narratology, and Body Studies* (v maďarčine, 2018). Tiež (spolu)editovala deväť zbierok esejí vrátane *Exploring the Cultural History of Continental European Freak Shows* (s Andreou Zittlau, Cambridge Scholars, 2012), *Feminist Interventions into Intermedial Studies* (špeciálne vydanie pre EJE5 s Catrionou McAra, 2017), *Posthumanizmus v Fantastická fikcia* (Americana, 2018) *The Fairy-Tale Vanguard* (Cambridge Scholars, so Stijnom Praetom, 2019),

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

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

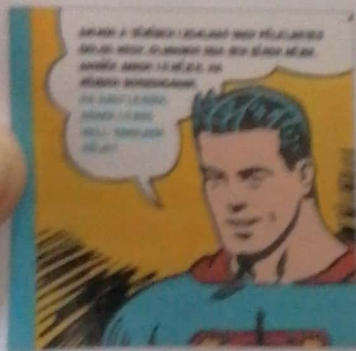


rozmanitosti interpretácii týchto výnimočne hybridných a flexibilných foriem rozprávania. Obrázkové knihy ako aj komiksy sú ako významné nástroje kultúrneho a (vizuálneho) gramotného vzdelávania detí a mládeže – aj keď kedysi boli považované za pedagogicky výhodný začiatok smerom k serióznemu čítaniu,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

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

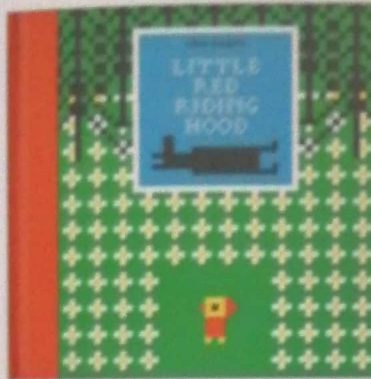
zuálneho zobrazenia, aby zrušili rodové a stredové hranice, aby sa hrali s paradoxmi prinášajúcimi traumatické, psychické obsahy, filozofické dilemy a existenčné hádanky v viditeľne infantilnej forme, do ktorej však prenikajú metaobrázkové komentáre a žiadajú od čitateľov, ktorí sú divákmi, aby sa znova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

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





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



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



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

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



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

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

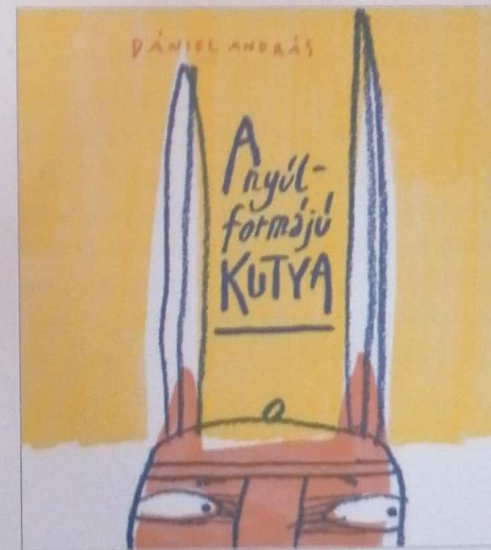
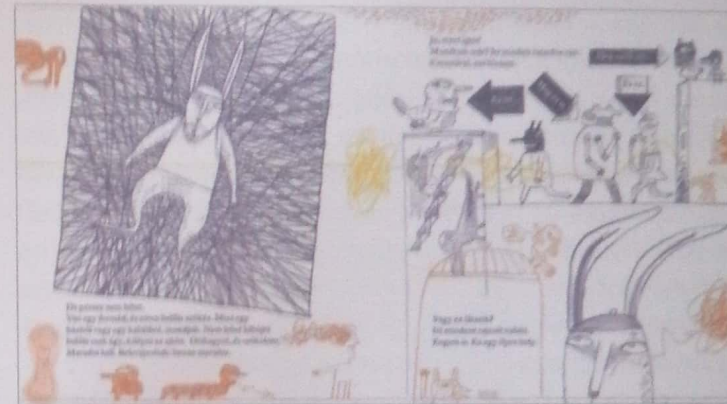




medzidruhových vecí, ktoré sú uhniesdené v našom prirodzenom chápaní sveta, ale môže to fungovať aj ako potmeľúdska narážka smerom k ľudskej tvrdohlavosti a zbytočnej naliehavosti, ktorá vedie cesty našich životov a kontroluje naše osudy.

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

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





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

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

Bibliografia

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

Anna Kérchy

Hungary

CREATIVE STRATEGIES OF COMICS IN CURRENT HUNGARIAN PICTURE BOOKS



Anna Kérchy is Associate Professor in English Literature at the University of Szeged, Hungary. She is interested in feminist literary theory, body studies, women's art, somaesthetics, posthumanism, Victorian/postmodern fantastic imagination, as well as the trans-medial, material, and corporeal narratological dimensions of children's/YA literature. Her publications include the monographs *Alliance in Transmedia Wonderland* (2016), *Body-Texts in the Novels of Angela Carter* (2008) and *Essays on Feminist Aesthetics, Narratology, and Body Studies* (in Hungarian, 2018). She also (co)edited nine essay collections including *Exploring the Cultural History of Continental European Freak Shows* (with Andrea Zittlau, Cambridge Scholars, 2012), *Feminist Interventions into Intermedial Studies* (a special issue for *EJES* with Catriona McAra, 2017), *Posthumanism in Fantastic Fiction* (*Americana*, 2018) *The Fairy-Tale*

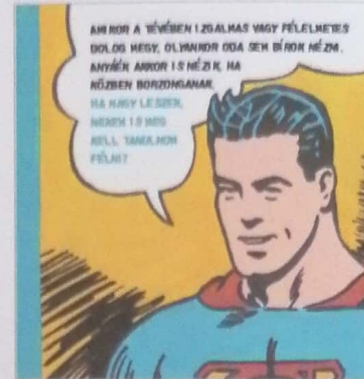
Vanguard (Cambridge Scholars, with Stijn Praet, 2019), *Transmediating and Translating Children's Literature* (Palgrave, with Bjorn Sundmark, 2020), and *Sounds Victorian [for CVE]*, with Béatrice Laurent, forthcoming, 2021).

In *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*, Martin Salisbury and Morag Style's definition of a picture-book as a medium "defined by its particular use of sequential imagery, usually in tandem with a small number of words, to convey meaning" resonates particularly well with Will Eisner's classic description of comics as a "sequential art form" that uses images deployed in a specific order for the purpose of graphic storytelling and transmitting information. Both picture books and comics tell stories by relying on the interaction of words and images: it is the complementary-contradictory relation between visual and verbal media – semiotician Liliane Louvel calls "iconotextual dynamics" – that invites creative readerly responses and allows for a proliferation of meanings through a tremendous



variety of interpretations of these uniquely hybrid and flexible narrative forms.⁴ Both picturebooks and comics function as significant instruments of children's and youth culture and (visual) literacy learning – albeit the former are traditionally regarded as pedagogically beneficial gateways to reading 'serious literature,' whereas the latter are alas still too often criticised as popular consumables which divert youngsters' attention from 'real books.' Besides their formal-structural similarity rooted in their sequential imagery highlighted by Salisbury-Styles and Eisner alike, a common denominator of picture books and comic books is their crossover characteristic (in Sandra Beckett's sense of the term): both interactively engage multiple generations of readers, allowing for creative continuations of the story through mutually enriching communication between child and adult audiences.

Contemporary Hungarian artists integrate comics' formal, stylistic, and narrative conventions into picturebooks with the multiple agenda to blur boundaries of book classifications based on the target group's age, to trouble the rigid distinction between children's and adult literature/ experience, to challenge the confines of verbal and visual representation, to disrupt generic and medial boundaries, and to play with paradoxes by conveying traumatic psychic contents, philosophical dilemmas, and existential riddles in an apparently infantile form that is nevertheless permeated by a metapictorial commentary and asks readers tur-



ned into spectators to look again and revise their customary ways of seeing themselves and others.

Gábor Ivády and Zsombor Ivády's picturebooklet *Gyerekszem* (*Child's Eye View*) illustrated by Mari Takács plays with dual address in a peculiar way: co-authored by father and son, the polyphonic text places side by side a child's and adult's thoughts on the same decisive experiences of childhood: growing pains, sibling rivalry, conflicts with parents, friendship, first love, heartbreak. A bifocal perspective is invited from readers as the child's rebellious, spontaneously critical view of the adult and adult's nostalgic, retrospective, melancholic view of the child complement and contradict one another, and in their gazes mirroring one another more general human desires and anxieties are also surfacing. The illustrations oscillate between *déjà vu* and *jama-is vu* sensations by using visuals familiar from comics: sometimes thought bubbles frame the streams of consciousnesses of the two focalisers (voicing mundane incidents on the child's part: "Leonard from kindergarten had a fight

⁴ Even in the case of a wordless/textfree silent picturebooks, the title or paratextual addendums like a blurb or a review, not to mention the performative act of storytelling interact with the illustrations which constitute the main corpus of the work.



with me. He pulled my hair and a lock of hair got stuck in his fist. I asked him to give it back, but he took it away, and kept it. Leonard is evil!" enhanced by pertinent questions on the adult side "If something gets torn out of someone will it live longer with the other?"), elsewhere sequential panels express the passing of time (to wonder "Why there is Christmas only once a year?"), or familiar figures like Superman toy with illusory identificatory positions, normative ideals of masculinity and fragile selves (asking "When I grow up will I have to learn how to be afraid?"). The pages capture fleeting ideas in a non-chronological, non-linear order, like dream fragments they can be browsed at the readers' will and whim.

Csimota publishing house had a sweeping success in the 2010s with its design book series: in these small format (12cmx12cm) wordless silent picturebooks several graphic artists were invited to reimagine the same classical fairy tale in their own style and creative vision. The five different illustrators commissioned for each story used different visual rhetorics to create unique storyworlds which enter into dialogue with one another, while – by multiplication – they also echo the various 'original' versions of the fairy-tale classics. Through the revival of the oral tradition of the fairy tale genre, the voices of Perrault and the Grimms (enhanced by Doré's, Cruikshank's or Disney's by-now classic illustrations) are complemented by those of the parents who read out and perform the story for their children. In several volumes the reimaged fairy tales are easily accessible to pre-readers because they are reduced to the most elementary visual codes or plot components. Similar to how Warja Lavater's accordion-fold abstract „imageries" for adult art-lovers invited to 'read' a silver dot as Cinderella, superposed matching blue ovals as her slippers, and black splatters



as cinders of the hearth, in Kata Pap's picturebook the three little pigs are represented by jelly beans, the big bad wolf



a chocolate chip cookie, and their adventures take place on a china plate representing the enchanted woods to tease infantile feasting fantasies, while Tibor Kárpáti uses even more minimalist visual narrative patterns by retelling Little Red Riding Hood's story in pixel graphics reminiscent of old PC games visual design. The wonder of the fairy tale springs from the geometric pleasures of pattern (one can relate this to deep structural basic plot components of tales typologised by Russian folklorist Vladimir Propp). As Emese Révész suggests, the dramatic tension of the source-text tale is eased by irony conveyed through abstract imagery, and the surprising contrast of the archaic message of the tale with the new medial format of the computer game design that frames pixelated scenes in comics panels to create a virtual playground space where storytellers and listeners can interact in the (re)invention of old and new meanings.

Intermedial allusions and fusions are widely used strategies elsewhere, too.

Bodonyi Fanni's independently published zine-format silent book *Csá, Nye!* fuses comics', picturebooks', and photography's representational conventions to tell a daydreamy sto-

ry about the desire to escape from the maddening rush of city life to an imaginary rural landscape where we could find our inner peace. The wordless image sequence functions as a picture report made up of photographic snapshot-like drawings of a horse-drawn sleigh ride in the snowy countryside. Each panel captures a moment where time stops and is freeze-framed for an eternity. Our gaze is directed at insignificant counter-spectacles like the changing light and shadow, the movement of the horse, or the clicking of the camera – inviting us to slow down, cherish partial perspectives or microscopic details, and embrace the rhythm of the sleigh ride. The title is a nonsense word composite drivers use to address their horses while giving them directions: it can refer to the emptying of man-made meanings, can call to surpass our anthropocentric worldview by recognising the mutually enriching potential of interspecies belongings nested in our natural enworldedness, but it can also function as a tongue-in-cheek allusion to mankind's stubborn and futile insistence to direct the path of our lives, and control our destinies.

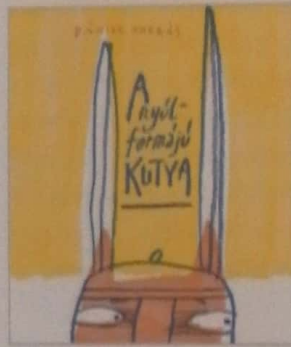
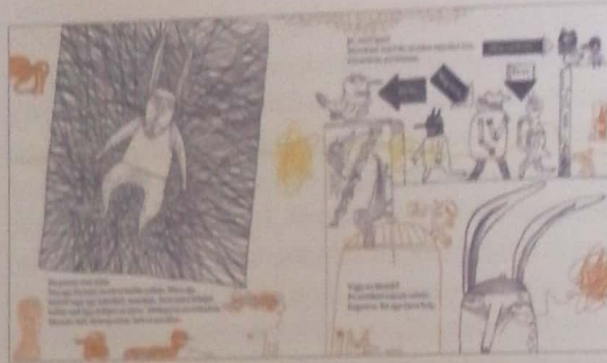




Turi Lilla's illustrations for György Dragomán's short story *Jég* (*Ice*) capture the traumatic sense of the unpredictability of existence and the shared human burden of our vulnerability through allusions to jazz music improvisation and the disintegration of figurative representation into self-disseminating doodles which remind of violent chalk drawings of a frustrated, angry child and evoke the tragic intensity of Picasso's *Guernica*, too. This adult picture book deals with serious political issues: war, migration, grief, and the burning need for humanitarian solidarity. The short story oddly begins at the end: it is set at a farewell party organized for Khalid a Syrian jazz musician who is about to return to his mothercountry after a guest performance in Budapest. As people are politely inquiring about the political/military situation in his homeland, his responses only give fragmentary details about the terrors, and only the ima-

ges fill in the gaps of the verbal narrative. The unspeakable is pictured through nightmarish visions of impending catastrophes, worrisome thoughts about forthcoming dangers emerging in thought bubbles around anonymous figures' heads – suggesting global political crisis' impact on all of our lives. The catharsis in Greek tragedy's classic sense of the term – a combination of pity, fear, and spiritual elevation caused by witnessing heroism – comes from the recognition of the precarity of all living things. The story is open ended, the only answer to the emerging questions is „We cannot tell what will happen!”, and Khalid's only meaningful response to the meaningless massacre is asking for the strongest possible gin with ice. The titular ice seems to melt over some illustrations as if tears ran over the text, while on the final pages red handwriting contrasting the printed text and spanning over several successive pages, suggests pain overflowing the confines of the book object.

A nyúlformájú kutya (*The rabbit shaped dog*) authored and illustrated by András Dániel is a playful commentary on identity crisis, the experience of disembodiment, the longing to be seen and appreciated by others for who one really is/ feels to be: topics which resonate well with adolescent uncertainties. However, the book – narrated by a slightly neurotic, super sensitive and self-reflective creature who looks like a rabbit but self-identifies as a dog – goes way beyond the simple thematization of YA growing pains by virtue of the strategic employment of the narratological device of metalepsis. Metalepsis, commonly referred to as the breaking of the fourth wall of the house of fiction, transgresses ontological boundaries between make-believe world and consensus reality through allowing characters to 'speak out' from the text, to address readers. Here the hyb-



rid hero's hesitant address of the reading audience ("I can't see you, but you must still be there.") both creates an alienating effect by calling attention to the fictional constructedness of the storyworld, but also facilitates an intimate connection/ identification with the vivid voice breaking beyond the page boundaries. The existential angst of the rabbit-shaped dog is communicated through an exciting negotiation of verbal and visual representation: the creature's sense of being trapped in the wrong body is coupled by the claustrophobic experience of being closed within a book authored by some mysterious unknown entity. The rabbit shaped dog, like William Blake's Tyger, asks his maker about

the motivations that inspired its creation, but authorship is clearly associated with visual creativity. ("There is no escape from your physical form because everything has been drawn here.") The creature is endlessly looking for a direction to find himself, he is pacing up and down in the book, watching and reading the multitude of pictures and texts spiralling around its figure. It takes a little while for the reader to realize that in this elaborate spatial play performed in/by the book, we are actually in the fictional characters' head witnessing how he is fantasizing about readers becoming fictional characters, and speculating about how figures in and outside of the book's boundaries – the rabbit shaped dog and the imaginary friends he eventually finds, a camel shaped horse, a pig who looks like a crocodile, a hippo-like monkey, and the reader too – could meet in infinity.

Bibliography

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