

COMICS AS A FORM OF LECTURE, RE-LECTURE AND „RECYCLING” OF
THE ALTERNATIVE FICTIONAL WORLDS

Viorica Isaia

PhD Student, ”Dunărea de Jos” University of Galați

Abstract: This paper intends to examine two major aspects of the encounter between literature and comics, in an attempt to illustrate the degree to which comics are validated as mise en abyme techniques for the paraliterature discourse. First of all, we propose a theoretical view of the literary comics (or graphic novel, irrespective of terminology), which focuses on the concept of narrative, especially on the concept of visual narration, and then an analysis on the types of visual narration, considered literary comics. Moreover, the present approach proposes a literary analysis on the comics associated with fantasy narratives (the issues of HAC- Harap Alb Continuă) which can considerably aid the renewal of the study of certain narrative theory aspects, reinforcing the idea that the text and the image have become, in the new postmodernist arrangement of values, inseparable actors on the cultural scene, especially in association with literary texts which transpose alternative worlds.

Keywords: graphic novel, comics, paraliterature, mise en abyme, hyperreality..

Literatură și benzi desenate. Concepte și delimitări

Benzile desenate sunt în continuare la modă, dar, dincolo de colecțiile de desene animate consacrate adaptării textelor literare, fenomen care interesează astăzi toate editurile, romanul grafic, pe care mulți îl consideră un gen nou, dar deja bine stabilit, trebuie să ne forțeze mai întâi să regândim raportul dintre literatură și benzi desenate.

Succesul *romanului grafic* nu este singurul element care determină întoarcerea la rădăcinile narrative ale mass-media. Benzile desenate literare fac parte dintr-o renaștere generală reprezentată de sincronizarea dintre structura narativă și structura mediatică, „mediagenie”¹ în termenii lui Philippe Marion. Interferența domeniilor mult timp separate, literatura de specialitate și cărțile de benzi desenate, a devenit, în prezent, evidentă. În ceea ce privește strategia de organizare a domeniului literar, recent, a fost luat în considerare și modul în care benzile desenate pot reprezenta o formă de *re-lectură* și de *reciclare* a textului literar. Se remarcă o mare reticență față de anumite forme de corespondență dintre text și imagine. Așa cum mulți se tem de lipsa de suprapunere a benzii desenate cu scenariul, la fel se întâmplă și cu teama generată de faptul că lucrarea finită ar putea reduce imaginea la un rol pur ilustrativ.

Într-adevăr, prin *narațiune vizuală* sunt denumite benzile desenate care pot dezvolta un nucleu narativ exploatarea posibilitățile narrative ale imaginii în sine. În termeni concreți, există trei aspecte care, în mod ideal, se consolidează reciproc, în ceea ce privește validarea benzilor desenate ca formă de lectură a discursului narativ. Mai întâi, imaginea se presupune a fi construită în așa fel încât, în ciuda naturii sale fixe, să genereze lectura, indiferent dacă reprezintă sau nu un element de impact. În al doilea rând, efectul narativ trebuie, de

¹ Philippe Marion *Narratologie médiatique et médiagenie des récits*, in *Recherches en communication*, No 7, 1997, pp. 61-87, accesată în mai 2018

asemenea, să rezulte din succesiunea imaginilor, care singure, prin efectele de editare contribuie la o întărire a narațiunii. În al treilea rând, o valoare deosebită se acordă și romanelor grafice care, în timp ce sunt publicate, reușesc să salveze ceva din dinamica temporală ce a caracterizat genul la momentul în care forma sa de publicare dominantă era încă serial, pre-publicat în ziare sau în reviste.

Prin urmare, dacă acceptăm că benzile desenate sunt narațiuni vizuale, este important să ne întrebăm exact ce se înțelege prin acest concept în contextul romanului grafic. Nu există un răspuns simplu la această întrebare, care generează, în general, două tipuri de reacții: fidelitate sau adaptarea textului.

Reperul esențial pe care se poate construi răspunsul la această problemă pare să fie „*tensiunea narativă*”, izvorâtă din efectul estetic al răspunsului interpretativ al cititorului sau spectatorului confruntat cu structurile narative, „o dimensiune emoțională care stârnește pasiuni și emoții”², despre care vorbește Raphael Baroni. Acesta propune o nouă abordare a narațiunii și a funcționării sale, care nu se mai limitează doar la o analiză a structurilor textuale care o compun, ci este axată pe efectul estetic și emoțional pe care îl stârnește în interpretul său. O astfel de problemă, deși intuitivă pentru înțelegerea rolului jucat de narațiuni în viața noastră, a fost mult timp neglijată de cercetarea în naratologie și de critica literară, mai ales în perioada structuralistă, când celebra „închidere a textului” nu a încurajat cercetătorii să se aventureze dincolo de studiul poveștii propriu-zise, compoziție și relația dintre acțiunea reală și acțiune reprezentare. Este evident că o astfel de problemă, cu noua abordare a narațiunii implică o extindere a cadrului disciplinar, a instrumentelor teoretice, tradiția povestirii fiind puțin adaptată pentru a vorbi despre noțiuni precum plăcere, suspans, surpriză etc. De aici nevoia de a se întruni în reflecție, pe de o parte, asupra referințelor disciplinare uzuale - lingvistică, semiotică, retorică etc și alte referințe, cum ar fi pragmatica, psihologia cognitivă, psihologia emoțională, teorii de acțiune și interacțiune, pe de altă parte. La acest nivel, cartea lui Baroni reușește în totalitate să abordeze tema delicată a tensiunilor narative prin constituirea unui cadru teoretic coerent integrat instrumentelor tradiționale de analiză a povestirii și a elementelor noi provenind din disciplinele care tocmai au fost menționate. În interiorul acestui nou cadru, este posibil să se vorbească, nu numai de structurarea narațiunilor și de intriga lor, ci și de prezența unor efecte ale lecturii/vizionării, precum plăcerea, suspansul, curiozitate sau surpriza.

Benzile desenate din sfera literaturii reprezintă o formă de reciclare a discursului narativ în contextul interesului permanent de reînnoire a acestui domeniu, dar poate aduce cu siguranță și unele aspecte specifice și anume acordarea unei atenții deosebite legăturii necesare și, în același timp, inevitabile - între structura narativă și media. În privința unor posibile asocieri transdisciplinare, banda desenată se apropie nu numai de literatură din sfera căreia face parte, prin narativitate, ci și de film, prin discontinuitatea secvențială a poveștii. Pentru a decoda semnificația scenei, spectatorul trebuie să valorizeze fiecare scenă, procedeul fiind numit „*scurtătură semnificativă*.”³

Proiectul editorial Harap Alb continuă (HAC)

Încercări imitative în secolul al XIX-lea și forme ale evaziunii cognitive în perioada comunistă, benzile desenate se regăsesc, pe teren românesc, în aproximativ 50 de cărți care aveau între 32 și 80 de pagini, conținând, în general, câte o povestire desenată completă, semnată de un scenarist și un desenator. În primii ani de după 1989 apăreau anual câte 4-5-6

² Raphael Baroni, *La tension narrative. Suspense, curiosité, surprise*, Paris, Seuil, 2007

³ Ion Manolescu, *Benzile desenate și canonul postmodern*, Cartea Românească, București, 2011, p.16

albe pe an. Publicarea, în 2010 a *Istoriei benzii desenate românești*, de Dodo Niță și Alexandru Ciubotariu, a revigorat banda desenată. Meritul îi aparține Editurii HAC!BD, cu binecunoscutele reviste *Harap Alb continuă... și Tinerețe fără bătrânețe*.

În fața noului concept global al literaturii și în spiritul remodelării valorice transculturale, pe care Virgil Nemoianu o citează prin formula „*bătălia canonică*”⁴ literatura contemporană își extinde aria de manifestare, gravitând în jurul receptării ei publice. Devine, astfel, inoperantă distincția dintre literatura „adevărată”, reprezentată de opere care răspundeau unui criteriu estetic al elitei și „paraliteratura” ce sare de pe tiparele impuse de acest criteriu, iar efectul imediat este estomparea granițelor dintre literar și paraliterar.

Proiectul editorial *Harap Alb continuă* (HAC) este animat, începând cu 2012 de Marian Coman. Este interesant de observat opinia acestui creator de benzi desenate care, într-un mesaj personal adresat autoarei punctează câteva aspecte din laboratorul creației: *Câteva exemplare jerpelitate din "Pif" și "Rahan", revistele românești "Orion" de la finalul anilor 80 sau "Almanahul copiilor" se află printre publicațiile de care-mi amintesc că mi-au sădit pasiunea pentru banda desenată. În copilărie am umplut chiar câteva caiete cu propriile mele benzi desenate în care un trib de "Nagâțe" și un ghepard uriaș erau personajele principale. "Opera" a fost pierdută definitiv într-o canalizare, în urma unei partide de "Cartonașe" în fața blocului.*

Am continuat să desenez și în adolescență, așa că primele lucrări publicate au fost câteva desene în revista "Jurnalul SF", pe când aveam vreo 16 ani, iar primele premii au fost pentru grafică pe la tot soiul de concursuri și expoziții naționale. Fiindcă nu am reușit să-mi conving părinții și profesorii din școala generală să urmez cursurile unui liceu de Artă, am renunțat la grafică în momentul în care am realizat că îmi lipsește tehnica pentru a-mi scoate din minte lumile, personajele și poveștile, așa că am început să mă folosesc de cuvinte pentru a ilustra ceea ce până atunci făcusem în creioane și tuș. Așadar, trebuie să recunosc, literatura a fost abia a doua opțiune. Mulți ani apoi, aproape că am uitat de benzi desenate, cu atât mai mult cu cât, în România, preocupările în această zonă au fost extrem de reduse. Publicații în tiraje mici, fără difuzare și fără promovare. Am urmărit însă fenomenul de la distanță, când și când, mai ales atunci când se intersecta cu domeniul meu de interes – literatura F&SF.

Așa se face că, peste câteva luni, atunci când am aflat, pe Facebook, de proiectul "Harap Alb continuă...", o bandă desenată care avea să transforme într-un soi de supereroi personajele lui Ion Creangă, m-am grăbit să-i felicit pe inițiatori și să le spun cât de aproape mă simt de această idee. Am primit invitația de a colabora la noul proiect cu o povestire în foileton și acesta a fost certificatul de naștere a ceea ce a devenit ulterior romanul "Haiganu. Fluviul șoptelor".

De la numărul 5 al revistei "Harap Alb continuă..." ("HAC!", cum avea să fie botezată mai târziu, după porecla pe care i-o dăduseră fanii), am început să scriu scenariile de bandă desenată, ducând mai departe aventurile lui Harap Alb, de acolo de unde le lăsase Ion Creangă. Desenele au fost realizate de Andrei Moldovan. Revista a apărut în 38 de numere, publicate din septembrie 2012 până în decembrie 2017, și reprezintă, până în prezent, cel mai longeviv proiect de bandă desenată din România. În ceea ce mă privește, am încercat, atât în banda desenată cât și în romanele "Haiganu", să construiesc un univers fantasy de extracție românească, bazat pe povești românești, folclor și mituri autohtone, dar modern din punct de vedere literar, sincronizat cu ceea ce se întâmplă în literatura fantasy la nivel mondial.

⁴ Virgil Nemoianu, *O teorie a secundarului*, Univers, București, 1997 apud Ion Manolescu, *op.cit.*, p.13

Narațiunile vizuale din seria HAC rescriu *Povestea lui Harap Alb*, binecunoscutul basm al lui Ion Creangă, reconstruind călătoria inițiativă a eroilor imaginari, fără intenția de a păstra acuratețea ireproșabilă a portretului acestora, respectând paradigma basmului ce implică aventura inițierii, nu aventura rătăcirii, ci aventura de tip *Queste* ce vizează căutarea obiectului magic. Un important punct de reper al demersului interpretativ propus, studiul lui Ion Manolescu aduce în discuție faptul că „o bună parte a literaturii, cum ar fi cea de tip fabulos și fantastic, BD-ul se folosește, cu maximă rentabilitate, de un stoc de clișee tematice și retorice, căruia teoreticienii genului îi remarcă deopotrivă expresivitatea și forța de persuasiune: sublimarea naivității, exaltarea nemăsuratului în construcția caracterelor, celebrarea „dublului” ș.a.m.d. Spre deosebire de literatură, însă, banda desenată acreditează constant irealul în fața realului, luându-și libertăți sporite față de plauzibilitatea realistă (de pildă, în motivul invincibilității eroului)”⁵.

Eroii din HAC pornesc în căutarea pietrelor Neris, într-un traseu al descoperirii, necesar pentru a o putea chema pe zeița Neris, zeitate acvatică ce a creat lumea. Fiecare dintre personajele secundare (inițial secundare), „ajutoare”, va fi căpătat propria poveste a originilor sale cât și propriile motivații pentru a lua parte la povestea centrală. Primul exemplu este de natură narativă: unul dintre personajele basmului Harap Alb al lui Ion Creangă, Ochilă, devine în banda desenată care continuă povestea inițială, un zeu căzut al unei mitologii sui generis, aparținând unui spațiu ce poate fi (și este) cartografiat și, prin acest act, generat ca lume. Personajele primesc nume, impunându-se, la acest nivel al analizei, decodarea acestora în discursul benzii desenate: Harap-Alb este Ștefan, regele Amathiei, iar Mara, regina sa, fiica împăratului Roș, împăratul Roș este Ziraxes, Sf. Duminică-Nedelia, Ochilă-Haiganu, Gerilă-Miron, Flămânzilă-Lardea, Păsări-lăți-lungilă-Baian, Setilă-Mârza. Toată povestea se axează pe căutarea pietrelor și confruntarea cu Ziraxes, antagonist în prima parte, dar ajutor în final. Haiganu apare, ca în romane, personaj obscur care ghidează personajele, dar omite anumite aspecte până în final. Pietrele sunt găsite și zeița Neris, împreună cu toți zeii din pantheonul poveștii, cu scopul de a distruge lumea și de a crea una nouă, mai bună, spre surprinderea personajelor.

Geografia imaginată este una variată și, deși ne sunt furnizate multe detalii, prin rolul imaginilor, mai ales, este dificilă localizarea acestora pe o hartă, alta decât cea imaginată de scenariști. Alături de Amathia, apar și târâmurii acvatice AKH,EL, regatul apelor, ținutul de baștină al lui Mârza, locul în care se intră numai „cu gânduri bune”. Această simulare a teritoriului, a ființelor, generate de modelele realității creează *hiperrealul*, „un produs al unei sinteze de modele combinatorii într-un hiperspațiu, fără atmosferă” în accepțiunea lui Baudrillard.⁶ Sensul aventurilor lui Ștefan este cunoașterea a ceea ce a fost posedat și pierdut între timp. Pe oriunde trece el, se petrece ceva semnificativ. Ștefan devine simbolul cunoașterii, iar acest imaginar reprezentational nu se construiește nici prin imitare, nici prin duplicare, totul este aventură și improvizație. Generarea unei lumi, prin desen (hartă ce urmează benzii desenate) și prin text (scenariu) i-a dat șansa lui Marian Coman să înceapă o poveste a lumii, prin intermediul unui foileton apărut între aceleași coperte cu banda desenată și care a devenit autonom (romanul Haiganu). Mai exact, explorarea conectează viața de zi cu zi la idealurile personale și comune în a se lega de anumite personaje. Sensul moralizator al întâmplărilor nu lipsește: „*Tot ce ați văzut și ați trait aici, toată vloga adunată din suferință ori desfrâu, din viața ce s-a dus doar pentru a naște o altă viață, vă vor fi pilde și arme deopotrivă pentru tot ce fierbe în noua voastră lume*”⁷.

⁵ Idem, p.16

⁶ Jean Baudrillard, *Simulacre și Simulare*, trad. Sebastian Big, Ideea, Cluj Napoca, 2008

⁷ Revista HAC, Nr. 38, decembrie 2017, p.10

Ion Manolescu va completa schema relațiilor transtextuale susținând că „benzile desenate pot oferi literaturii și altceva decât stereotipiile inevitabile ale genului sau o schemă epică pe care o putem întâlni și la nivelul basmului popular. Printre potențialele câștiguri literare, s-ar număra: descărcarea imaginativă nelimitată și necenzurată (prin procedee apropiate de cele picturale suprarealiste); condensarea extremă a tehnicilor descriptive și narrative (prin „scurtătura semnificativă”, procedeu ce nu are nimic comun cu acela al caricaturii); percutanța imagistică și semantică (prin focalizare, diferită, însă, de cea filmică); în general, accesul la o lume a posibilului ce ține mai mult de fantasmă decât de realitate sau vis-înțelegând prin fantasmă acel scurt circuit între conștient și inconștient, care duce la o „aparitie”, opunându-se gândirii raționale”⁸. Adesea, benzile desenate se oferă cititorului spre a fi descoperite pe baza unui „loc de trecere” reprezentat de imagine. Acestea satisfac orizontul de așteptare al cititorilor lor reconstruind caractere și cronotopuri prin facilitarea percepției mediate a informației.

Imaginile creează și mențin tensiunea narativă necesare cititorului împătimit de acest gen de narațiune grafică și reconstruiesc tipare mentale promovate în mass-media. Astfel, imaginea unui om bine construit, mușchii și umbrele întunecate reprezentând un nivel intimidant al musculaturii în asociere cu un costum care conține identitatea lui, caracterul se potrivește modelului de putere contemporan, promovat în mass-media. O altă imagine ar configura arhetipurile ce urmează a fi descoperite și asimilate, cele ce vor hrăni setea de adevăr sau dreptate a cititorului. În plus, această „incertitudine anticipativă” generată de benzile desenate relevă, poate, experiența limitelor individuale. *Paratext auctorial*, despre care vorbește Genette, acționează în așa fel încât să-și construiască lectorul model și poate înlesni lectura basmului, *hipotext*.

Gen hibrid, „banda desenată este un mod de expresie ce combină imagine și text. Asemenea scriitorului sau pictorului, desenatorul își alege cu atenție personajele, poveștile și decorurile, cel mai adesea cu ajutorul unui scenarist. Pentru a-și îmbunătăți calitatea reprezentării grafice, el folosește o documentație variată, care poate merge de la afiș la fotografie și de la filmul video la interviul „pe teren”. BD-ul propriu-zis se compune dintr-o serie de căsuțe (suprafețe ale imaginii BD incluse într-un cadru), care se citesc în pagină de la stânga la dreapta și de sus în jos. Personajele vorbesc într-o bulă (ce le închide cuvintele în interiorul căsuței), legată de ele printr-o linie (apendicele). Succesiunea de căsuțe, numită bandă, se constituie într-un ansamblu pe aceeași pagină, care poartă denumirea de planșă. Interconținutul acestor componente susține cele trei caracteristici fundamentale ale benzii desenate (de fapt, ale întregii paraliteraturi) ar fi: intervenția directă sau indirectă a publicului în alegerea textelor și în compoziția eroului; identificarea colectivă, în timp a cititorului cu eroul, a cărui personalitate, fixată odată pentru totdeauna, se impune autorului- acesta nu o poate schimba fără consimțământul tacit sau explicit al publicului; valoarea documentară sau de mărturie”⁹.

Aceste considerente ne permit să subliniem numeroasele piste de lectură pe care benzile desenate le traversează. Acestea pot să urmeze, așadar, fie firul compoziției secvențelor narrative, fie cel al dezvoltării intrigii sau cel al dimensiunilor afective, în încercarea de a topi povești din trecut în forme contemporane.

BIBLIOGRAPHY

⁸ Ion Manolescu, op.cit.,p.16

⁹ Ibidem, p.15

Iulian Boldea, Dumitru-Mircea Buda, Cornel Sigmirean (Editors)
MEDIATING GLOBALIZATION: Identities in Dialogue
Arhipelag XXI Press, 2018

- BaroniRaphael , *La tension narrative. Suspense ,curiosité, surprise*, Paris, Seuil, 2007
BaudrillardJean , *Simulacre și Simulare*, trad. Sebastian Big, Ideea, Cluj Napoca , 2008
G.Genette, *Introducere în arhitext*, traducere și prefață de Ion Pop, Univers, București, 1994
Ion Manolescu, *Benzile desenate și canonul postmodern*, Cartea Românească, București, 2011, p.16
Mircea Mihăieș, *Istoria lui Corto Maltese, pirat, anarhist și visător*, Polirom, Iași, 2015
Philippe Marion, *Narratologie médiatique et médiagenie des récits*, in *Recherches en communication*, No 7, 1997, accesată în mai 2018
Niță Dodo, Ciubotariu Alexandru , *Istoria Benzii Desenate Românești*, Vellant, București, 2010