

UNIVERSITATEA „BABEȘ-BOLYAI”, CLUJ-NAPOCA

FACULTATEA DE LITERE

CATEDRA DE LITERATURĂ COMPARATĂ

DOCTORAT ȘTIINȚIFIC ÎN DOMENIUL FILOLOGIE

# ROMANUL GRAFIC

REZUMAT

**Coordonator:**

Prof. Univ. Dr. Ștefan Borbély

**Doctorand:**

Raluca-Ioana Mărginaș

Cluj-Napoca

2013

## CUPRINS

INTRODUCERE.....	3
Capitolul 1. EPISOADE COGNITIVE.....	8
1.1. Scena festinului. Stop cadru.....	8
1.2. Cogniție și evoluție.....	9
1.3. Criterii narrative și modele de acțiune.....	12
Capitolul 2. CULTURA ȘI TRANSMEDIA.....	32
2.1. Cultura populară – istoric și considerații.....	32
2.2. Cultura comics.....	41
2.3. Integrarea fenomenului transmedia în „plăcerile imperiului” .....	47
2.4. Comics și Google Glasses.....	56
2.5. Teritorializare disciplinară.....	60
2.6. Criză și legitimare.....	62
Capitolul 3. CE ÎNSEAMNĂ O INDUSTRIE? „Chipul și călcâiul”.....	70
3.1. <i>Table match</i> : Chris Jericho vs. Rey Mysterio și <i>Superman vs. Muhammad Ali</i> .....	71
3.2. Chris Jericho vs. Rey Mysterio.....	77
3.3. <i>Blaxploitation</i> în comics și <i>fair play</i> .....	89
3.4. Spectacol și carnaval.....	108
3.5. Mascarada.....	111
Capitolul 4. CONTINGENȚA SUPEREROILOR.....	123
4.1. Misiunea supereroului.....	126
4.2. Energia măștii și extensiile sale.....	135
4.3. Eroul <i>gadeteer</i> .....	137

Capitolul 5. BATMAN.....	139
5.1. <i>The Dark Knight Returns</i> .....	139
5.2. Batman între schismă și <i>palingenesis</i> .....	149
5.3. Localizarea eroului care veghează.....	167
5.4. „Hipermusculinitatea” – proiectul docilității.....	172
5.5. Barbara Gordon ( <i>Batman: The Killing Joke</i> ).....	178
Capitolul 6. ÎNTRE VULGARITATE ȘI INOCENȚĂ: strip-uri și comics.....	193
6.1. Ideologie.....	193
6.2. Începutul crizei.....	211
6.3. Fredric Wertham și dezbaterile comics.....	214
6.4. Locuitorii suburbiilor îl iubesc pe Wertham.....	229
Capitolul 7. EFECT SUBVERSIV: Mișcarea <i>Occupy</i> , <i>V for Vendetta</i> și comix underground...232	
7.1. Mișcarea <i>Occupy</i> și <i>V for Vendetta</i> .....	234
7.2. În formație: underground.....	266
Capitolul 8. O CRIZĂ A NEÎNCREDERII.....	280
8.1. <i>Watchmen</i> : nihilism, anarhism și conștiință pură.....	282
8.2. Intermezzo – considerații teoretice.....	320
8.3. Comics-urile în lumea academică.....	323
8.4. Jurnalism comics: <i>Footnotes in Gaza</i> și <i>Safe Area Goražde</i> .....	329
8.5. Jurnalul grafic: <i>Fun Home: A Family Tragicomic</i> .....	347
Capitolul 9. COMICS-URILE ROMÂNEȘTI.....	371
CONCLUZII.....	386
BIBLIOGRAFIE.....	401

**Cuvinte cheie:** comics, roman grafic, strip-uri, cogniție, cultura populară, transmedia, blaxploitation, wrestling, supererou, mască, gadget, ideologie, anarhism, vizualitate, igienist mental, corp, jurnalism comics, jurnal grafic, moralitate, sfera publică, arhivă, reprezentări spațiale.

## **Rezumat**

Premisa de la care am pornit în elaborarea tezei se referă la tensiunea generată de narativa grafică prin abordarea culturii vizuale în termenii unei noi vizualități cognitive, formată de noi spațialități și interogarea fenomenului ca produs al culturii populare. Apetența cu care un cercetător este motivat să înceapă impune și o primă problemă: stabilirea unei nomenclaturi care refuză să se conformeze unei singure gramatici. Obiectul disciplinar încă este destul de vag conturat, lucru care determină o revizitare, o reorganizare și o disciplinare a narativei grafice, sub egida căreia se află subiectele investigate, *comics*, *strip-uri* și romane grafice. Prin aceste instrumente, cercetătorul, grație unui sistem de reasigurări actualizate, examinează dovezile prin care obiectul de studiu se afirmă, comunică și funcționează în cadrul culturii. O conversație despre emergența fenomenului în studiile academice se vrea progresivă, dacă nu, cel puțin complementară, studiilor introductive existente deja în câmpul românesc. Amintim articolele de teorie literară și culturală amplasate în biblioteca noului canon postmodern de către Ion Manolescu, *Benzile desenate și canonul postmodern* (Cartea românească, 2011), apoi de relația dintre mit și bandă desenată dezbătută în cartea lui Gelu Teampau (Institutul European, 2012). Totuși, fenomenul hibrid deschide o breșă care presupune revizitarea celor două dimensiuni care negociază mediul, și anume, verbală și vizuală, într-o configurare spațială a temporalității. Inovația vine din legitimarea obiectivelor domeniului într-o arenă academică. Prin articularea procesului lectorial, cu deseale sale disjunții și resemnificări globale, optez pentru integrarea acestuia în fenomenul transmedia (control, impact, context).

Mai precis, un exercițiu de internalizare a unui discurs care constă într-o cogniție procesuală de simbioză narativă sau echilibrarea discriminărilor calitative date de alte definiții de-a lungul istoriei și așteptările cititorului. Mă interesează, așadar, strategiile prin care acestea supraviețuiesc în cultura populară, prin care comics-urile primesc valența de literatură și transgresează barierele ficționale. Discursul se cauționează pe metodele formale specifice, practicile industriale din cultura populară, bazinul semantic al mesajului și modul în care

audiența percepe experiența. Fiecare capitol surprinde și teoretizează aspecte care contribuie la depășirea unui cerc închis, printr-o rețea de rădăcini tentaculare care să surprindă puterea comunicativă și semnificația culturală a narativei grafice.

Din studiile lui Scott McCloud, *Understanding Comics* (1993) [Cum să înțelegi comics-urile], Will Eisner, *Comics and Sequential Art: Principles and Practices From the Legendary Cartoonist* [1985] (2008) [Comics și arta secvențială: principii și practici oferite de legendarul desenator], Pascal Lefèvre cu eseul *Narration in Comics* (2000) [Narativa în comics] am împrumutat terminologia specifică și implicit metoda inițială de decriptare formală a mediului.

Corpusul lucrărilor analizate se distinge pe măsură ce parcurgem structura de nouă capitole a lucrării. Pasul cel mai logic pornește, în prima parte a lucrării, „Episoade cognitive”, de la definirea mediatorului dintre creier și cultură, cogniția. Aici, urmăresc implementarea unor tipare narative într-o continuă adaptare culturală, criteriile narative și modelele de acțiune, tehnici de lectură cu demersuri propuse de Jerome Bruner, Robin Dunbar (de pe palierul științei cognitive), Irit Rogoff, McLuhan (cultura vizuală), Linda Hutcheon, Alexandru Ofrim, Clifford Geertz sau Charles Taylor etc.; pentru că este imposibil să înțelegi schimbările publice și culturale fără să realizezi cum funcționează mecanismul mediilor prin care omul își exercită influența. Melanjul specific mediului comics dintre cuvinte și imagini devine fredonabil prin „versurile” unei interanimații comprehensive care nu permite fanarea experienței, ci angajează cititorul într-o acțiune și reacțiune, unde cuvintele sunt redată ca imagini pe tot cuprinsul paginii, iar imaginile devin textualizate. Dacă adăugăm și dimensiunea culturii populare care înzestreaază obiectul cu latura economică, trebuie să luăm în considerare structura comunicativă care se îndepărtează de citirea tradițională. Aici, relația dintre cuvânt, imagine sau semnificație, și referent se restructurează, adică se reorientează spre dorință. Dar ce se întâmplă în cazul comics-urilor abstracte? Între criteriul narativității și jocul reprezentational/non-reprezentational semnalăm abordarea comics-urilor ca studiu de specialitate cu granițele literaturii, ale artei, ale cuvântului și imaginii, într-o continuă definire. Mergând pe șiajul lui Will Eisner care conceptualizează ideea de artă secvențială în tratatul său *Comics and Sequential Art* (1985), referindu-se la montaj între cuvânt și imagine, cititorul este nevoit să-și exerseze simultan abilitățile interpretative vizuale și verbale. Vocabularul artei (ex: perspectiva, simetria, urmele pensulei) și categoriile literaturii (ex: gramatica, intriga, sintaxa), conchidem că relația suprapusă pe care el o propune,

dintre artă și literatură, sugerează o formulă pe care Bart Beaty și Catherine Labio, în *Cinema Journal* (2011) o găsesc rezonantă cu romanul grafic contemporan: formulele vizuale modulează elementul literar predominant, conducând spre o tristă îngustare a domeniului către un canon minuscul și nereprezentativ.

Al doilea capitol, intitulat „Cultura și transmedia” are în vedere trecerea la planul concret prin sentința specializată a lingvistului Neil Cohn, care susține că limbajul este echivalent comportamentului uman. Invariabil, comics-urile sunt un obiect social obținut prin recursul a două comportamente „performate”, adică activitatea scrierii și executarea desenului. Imaginile secvențiale presupun un limbaj vizual propriu, unde comportamentele umane amintite sunt, ori private de categorizări sociale, ori sunt investite, cum e cazul nostru, cu principii „poetice” negative. Am încercat să ies din exilul formal spre arena culturală. Ceea ce Chomsky înțelege prin limbaj extern („E-Language”), împreună cu noțiunea limbajului perceput ca o colecție de acțiuni și comportamente, adică un construct independent de proprietățile creierului, prevede o gramatică integratoare, care se îndepărtează de limbajul internalizat („I-Language”), reprezentând știința limbajului reprezentat mental. Și aici, avem o mutație (observată de Neil Cohn în articolul „Un-Defining „Comics”: Separating the cultural from the structural in comics”) și anume, expunerea comics-urilor ca produse comportamentale ale limbajului vizual.

Structura reticulară a culturilor și semnificațiile diferite care se înscriu în procesele culturii populare sunt montate și traversate pentru formarea unei idei generale. Intersectarea ideologică care invalidează/validează produsele culturii populare se face vizibilă prin dezbaterile controversate începute în secolul al XIX-lea de Matthew Arnold în *Culture and Anarchy* (1869) [Cultură și anarhie], Walt Whitman, Ortega Y Gasset, Adorno etc. Un spirit care, observăm, este deseori invocat în dezbaterile negative despre strip-uri, prin asocierile cu stratul inferior al societății, cu caricatura și umorul degradant. Apoi, în cultura underground a anilor 1960 și în anarhismul dislocat spațial stimulat de unele romane grafice, când spiritul anarhic al creatorilor se menține ca natură disruptivă, identificată întocmai ca în discursul lui Arnold. Odată intrinseci umanului de clasă mijlocie și apoi amenințătoare prin masă, colectiv, tentaculele anarhice invadează și creează anxietatea sistemului de putere, devenind o problemă de rezistență și de verificare continuă a sinelui împotriva dislocării. Testând o solidaritate care elimină punctele nevralgice ale mediului comics găsite în izolarea dată de definițiile esențialiste sau de excluderile

ideologice ale creatorilor de gusturi, putem spune că tratarea comics-urilor ca artefacte culturale se aseamănă unei istorii revizioniste a unei comunități marginale. Discursul culturii comics-urilor se cristalizează în identificarea palierelor specifice acestui tip de cultură prin flexibilizarea propusă de Charles Taylor în “The Politics of Recognition”, Matthew J. Pustz și Henry Jenkins în *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture* (1992) [Braconieri textuali: fanii televiziunii și cultura participativă] și prin adoptarea terminologică de „convergență culturală”, cât și a conceptului de „transmedia” în raportarea „inter-“ și „extra-“ compozițională, după Vandermeersche și Soetaert. Aici, sintagma folosită de Ariel Dorfman în articolul său de impact “The Infantilizing of Culture” (1987) [Infantilizarea Culturii], „plăcerile imperiului”, configurează mediul comics în noua frontieră pașnică a comunicării, a comerțului liber și a infantilizării reflectate coroziv în dorința colectivă americană (ideea unei vastități teritoriale și posesia neîndiguită, agresivă și confortabilă prin colonizarea altor națiuni, este stimulentele care îi fixează într-o opțiune permanentă pentru fantezie). Lucru care se resimte în capitolul al III-lea, prin analiza wrestlingului, cu dimensiunea sa de cvasi-sport, al cărei culoar se lărgeste prin trasarea impactului colonizator ca exercițiu al puterii identificate de Foucault, bazate pe principiul “impozitării violenței”, mai apoi înlocuit cu cel de “slăbiciune-producție-profit” specific „mediului imaginar de divertisment”, care prelungește orizontul comercial și creează o simptomatologie, bine punctată de Daniel Mackay în *The Fantasy Role-playing Game: A New Performing Art* [Jocul de roluri *fantasy*: o nouă artă interpretativă] (2001) și redescoperită în comics-urile *Superman vs. Muhammad Ali* de Dennis O’Neil și Neil Adams (DC). Vectorul glisant propus de Raymond F. Betts, „More of everything, faster and brighter” [Mai mult din toate, mai rapid și mai strălucitor] pare potrivit evoluției de proporții globale a culturii populare. Termeni precum descentrare, fragmentarism, heterarhie sau policulturism neagă o ordine fixă a lucrurilor și un mod de interpretare al realității, astfel că în societățile capitaliste avansate, oamenii învață să se transpună medial. Ambele artefacte ale culturii populare, romanul grafic și Mișcarea *Occupy* pot fi, în era cultului divertismentului, a interpretării mediatice (extremiste) instrumentată de Autoritate, un răspuns în termeni „superumani” – masca profanată și cinematică a romanului grafic purtată prin existența reticulară a mediilor (vezi capitolul „Efect subversiv: Mișcarea *Occupy*, *V for Vendetta* și comix underground”). Poate având un scop transgresiv, acela de a șterge granița dintre ficțiune și realitate, romanele grafice, deși un produs al culturii populare, influențează recuperarea dintr-o dependență generată de sistem, abandonând „the

lowest common denominator” [cel mai mic numitor comun] sau Cernobâlul cultural în favoarea unor indexări ale libertății care scapă controlului instituțional, respectând un criteriu valoric „literar” postmodern. Fiind un mediu hibrid, vizualitatea le conferă acea alură de tatuaj subversiv. Un semn în fața opoziției, a normelor impuse sau înscrise în nucleul familiei. Până la contracultura anilor 1960, tatuajele sunt o formă de protest ce ține exclusiv de clasa muncitoare, acceptată de unele cercuri boeme. Copiii contraculturii le adoptă ca sit de diferență generațională, însă trebuie să nu pierdem din vedere narativa romanelor grafice care, împluternicită de aspectul vizual, reprezintă o formă de independență personală, care articulează corpurile și istoria

Fie că se filmează și se postează pe canalul personal de pe *YouTube*, fie că se immortalizează într-un meme, oamenii își atașează măști digitale, mici gadgeturi cum ar fi Google Glasses într-o experiență „pay-per-gaze” [plata-pe-privire]. Urmează un caz comparativ între lectura comics și experiența (adaptată) *Google Glasses*. Momentul prezent ia în considerare limbaje alternative, adică interogări noi, unde logica pozitivistă merge spre o cunoaștere circumstanțială, aflându-se în punctul de intersecție al istoriei artei, studiilor cinematografice sau mass media. Structurile culturii sunt astfel puse sub lupă. În primul rând, există acele imagini care sunt dezbătute pe fondul unor istorii contestate, apoi „aparatele” sau instrumentele pe care criticul le are la dispoziție sunt condiționate de modele culturale, cum ar fi narativa și tehnologia. E important să amintim și de criteriul identificării subiective (dorință, abjecție), ca filtru receptiv și ca mod de redare.

Capitolul al III-lea, „Ce înseamnă o industrie? „Chipul” și călcâiul” întrunește dimensiunea utopic-spectaculară a industriei de divertisment (WWE), iar, prin urmare, a meciului de wrestling dintre Rey Mysterio și Chris Jericho și a comics-urilor *Superman versus Muhammad Ali* (1978, DC), prin meridianele criticilor Roland Barthes, Umberto Eco, Fredric Jameson etc. Scăldat în culorile orbitoare ale meciurilor de wrestling și ale comics-urilor cu supereroi, fenomenul tragic devine supralicitat. În dinamica frenetică a spiritelor, anonimatul reprezintă o asumare eliberatoare a participantului, precum și o simultaneitate de variabile. Masca anulează conformitatea, implicând tranziție, metamorfoză, butadă sau folosirea supranumelor. Jocul, elementul instrinsec naturii umane, înglobează această mișcare de carusel între imagine și realitate, caracteristică, spune Bakhtin, multor ritualuri și spectacole antice.



Diegeza unei lumi din comics, schimbul de roluri și intriga complicată și serializată dintr-un meci de wrestling reprezintă un spațiu de negociere perpetuă. Cercul magic al jocului pe care Huinziga îl plasează ca activitate intrinsecă oricărei societăți omenești poate fi trasat în funcție de regulile endogene stabilite. Termenul de „blaxploitation” denumește perioada dintre anii 1970-1975 a filmelor de acțiune cu buget redus, care au ca personaj principal un om de culoare, însă înglobează și o serie de comics cu supereroi de culoare de scurtă durată. Criticul Daniel Leab numește acest tip de erou „Superspade”, după un erou obscur care înfruntă sistemul corupt, pe fundalul unui ghetou urban, regăsit în *Superman versus Muhammad Ali* (1978) de Dennis O’Neil și Neal Adams. Seria de comics specifică fenomenului constă într-un amestec de elemente *blaxploitation* derivate din filmele populare și prototipuri de supereroi morali, mizând pe o reconciliere intergraționistă specific americană. Subcapitolele „Spectacol și carnaval” și „Mascarada” întăresc ideea de divertisment utopic prin originile propuse de Bakhtin, termenul de „teatru brut” recunoscut în comentariile lui Peter Brook, elementul de *kayfabe* din wrestling (termen împrumutat din limbajul de carnaval, însemnând „keep secret” [ține secretul]) și dimensiunea sexualizată a comics-urilor mainstream. Dimensiunea parodică a wrestlingului și pactul *kayfabe* sau corespondentul pactului dintre cititor și lumea fantezistă din comics se situează în natura contradictorie a divertismentului. Aici predomină egalitatea, desfrâul, îngemănarea ideilor, primitivismul, râsul colectiv, într-o pendulare dintre ceea ce e redat ca verosimil (pus în scena sau ilustrat) și ceea ce e ireal. Limbajul abandonează și el bunul simț și devine abject, injurios, ironic (oral și scris), la fel cum replicile „ghetoizate” și efervescente ale personajului Muhammad Ali sunt reluări din filmele *blaxploitation*. Călătoria în timp a carnavalescului ne demonstrează că spectacolul se transformă într-un consum atent dozat în cercul magic al jocului. Vom înțelege din cele expuse mai sus că toată industria wrestlingului și artiștii/scriitorii comics lucrează pentru un sistem capitalist destul de transparent, prin accentuarea stereotipiilor și al aspectului plastic. Ca o extensie a acestei pretenții occidentale, spectatorul sau cititorul consumă experiența, livrată în termenii unei nevoi create de sistem. Tendința de exploatare a omului de culoare, mai precis a omului simbol Muhammad Ali, neagă validitatea sa pe alte paliere sociale, deși participarea este încurajată masiv - „cu toții putem crea un nou consens”. Jocul ficțional întrevește un orizont care pare larg și abundent, în care cititorul se complăce voluntar și mestecă soluțiile cu final fericit, fiind vorba de o gratificare socială transpusă în termeni personali – un spațiu pur de manifestare escapistă, relevant în funcție de

regulile sale endogene și de aspectele formale care sunt vizibil *cartoon-izate* în comics. Cel care îndrăznește să se desprindă de magma nediferențiată a jocului ficțional vândut este cel care denunță regulile și refuză să rămână încremenit în secvențialitatea clișeeilor, nihilistul. După un episod în care am folosit o lentilă postmodernă feministă pentru paralelismul dintre mascarada femeilor din wrestling și hipersexualizarea supereroinelor din comics, concepte precum „epistemofilie”, împrumutate de la Peter Brooks și lucrarea sa *Body Work: Objects of Desire in Modern Narrative* (1993), Laura Mulvey și câteva considerații pe marginea comics-urilor cu eroine prin viziunea lui Trina Robbins, David Farber cu exemple din cultura populară (Barbarella, episodul pilot din *Star Trek*), putem conchide că sindromul victimizării, „women/girlfriends in refrigerators” [femei/iubite în frigidere] punctat de Anita McDaniel se regăsește în *Batman: The Killing Joke* (1988) de Alan Moore și Brian Bolland, în personajul Barbara Gordon, lucru care scade din valoarea romanului grafic și ne dovedește că numele stă într-un fel de „theme-park-ride-comics-adventure”, în parcul de distracții al unei industrii disperate să creeze noi genuri, cum ar fi *New Adult* sau *Young Adult* și în romanul grafic prospăt servit după impactul avut de cele trei producții valoroase. De asemenea, fenomenul intermitent ne arată că există încă o dependență generată de sistem prin validarea și categorisirea gustului în cadrul culturii comics, percepută ca alternativă, deci contraculturală doar în momentul în care eticheta de roman grafic își asumă valoarea, nu doar pe criteriile comerciale.

În plus, mergând spre registrul cognitiv am identificat un aspect interesant care are în vedere modul în care narativa, fie că e vorba de lecturarea unui comics sau vizionarea unui show de wrestling, alterează experiența cititorului, regăsindu-se la Victor Nell, în eseu „The Psychology of Reading for Pleasure: Needs and Gratifications” (1988). Satisfacția lecturii corespunde unei citiri ludice care se înscrie în limitele precise ale jocului imaginar și respectă întocmai criteriile unei ficțiuni ușor digerabile. Industria divertismentului oferă din plin narrative nonhermeneutice, iar studiile profesorului amintesc de viabilitatea ficțiunii, dar și de narativa nonficțională. Distilarea identității ficționale cu cea biografică, procedeul des folosit în wrestling, se încadrează acestui ultim aspect. Precum și reclasificarea luptătorilor pe roluri polarizate, în funcție de tiparele sociale vibrează prin travestiul fantasmatic, scenariile reciclate și corporalitatea caricaturală care creează, pe lângă impresia unei atemporalități și o coroborare a supereroilor în arena jocului „palpabil”.

Apoi, capitolul al IV-lea, cu „Contingența eroului” și „Misiunea supereroului” este localizat tot în registrul escapist, însă urmează un dialog cu o altă mitopoetică. În acest context lucrez cu Joseph Campbell, *The Hero With A Thousand Faces* (2004), Jeffrey Kripal, *Mutants and Mystics: Science Fiction, Superhero Comics and the Paranormal* (2011), Peter Coogan cu *Superhero: The Secret Origin of a Genre* (2006), Jason BeDuhn pentru detectarea nuanțelor maniheiste în imaginarul eroului, Bertrand Russell pentru „noua responsabilitate a eroului”, cu exemple din Spider-Man, Batman, Superman. Masca provoacă o indeterminare prin izolare versus mediere, imperativul secretului și invitația deschisă cititorului/privitorului de a vedea cine se află sub mască. De asemenea, costumul impune și o anumită adecvare din partea purtătorului, întrucât îi definește sau corupe identitatea.

Capitolul al V-lea discută primul roman grafic, *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller, pe fondul unei atestări istorice și culturale a unei sensibilități post-nucleare. Am folosit critici precum Lois Gresh și Robert Weinberg, cu *The Science of Superheroes* (2002) [Știința supereroilor] și Jean Baudrillard care arată ce rol joacă *gadgetul*, avatarurile corporale ale culturii americane în tandem cu conturarea unui al tip de supererou al romanului grafic. Identificarea cititorului cu eroul *gadgeteer* îndeplinește cea de-a treia condiție enunțată de Russell care asigură funcționalitatea unui stat, și anume oportunitatea pentru inițiativă (celelalte două sunt utilitatea și securitatea), iar viziunea distopică din *The Dark Knight Returns* (1986) oferă toate acele elemente care stimulează individul spre schimbare. Atunci când *gadgetul* se dovedește util în atenuarea situației el se poate numi „adevărat” luând sensul de „warranted assertibility” [afirmație garantată] și, astfel, puterea eroului se augmentează, fiind relevantă.

Trebuie precizat că metodologia merge cu o examinare inductivă a cadrelor de comics pentru a argumenta retorica și strategiile încapsulării specifice romanului grafic. Fiecare secvențialitate de cadre presupune o intersecție dintre nivelul sintagmatic, adică al selectării vizibilului prin tehnici cinematice (contribuie Peer Peterson, Slavoj Žižek, Ranciere și Elliott cu *The Emancipated Spectator* (2009)) și cel paradigmatic, al imaginilor potențiale. Retorica intențională și strategia îmi permit destratificarea conceptului de monomit stabilit de Robert Jewett și John Lawrence în *The American Monomyth* (1977) [Mitul monoamerican]. Compusul schismă și *palingenesis* al lui Toynbee și Caplan se regăsește în personajul Batman (versiunea Miller), constând în pierderea posibilităților creative de a contribui la organizarea societății și în

exprimarea unor comportamente alternative, sub presiune. După anul 1980, soluția mitică are mize mai palpabile, detectând corupția și in justiția în realitatea imediată, făcându-și publicul mai solidar, generând comentarii care mai apoi se multiplică pe diferite platforme care eșafodează firele argumentelor printr-un proces numit „masaj mitic”. Cititorii sunt încurajați să se implice, devenind ei înșiși „cei care veghează”, într-un mod nihilist, dovedit și prin politica de „Reaganism” sau prin „aprenderi” convergente și pertinente, savurate și distribuite viral. De asemenea, schema proiectului docilității lui Foucault, prevede responsabilitatea „tăierii cosițelor” de domniță la ananghie și obținerea unei puteri asupra corpului prin responsabilizare. În acest sens avem cazul lui Wendi Richter, cea mai cunoscută femeie wrestler versus „the rampage hero” [eroul furios] (Phillipa Gates), de acțiune pentru a constata conceptul de masculinitate din societatea americană. Capitolul se finalizează cu o analiză postmodern feministă a personajului Barbara Gordon din romanul grafic *Batman: The Killing Joke* (1988) de Alan Moore, cu referințe și concepte critice din Phillipa Gates, Yvonne Tasker, Anne Balsamo, Rosi Braidotti, Kristeva.

Capitolul al VI-lea, „Între vulgaritate și inocență: strip-uri și comics”, identifică conceptul de timp liber, libertate și paraliteratură/fenomen de presă raliat în strip-uri, prin analiza comics-ului apărut în ziarul *New York World*, *The Yellow Kid* R. F. Outcault (1895), precum și conceptul de „vitalism” propus de Scott Bukatman pentru strip-ul *Little Nemo in Slumberland* (1905) de Winsor McKay. Tot aici, urmează prezentarea laturii opuse asupra comics-urilor prin intelectualii din New York, cum ar fi Irving Howe cu „Notes on Mass Culture” (1948) sau Gershon Legman și științele comportamentale ale perioadei. Apoi, trasarea cadrului ostil (Rosenberg, Melvin E. Matthews etc.) care precede instituirea codului comics, prin detaliile fractale prezente în cruciada Dr. Fredric Wertham inițiată de studiul său *Seduction of The Innocent* (1954). Conceptul de „populuxe” împrumutat de la Thomas Hine pentru caracterizarea perioadei „afluenței fără margini” și audierile Kefauver propriu-zise, care condamnă comics-urile trasează relocarea mediului spre următorul capitol. Idealizarea corpurilor supereroilor din comics-urile perioadei de aur care persistă până azi se înscrie în vitalismul amintit. Prin efectele mediului, încremenirea în timp și disponibilitatea pentru acțiune indiferent de situație există ceva contrafăcut care se redă ca o extensie a statutului de mașinărie industrială. Prin încorsetarea corpurilor masive în mișcare, în cadrele secvențiale, comics-urile se înscriu în tradiția cartografierii mișcării corpului, dar transmit cu mult mai mult decât impulsul raționalist de

duplicare prin cronofotografie. Revenind la statutul controversat al comics-urilor adresate publicului imigrant și la situația de asediu care încet se mobiliza din diverse unghiuri, putem constata că strip-urile de duminică întruchipează sălbăticia care amenință pe toate fronturile știința de carte.

Capitolul al VII-lea, Mișcarea *Occupy* și romanul grafic *V for Vendetta* de Alan Moore și David Lloyd reprezintă o demonstrație transmedială, prin efectuarea rotației mitopoetice a măștii Guy Fawkes. Sunt analizate manifestările, rezistența și Mișcarea *Occupy* care vizează guvernele și corporațiile puternice ale lumii, cu misiunea revoluționară de a schimba la nivel cultural gândirea de tip *establishment*, prin ocuparea spațiului public și prin contribuțiile critice ale lui Judith Butler, Roland Barthes, Chris Hedges, Debord, Jenkins, Samuel Weber, Henri Lefebvre, Elisabeth Burns (noțiuni de teatralitate) și romanul grafic *V for Vendetta* de Alan Moore și David Lloyd ca pastişă culturală. Această re poziționare abruptă ne pune în alertă, cercetând diverse idei reacționare, de rescriere a noastră. Convergența acestor idei aprinde o mentalitate care elaborează și distribuie, adică autorizează narative cu prefixul „super-” asumându-ne condiția de Creatori/unoeri amatori, rezonând cu ceea ce David Lewis propune în teoria sa „genuin possible-worlds realism” [realismul lumilor autentice și posibile], deși el o duce mult mai departe – adică consistența ontologică de sine stătătoare a diverselor lumi, unde actualitatea este la fel de validă și corespondentă realității noastre. Se impune conturarea elementului „x” din comix-urile presei underground și ilustrarea experimentului subversiv, pe fundalul crizei masculinității americane în studiul de caz al artistului S Clay Wilson din revista *Zap*.

Capitolul al VIII-lea presupune analiza romanelor grafice *Watchmen* (1986-1987) de Alan Moore și Dave Gibbons, *Footnotes in Gaza* (2009) și *Safe Area Goradže* (2000) de Joe Sacco și *Fun Home: A Family Tragicomic* (2006) de Alison Bechdel ca fenomene care lasă în urmă convenționalitatea comics-urilor.

Eroii romanului grafic *Watchmen*, spre deosebire de supereroii convenționali care acționează după modele maniheiste și previzibile se definesc printr-o stare de implozie permanentă, numită de Thomson, „deconstrucție hipertrofică”. Eroismul este trecut prin toate formele de discurs politic, psihologic și istoric. Romanul grafic lasă în urmă funcția de divertisment și gratificarea instantă, funcționând subversiv. Continuitatea structurală, esențială comics-urilor, nu desparte istoria de destinele personajelor, ci propune un sistem alternativ de

gândire, adânc angrenat în istoricitate. Nu avem un personaj fără adversar, disponibil, musculos, constrâns de un fascicol în serie, într-o entropie crescătoare. Cititorul situează timpul într-o structură de posibilități, punându-se problema felului în care înaintăm în viitor, așa cum sugerează Eco. Proiectul presupune libertatea împovărată de facticitate, iar imboldul continuării constă în „putința unei pozitivități”<sup>1</sup>, în schimbare. Exact responsabilitatea pe care analiza bergsoniană și viziunea Dr. Manhattan, incluzând mediul comics înșuși, o aplică cititorului. Alte elemente intertextuale prezente în analiză susțin punctul de vedere.

Romanele grafice, *Footnotes in Gaza* și *Safe Area Goradže* de Joe Sacco reprezintă exemple de jurnalism comics care se concentrează pe aspectul comunicațional al produsului de imperialism comercial. Lucrări dense care impun un ritm de decodare dublu reglat de facticitatea înregistrată, cu un flux tensionant. Cititorul simte presiunea spațializării narativei verbale care dramatizează și ține pe loc privirea în timp ce noțiunea de drepturi colective și negarea acestora în timpul opresiunilor politice își trasează supraviețuirea în mediul comics, o creație acum co-originală (Orient-Occident, jurnalist-martor). Recunoaștem în narativa grafică evoluată, criteriile comerciale care odată stigmatizau mediul și acum îi propagă dimensiunea experimentală ca formă de politică intervenționistă, rudă cu jurnalismul civic – o regândire a narativei și a genului.

Premisa jurnalului grafic *Fun Home: A Family Tragicomic* (2006) de Alison Bechdel care presupune procesul de fragmentare al adevărului, odată formal prin încapsulare intenționată și reglaj ritmic, apoi semantic, prin distrugerea aparențelor, începând treptat cu rolul stabilizator al tatălui în raport cu decorarea casei și continuând cu dezvrăjirea spațiului este în contrast cu moștenirea comics-urilor escapiste cu aventuri. Romanul grafic se situează acum departe de normativele comics-urilor comerciale, dar în linie directă cu experimentele autobiografice din presa *underground*, sau ale lui Art Spiegelman și Marjane Satrapi. Transpunerea lui Bechdel în personajul desenat conturează o semnificație fragmentată care destabilizează întreaga reprezentare a condiției auctoriale. Este o recuperare a condiției de sclav al sistemului (mă refer la industria comics-urilor și îngrădirea creativității), a celui de tehnician/regizor/artist și o recalibrare identitară prin artificii postmoderne, care presupune participarea activă a cititorului. Autorul care acum este un producător de gen, în termenii lui Butler, cu dovezile și artificiele

---

<sup>1</sup>Umberto, Eco. *Apocaliptici și integrați: Comunicații în masă și teorii ale culturii de masă*. trad. de Ștefania Mincu, Iași: Polirom, 2008, p. 238.

încapsulate și reiterate în mediul comics se vrea subversiv față de reprezentările modelului normativ sau lumile utopice care redau acel corp feminin „hipermuscular” din comics-urile mainstream.

Ultimul capitol vizează situația comics-urilor românești ca laborator experimental și sincron, poate, cu scena americană a culturii populare din anii 1980. Noul instrument al interpretării surprinde o iconografie convențională abandonată în favoarea unei abstractizări comics, precum și a expresiei personale confirmată de experimentele din reviste de profil și ateliere ținute la convențiile populare. De cealaltă parte, industria culturii populare rămâne ghidată după regulile divertismentului, iar această dărâmare a zidurilor muzeelor coincide cu practicarea din mers a unei teorii culturale postmoderne și o testare a rețetei economice de tip *blockbuster*.