

GRAPHIC STORY, ARTĂ SECVENȚIALĂ, BENZI DESENATE

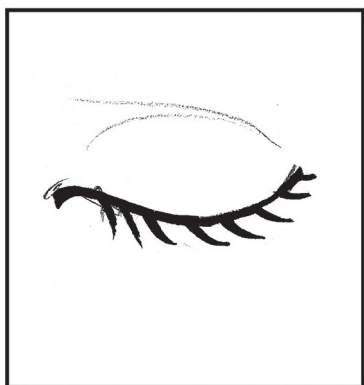
ADRIAN BARBU

Fenomenul cunoscut sub diverse denumiri: *comics* (SUA), *Graphic Story* (Marea Britanie), *bande dessinée* (Franța), *fumetti* (Italia) sau benzi desenate (adaptarea românească a denumirii franceze) este o formă de exprimare narativ-grafică a cărei denumire generică, *Sequential Art*, *artă secvențială*, a fost dată de ilustratorul american Will Eisner¹. Discuțiile despre încadrarea ei (sau nu) în domeniul artistic sunt vechi și vor continua probabil încă multă vreme; nu voi intra în detalii, ci las dezbaterile și controversile în seama specialiștilor și adepților celor două tabere. Voi încerca doar să prezint succint caracteristicile specifice definitorii ale artei secvențiale, principalele coduri de creație și lectură, accesibilitatea ei și motivele care m-au determinat să o aleg ca modalitate de expresie.

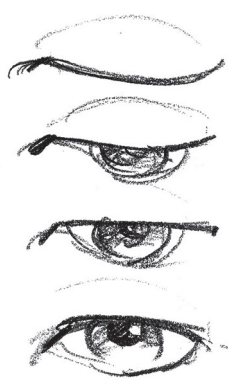
Narațiunea grafică se situează, prin însăși natura ei, la confluența dintre text și imagine, mizând pe o *sintaxă comună* ambelor, în care linia, tușa, pata, volumul sau perspectiva au aceeași pondere ca și cuvântul, ortografia, gramatica, punctuația, discursul. Sunt de fapt două modalități interpretative, una vizuală și una verbală care se întrepătrund și se potențează reciproc. Fiind secvențială, lecturabilă deci discursiv, ca și textul scris, povestea grafică permite urmărirea *în timp* a unui flux narativ de-a lungul unei succesiuni de imagini delimitate – de obicei – una de alta *în spațiu* prin încadrarea în rame dreptunghiulare numite *casete*.

Specificul (și una din dificultățile majore) acestei forme narative este redarea succesiunii **temporale** a evenimentului povestit prin transpunerea în coordonate **spațiale**. **Decuparea** lui în secvențe succesive, **scenarizarea** și **montarea** acestora în ansamble care se întind de la trei casete (așa-numitele strip-uri) până la volume de sute de pagini, împărțirea pe episoade sau volume, precum și stilul grafic abordat țin de specificul narațiunii și de tehnica scenaristului și desenatorului.

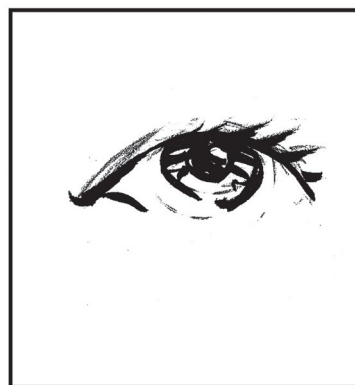
Elementul de bază al narațiunii grafice este **caseta**: un spațiu delimitat de o ramă grafică și servind drept „ecran de proiecție” pentru narațiune. Structura cea mai simplă de bandă desenată, (BD, cum o vom prescurta în cele ce urmează) ar putea fi reprezentată prin două casete alăturate în care sunt desenate „capetele” unei mișcări; apoi, elementul esențial și de obicei neglijat de amatori: **spațiul alb dintre casete**, cel în care ochiul cititorului „completează” mișcarea. Imaginea următoare ilustrează exemplul dat de Scott McCloud²:



Casetă A



Spațiul intermediar completat de către cititor



Casetă B

BD este deci interactivă, în sensul că se bazează pe contribuția cititorului – deși, în mare măsură, abilitatea autorului de a „purta ochiul” din secvență în secvență, de a accelera sau încetini ritmul narativ, de a atrage atenția asupra unor momente sau detalii, obligând privirea cititorului să urmeze

exact parcursul intenționat de autor, este cea care dă tonul, cea care face farmecul, valoarea și implicit succesul unei povestiri secvențiale.

În opinia lui Eisner, ca și în cea a lui Scott McCloud³, Nat Gertler și Steve Lieber⁴, autorități recunoscute în domeniu, narațiunea grafică își merită titlul de *artă secvențială prin excelență*, ba chiar de mod ideal de a povesti, deoarece realizează în mod optim interacțiunea între text și imagine pe de o parte, și între intenția autorului și efectul asupra cititorului, pe de altă parte, oferind în același timp o libertate de expresie dinamică pe care nici un alt mediu nu o permite. Acești autori, și mulți alții încă, insistă asupra *potențialului practic nelimitat* de care dispune arta secvențială, afirmând că singurul tip de limitare posibil este cel dat de aplicarea ei superficială în cultura populară.

Evident, acestei definiții (care pare să păcătuiească prin exces de orgoliu) a BD i se poate obiecta că și lectura unui text scris este definibilă drept parcurs secvențial (în acest caz secvențele fiind reprezentate de cuvintele asamblate în enunțuri, paragrafe, pagini și capitole), ba chiar ca și vorbirea și percepția auditivă sunt secvențiale – obiecții care, după părerea mea, riscă să degenereze în speculații, paradoxuri și sofisme sterile. Elementul propriu benzii desenate este prezentarea narațiunii în formă **grafic-vizuală**, adresată în aceeași măsură percepției globale a unei imagini și lecturării textului aferent; este singura formă de manifestare grafic-narativă în care textul (fie el și subînțeles sau exprimat în mod implicit prin grafism) și imaginea au o pondere egală. Acest caracter disociază BD atât de cinematografie, cât și de animație și, spune Will Eisner, îi oferă un ascendent asupra acestora; în cazul lor este implicată în principal iluzia mișcării, creată prin artificii tehnice al succesiunii cadrelor statice, succesiune prea rapidă ca să poată fi percepută ca atare de către ochiul uman. În BD, „mișcarea” are nevoie de participarea conștientă și voluntară a cititorului, precum și de marcate convenționale care să o sugereze. Poate că cea mai definitorie trăsătură a narațiunii secvențiale este necesitatea acestui **acord** tacit între autor și cititor, referitor la încriptarea și decriptarea informației pe baza unui set de coduri și convenții prestabilite. Printre acestea din urmă, una deosebit de importantă prevede ca imaginile prezentate în succesiune să fie **apropiate în timp** una de cealaltă pentru a putea construi senzația de continuitate. Aici e marea diferență dintre BD și ilustrația de carte gen „poveste în imagini”: ilustrațiile care prezintă momente ale unei povești (început, mijloc, final și poate câte ceva printre ele) **nu** constituie o narațiune grafică deoarece secvențele reprezentate sunt atât de îndepărtate în timp una de alta încât nu pot crea „efectul de contingență”, fluiditatea narativă și cursivitatea logică a benzilor desenate; ceea ce le conferă de fapt caracterul specific și, nu în ultimă instanță, farmecul.

Acordul, „complicitatea” de care vorbeam face ca narațiunea secvențială să își formeze propriul public definit de anumite competențe de lectură – fără a neglija faptul că accesul la „limbajul” BD se poate dobândi și prin învățare formală și că în multe instituții școlare occidentale tehnicile de lectură și creație BD sunt predate ca esențiale în achiziția și dezvoltarea lecturii, stimularea imaginației și a abilităților de *storytelling*.

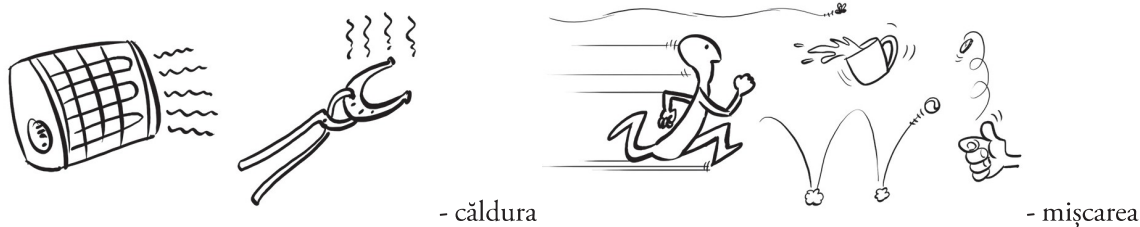
„Limbajul” susmenționat e constituit din **coduri specifice**, deja convenționalizate, care nu țin de limbajul vizual propriu-zis, așa cum îl găsim în pictura clasică, în fotografie sau în ilustrația de carte; acestea sunt necesare pentru a sugera ceea ce în realitate scapă percepției vizuale. Aceste coduri sunt localizate fie în interiorul casetei, fie în exteriorul acesteia.

Codurile **interioare** sunt mai degrabă ideograme, la limita dintre semnul grafic și ilustrația figurativă. Nu fac parte din desenul propriu-zis, ci sunt semne ajutătoare, sugestive, a căror funcție e de a suplimenta informația vizuală, exprimând:



- lumina

- sunetul



... și multe altele, asupra cărora voi reveni într-un articol viitor. Evident, toate acestea se pot combina între ele în multiple configurații.

O situație aparte sub aspectul codificării e cea a **textului**, care trebuie integrat în imagine, fuzionat cu aceasta. Textul discursiv, dialogurile sau vocea auctorială sunt izolate de imagine și înscrise în bule sau baloane de dialog orientate spre personaje.



(A. Barbu, *Omu' ploii*)

În simbioza cu imaginea, textul însuși suferă modificări, ajunge să fie, la rândul lui, desenat. Cuvintele scrise mărunț par să fie șoptite, cele exagerat de mari dau senzația că sunt strigate, mai ales atunci când balonul care le circumscrie se adaptează și el cerințelor vizuale, modelat pentru a induce în cititor senzații auditive...



(A. Barbu, *Omu' ploii*)

...sau se metamorfozează, mulându-se pe ideea grafică de sunet în mișcare:



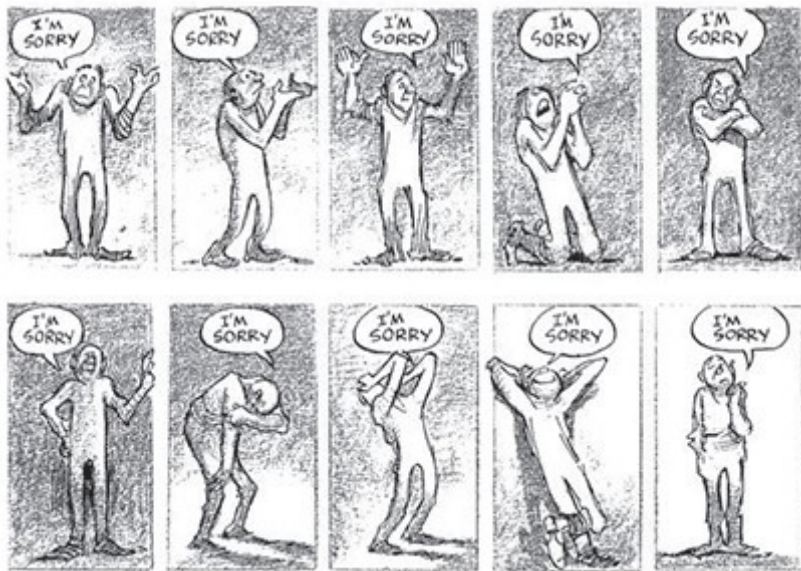
(A. Barbu, *Aripi de oțel*)

...ori chiar împrumută direcții și traiectorii ale obiectelor în mișcare:



Codurile **exterioare** casetei sunt cele care asigură tranziția de la un moment la altul, iluzia trecerii (mai rapide sau mai lente a) timpului, desfășurarea narațiunii în ansamblul ei, pe scurt *continuitatea secvențială*. **Forma** casetelor, linia de contur (solidă pentru evenimente reale, vălurită sau neclară pentru cele imaginare sau rememorate), lățimea **intervalului** dintre ele, **decupajul** și **montajul** casetelor în pagină, **tranziția** accelerată sau încetinită (aglomerarea sau rarefierea casetelor în pagină), **paralelismul** între două sau mai multe linii de acțiune, **inserțiile textuale** cu rol de referenți spațiali sau temporali, toate acestea sunt strategii de *visual storytelling* similare cu ale cinematografiei (cu care de altfel, BD are un limbaj tehnic comun).

O ultimă și esențială precizare, de natură logică și artistică: pentru ca narațiunea secvențială să-și atingă scopurile, îi este necesară dimensiunea comunicativă; *sistemele de referință ale desenatorului și ale cititorului trebuie să fie identice sau cel puțin compatibile*. Cu alte cuvinte, imaginea, decorul, recuzita, personajele, epoca istorică, localizarea geografică trebuie să fie identificate, recunoscute instantaneu de către cititor. Din acest motiv, BD este obligatoriu figurativă și clară, și asta e ceea ce face din ea un instrument ideal pentru implementarea strategiilor de lectură în clasele primare. Se află la jumătatea distanței dintre cartea cu ilustrații și fără (sau foarte puțin) text pe de o parte, și cartea cu text compact, neilustrată, pe de altă parte. Limbajul vizual al benzii desenate justifică denumirea de cinematografie statică, atribuită de unii critici, iar lungimea variabilă, condiționată de necesitățile narrative, are ca rezultat un spectru expresiv extrem de larg, de la romane grafice de sute de pagini, adaptări după clasici ca Victor Hugo, Jules Verne, Marcel Proust sau, de ce nu, *Travesti* de M. Cărtărescu, transpus grafic



(Will Eisner, *Comics and Sequential Art*)

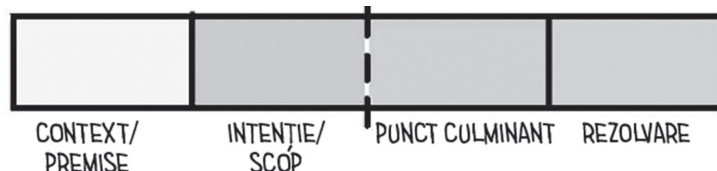
de Edmond Baudouin (Ed. Humanitas, 2011), *Toate pânzele sus!* (Radu Tudoran/Puiu Manu, Ed. Stadion, 1968) la material didactic propriu-zis (*Istoria Franței în benzi desenate*, Larousse, 8 volume), până la *strip-uri* comice de trei sau patru casete (seriile *Garfield* de Jim Davis sau *Peanuts* de Charles Schultz).

Valoarea didactică inerentă a benzilor desenate – dincolo de conținutul lor educativ sau recreativ – este dată de modul lor de expresie, de natura lor ter-

nară (text, imagine și montaj) care se adresează atât rațiunii, cât și intuiției cititorului. Acesta învață să „jongleze” cu noțiuni ca spațialitatea, succesiunea logică, temporalitatea, cauzalitatea, contradicțiile și conflictele (dintre replică și atitudine de exemplu, vezi ilustrația de mai jos), dezvoltându-și atenția distributivă, ușurința de a face conexiuni, gândirea neconvențională și orientarea rapidă.

Închei (deocamdată) cu un exemplu practic aplicabil în clasă: cum realizăm o bandă desenată scurtă? Cum o structurăm, cum o gândim, cum o povestim încă înainte de a o desena?

Am ales o structură narativă simplă, în patru etape, pe care o utilizez de obicei în predarea tehnicilor vizual-narative la clase de ciclu primar, și un demers creativ inspirat de scriitorul și criticul Tim Stout. Imaginile aparțin seriei *Calvin & Hobbes* creată de Bill Watterson.

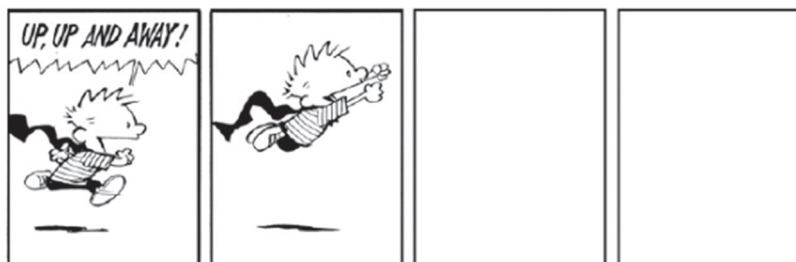


1. Etapa de contextualizare sau de stabilire a premiselor este introducerea propriu-zisă în universul narativ. Rolul ei e de a clarifica cele cinci premise de bază ale poveștii: **unde** și **când** are loc, **cine**, **ce** face și **de ce**. Evident, la fel ca în narațiunea literară, nu toate acestea trebuie să fie explicite vizual, și nu de la început. Un roman grafic pe temă istorică, biografică, fantastică, science-fiction va avea nevoie de mult spațiu pentru a stabili cadrul contextual al acțiunii, în timp ce o poveste scurtă poate comprima contextualizarea în spațiul unei singure casete, iar o serializare are nevoie de context o singură dată, la începutul primului episod.

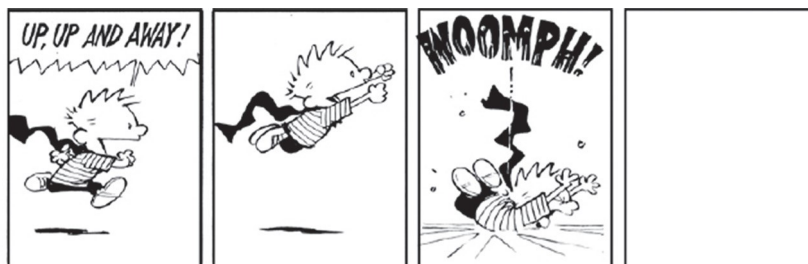


În cazul de față, „**unde?**” e un spațiu gol (dar consistent, pentru că personajul proiectează o umbră pe un plan perceput ca orizontal deși nu e delimitat prin nimic), iar „**când?**” e lipsit de importanță. E alb, deci e zi. „**Cine?**” e Calvin, eroul seriei, dar în contextul poveștii acest lucru nu e esențial; e un copil, orice copil. „**Ce?**” este joaca de-a Superman, sugerată de mantia improvizată și de îndemnul la zbor, iar „**de ce?**”... să fim serioși: cine n-ar vrea să fie Superman?

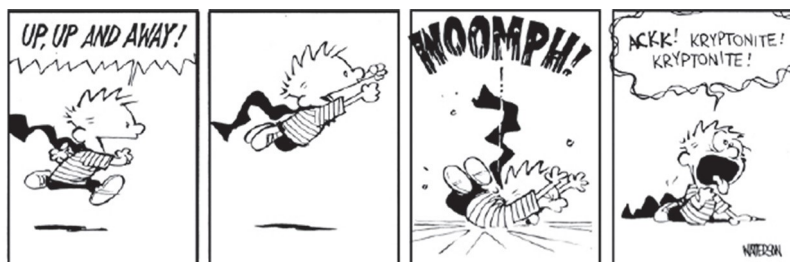
2. În etapa a doua, personajul/personajele își aleg sau declară un scop, o țintă, o intenție, și trec la acțiunea necesară. Întâmplător, în exemplul nostru intenția a fost declarată în prima casetă, ceea ce duce la o observație importantă pentru micii viitori scenariști: numărul etapelor și al casetelor nu trebuie neapărat să fie identice. Aceste patru etape se pot realiza în trei casete, comprimând povestea, sau în zeci de pagini, expandând-o. Așadar, acțiune:



3. Punctul culminant rezultă de obicei din combinația dintre acțiunea deja inițiată și un eventual conflict, o posibilă opoziție, adversitate sau criză. Evident, această situație de „care pe care” e cea care dă direcția deznodământului: happy-end sau dimpotrivă. De remarcat, în exemplul lui Watterson, exprimarea grafic-vizual-sonoră a conflictului dintre intenție și... gravitație, cel mai probabil: onomatopeea stilizată, cu fisuri datorate prăbușirii, liniile de impact de sub personaj care, la fel ca umbra din casetele anterioare, sugerează un plan orizontal (și, se pare, dur).



4. Finalul, deși un eșec, e comic (întreaga serie e o revizitare tandră, nostalgică și umoristică a copilăriei) și surprinzător: pentru că rezultatul e previzibil din start și până aici totul a mers după cum era de așteptat, surpriza finală vine de la cauza catastrofei, denunțată conform principiului „nuca-n perete”: nu gravitația e de vină, ci kryptonita, elementul radioactiv care în seria Superman are proprietatea de a anula superputerile eroului.



În concluzie, narațiunea grafică este și rămâne un fenomen cultural, un important auxiliar didactic acolo unde e folosită în acest scop (am văzut lecții de matematică, fizică sau chimie prezentate în format BD), și o formă de amuzament creativ la îndemâna oricui dispune de setul minim de coduri prezentate mai sus. În plus, concluziile studiilor longitudinale realizate în Franța, Italia, Germania și Belgia afirmă că familiarizarea timpurie cu benzile desenate ușurează literația, dezvoltă imaginația și creativitatea, iar copiii pasionați de BD se adaptează mai ușor cerințelor școlare, sunt mai sociabili și mai comunicativi și trec mai rapid peste dificultățile inerente procesului de învățare. Ar fi de dorit ca prezența acestui gen să fie mai vizibilă în programa școlară românească: sunt sigur că rezultatul ar fi, de asemenea, evident.

Note

¹ Will Eisner, *Comics and Sequential Art* (New York, London, W.W. Norton, 2008); *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (New York, London, W.W. Norton, 2008).

² Scott McCloud, *Understanding Comics*, New York, William Morrow, 1994.

³ Scott McCloud, *op.cit*; *Reinventing Comics*, Harper Collins, 2000.

⁴ Nat Gertler, Steve Lieber, *The Complete Idiot's Guide to Creating a Graphic Novel*, New York, Penguin, 2009.

⁵ Vezi https://www.behance.net/Graphite_Ro (n. red.)

Bibliografie (listă selectivă)

Eisner, Will, *Comics and Sequential Art*, Poorhouse Press, Tamarac, Florida, 2001.

Eisner, Will, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Poorhouse Press, Tamarac, Florida, 2001.

McCloud, Scott, *Reinventing Comics*, Paradox Press, New York, 2000.

McCloud, Scott, *Understanding Comics*, Harper Perennial Books, New York, 1994.

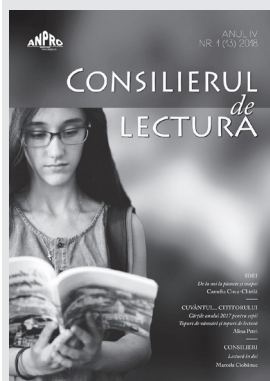
Fred Griffin despre compoziția BD: http://www.fredgriffinart.com/PORTFOLIO/Popups/d_whereputcow.htm
 Tim Stout despre structura narațiunii BD: <https://timstout.wordpress.com/category/blog/>
 Jason Thibault – cărți esențiale: <https://jasonthibault.com/books-for-comic-creators/#general>

Abstract. Graphic Story, Sequential Art, Bandă desenată. The article discusses the cultural phenomenon known under various names: comics (USA), graphic story (Great Britain), bande dessinée (France), fumetti (Italia), or benzi desenate (Romanian adaptation of the French term). The premise of the discussion is that comics is a form of narrative graphic expression. Firstly, the article briefly presents the peculiarities of sequential art, its codes of creation and reading, its forms of accessibility, and its expressive and educational values. Secondly, it points out that the methodological value of comics – beyond their educational and recreational content – is based upon their mode of expression, their ternary nature (text, image and montage) that addresses both the rationale and the intuition of the reader. Thus the reader learns to operate with notions such as: spatiality, logical succession, temporality, causality, etc. developing his distributive attention, the ease of making connections, unconventional thinking and rapid orientation. Finally, the article provides a practical example: how do we make a short comic strip? How do we structure it? How do we think about it? How do we tell it before drawing it? **Key-words:** comics, sequential art, graphic narrative, text, image

Adrian Barbu este grafician,
 autor de benzi desenate⁵.

SEMNAL!

Consilierul de lectură 2018

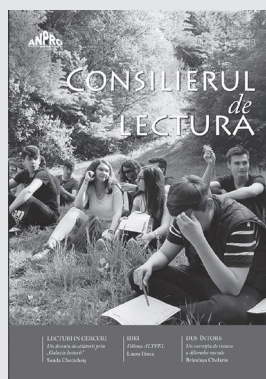


„Consilierul de lectură” nr. 1/(martie) 2018

Este al treilea număr de când ne-am asumat ca sarcină ca în (semi)tema revistei să ducem mai departe perspectivele deschise de conferința ANPRO din 2017 – „Literatura și valorile”. De data aceasta o facem din perspectiva „consilierului” care poate fi părinte, specialist, profesor și

scriitor ori toate la un loc. În rubrica „Lecturi în oglindă” Maria Kovacs face istoria și explică un concept destul de puțin cunoscut la noi – family literacy – pledând cu argumente de ordin pragmatic pentru dezvoltarea programelor de literație în familie, iar Marcela Ciobănuș în „Lectură în doi” oferă câteva sfaturi practice, verificate prin aplicarea lor în propria familie. Alina Petri în „Cuvântul... cititorului” face o incursiune printre ofertele editurilor, foarte bogate în 2017, de cărți pentru copii și adolescenți, finalizată cu un top în dubla calitate de profesor și părinte. În rubrica „De la 9 la 90+...”, Theodor Paleologu în interviul realizat de Ioana Nanu își dezvăluie parcursul formării sale de cititor, influențele, modelele din familie și școală și visul de a înființa o școală „ultra clasică și hiper modernă”.

<https://www.editura-art.ro/info/carte/consilierul-de-lectura-nr-113-2018-s>



„Consilierul de lectură” nr. 2/iunie 2018

Dacă veți citi acest număr și cele trei dinainte prin grila relației dintre literatură și valori veți găsi (semi)tema prezentă în aproape toate rubricile revistei. Am început acum un an prin publicarea unui fragment din intervenția profesorului de etică Vasile Morar, în numărul de față publicăm

în întregime conferința *Etica și Literatura. Valorile morale și unitatea unei vieți*, tot așa cum publicăm una dintre cele mai interesante și controversate intervenții, cea a Brândușei Chelariu (*Un exercițiu de tratare a dilemelor morale*). Autoarea ridică cel puțin două probleme: impunerea (fără voia noastră) a propriilor valori și necesitatea stabilirii unui bun echilibru între valorile estetice, culturale, existențiale, morale, sociale etc. Rubrica „Bun pentru lectură”, atât în cazul elevilor cât și al consilierilor, selectează câteva prezentări trimise pentru prima secțiune a Lecturiadei 2018, „Istorie în cărți”, ce presupun o abordare diferită față de algoritmul de lectură școlar. În sfârșit, întrebarea anchetei (*Recomandați o singură carte (de literatură) care nu ar trebui să lipsească din lectura niciunui tânăr de 18 ani. De ce?*) intră în aceeași sferă de preocupări.

Termenul pentru trimiterea articolelor pentru nr. 3/octombrie 2018

30 septembrie 2018

revistacercurilor@yahoo.com