

UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTE DIN BUCUREȘTI

Domeniul de doctorat: ARTE VIZUALE

**ROLUL NARAȚIUNII VIZUALE
ÎN BENZILE DESENATE AUTOREFERENȚIALE**

REZUMAT TEZĂ DE DOCTORAT

Doctorand:
Bogdan Ionuț Craiu

Coordonator științific:
Prof. univ. dr. habil. Eugen Alexandru Gustea

Cuprins

4	Argument
5	Introducere
10	Capitolul 1: Istoria și originile narațiunii grafice
10	Originile narațiunilor vizuale
14	William Hogarth
22	O nouă manieră de reprezentare
29	Primele benzi desenate
37	Benzile desenate în perioada modernă
45	Capitolul 2: Autoreferențialitatea în istoria artei: autoportretul
85	Capitolul 3: Narațiunile grafice autoreferențiale
102	Studiu de caz: „Maus” de Art Spiegelman
116	Capitolul 4: Symbolismul în benzile desenate autoreferențiale
130	Studiu de caz: „One! Hundred! Demons!” de Lynda Barry
135	Studiu de caz: „Faire semblant c’est mentir” de Dominique Goblet
142	Studiu de caz: „Are you my mother?: A comic drama” de Alison Bechdel
147	Capitolul 5: Modalități de expresie grafică a perspectivelor personale
156	Studiu de caz: „The Cage” de Martin Vaughn-James
158	Studiu de caz: „Yukiko’s Spinach” de Frédéric Boilet
161	Studiu de caz: „Solanin” de Inio Asano
172	Capitolul 6: Cartea obiect și jurnalele grafice
183	Studiu de caz: „Fun Home: A Family Tragicomic” de Alison Bechdel
187	Studiu de caz: „My Favorite Thing Is Monsters” de Emil Ferris
194	Concluzii
204	Bibliografie
214	Resurse online
215	Anexe: portofoliu cu lucrări personale

Cuvinte-cheie: Bandă desenată, autoreferențialitate, autoportret, narațiune grafică, roman grafic, manga, carte-obiect, carte de artist, jurnal grafic, memoriu, secvențialitate, dimensiune narativă, expresie grafică, perspectivă personală, simbolism, memorie, identitate, mijlocitor de identificare universal, mijloc de identificare cu subiectul, instrument de explorare, „*staged self*”, „*pictorial embodiment*”, „*semi-autobiographical*”, autoportret medical, „*iconic solidarity*”, „*slice of life*”, „*role-play*”, narator, autor, personaj.

În prezenta lucrare doctorală, am întocmit o analiză a narațiunilor grafice autoreferențiale, explorând cu precădere mecanismele de inserare a elementelor personale. Scopul tezei este de a evidenția complexitatea și versatilitatea acestui mediu, subliniind capacitatea sa de a servi drept instrument pentru investigarea și exprimarea identității. În baza suportului teoretic și a studiilor de caz selectate, am observat maniera în care aceste povestiri redade prin imagine reprezintă o formă modernă de încapsulare a perspectivelor subiective și un mod de comunicare artistic. Documentând cele menționate, am susținut că benzile desenate autoreferențiale sunt un gen definitoriu, cu retorică și convenții distincte ce manifestă un cadru reflectiv, atât pentru autor, cât și pentru cititori.

Benzile desenate în genere reprezintă un mediu artistic complex și captivant care continuă să evolueze. Cu atât mai mult, benzile desenate autoreferențiale expun un fir epic autentic, având în plan principal experiențele personale ale autorilor. Narațiunile vizuale există din timpuri istorice, acestea reușind să integreze perspective, emoții, identități sau retorici complexe. În cercetarea despre „Rolul narațiunii vizuale în benzile desenate autoreferențiale” am analizat manierele în care funcționează discursul narativ în cadrul menționat. Scopul final a fost de a demonstra că această subcategorie de narațiuni grafice reprezintă un vehicul artistic de sondare a sinelui și totodată un mijloc de universalizare a experiențelor universale. Pe lângă

sursa de escapism pe care o reprezintă, acestea au capabilitatea de a deveni instrumente de reflecție, având abilitatea de a transmite un discurs eterogen. Așadar, am dezvoltat șase capitole menite să sprijine această ipoteză. În componența **primului capitol**, dedicat istoriei și originilor narațiunilor vizuale, am documentat formele pe care narațiunile vizuale le-au adoptat de-a lungul secolelor, reușind să evolueze în raport cu contextele culturale, tehnologice și sociale, înregistrându-și relevanța ca discurs artistic. Am identificat maniera prin care ele s-au transformat, căpătând configurația lor din accepțiunea prezentă. Am pornit de la paradigme timpurii, precum Columna lui Traian și Tapiseria de la Bayeux, și conchizând cu exemple din modernitate. Capitolul a avut ca scop documentarea configurațiilor estetice pe care narațiunile grafice le-au însușit în concordanță cu normele și canoanele respectivelor epoci. De asemenea, s-au înfățișat instanțele în care în cele enunțate au fost esențializate perspective și impresii biografice despre perioadele de referință, un demers relevant pentru comprehensiunea fundalului formelor narrative mai complexe, inclusiv cele autobiografice pe care le-am analizat în capitolele următoare.

Capitolul doi a fost determinat de analiza autoportretului din artele vizuale, unde am explorat o paletă largă de exprimări estetice care, asemenea benzilor desenate, au evoluat conceptual și vizual treptat. Având în vedere că eșantionul de studiu este format din benzi desenate autoreferențiale, am considerat imperativă aprofundarea autoportretului ca gen artistic. Preambulul a fost descris succint prin manifestări vizuale din Antichitate și Evul Mediu, cercetând ulterior perpetuarea autoportretului din perioada Renașterii. În porțiunea conexă am explicat tranziția artiștilor de la meșteșugari spre artizani independenți și înzestrați cu capacități de sondare a perspectivelor revelatoare. Una dintre acestea este utilizarea inscripției sau mottoului, ce a evidențiat un pas important pentru expansiunea mediului și codificarea aspectelor subiective, manifestând conștientizare de sine artistică. Mai departe, am explorat dimensiunile estetice ale operelor lui Dürer și Rembrandt, reliefând

utilizarea unei persona, ori avatar, în realizarea lucrărilor. Cei doi artiști și-au proiectat imaginea sinelui în scopul constituirii unei identități artistice ca și autodocumentare. Avatarurile acestora ilustrate prin rolurile interpretate materializează un cadru teatral care investighează un parcurs reflectiv diseminând un mesaj profund. În dispoziția curentă, semnalăm procesul de externalizare a sinelui „staged self” prin elaborarea unui alter ego sau identitate alternativă de către artiști. În perioada subsecventă, am găsit exercitat un interes pentru documentarea stărilor emoționale, unde manifestările vizuale implică un cadraj personal și o pătrundere în universul intim al artistului, ce explorează diverse afecțiuni, ori vicisitudinile cu care se confruntă. Progresiv, autoportretele capătă o dimensiune narativă, comunicând un mesaj mult mai intricat, precum în cazul lui van Gogh, Edvard Munch și Frida Kahlo. Ce este notabil în cadrul operei lor este maniera divergentă prin care au reușit să capteze un context psihologic tangibil, experimentând prin diverse tehnici de redare. Cei trei artiști menționați sunt doar câteva exemple de personalități artistice care au utilizat imaginea personală drept mijloc de mapare a diferitelor etape, episoade sau emoții din cronologia lor individuală. La mijlocul secolului al XX-lea, am observat că autoportretul adoptă o formă diferită de prezentare, atât din punctul de vedere al suportului utilizat, cât și al modelului de proiectare a imaginii creatorului. Persona-urile adoptate de Andy Warhol și Cindy Sherman conferă un aspect conceptual autoportretului, reinventând modalitățile de sintetizare a valențelor personale, folosind unelte reprezentationale variate. În același timp, artiștii postmoderniști, precum Emin, au demonstrat că pot expune un discurs al eului în absența unei reprezentări mimetice, prin utilizarea referințelor și codurilor. Aceste exemple facilitează investigarea dispozițiilor corelate cu noțiuni complexe, precum componente politice, identitare și sociale.

În **capitolul trei**, am abordat direct subiectul nostru de studiu: benzile desenate autoreferențiale. Am oferit un parcurs istoric comprehensiv

despre dezvoltarea și evoluția lor, așa cum romanele mute, mișcarea underground și Will Eisner au sprijinit proliferarea benzilor desenate, punând bazele expresiilor contemporane și pavând teritoriul romanelor grafice autobiografice. Adițional, studiul de caz prezent în această parte a fost reprezentat de una dintre cele mai populare și complexe benzi desenate autobiografice, „Maus”, a artistului Art Spiegelman. Romanul grafic aferent prezintă potențialul mediului de a fi perceput ca vehicul de transmitere a perspectivelor subiect, fiind concomitent o dovadă vie în măsura în care acest mediu poate asimila trecutul și influențează generații întregi de artiști. Alături de „Maus”, includem și noțiuni teoretice cu privire la spațiul benzii desenate autobiografice, identificând termeni, limite și alte particularități specifice subcategoriei asociate.

În **capitolul al patrulea**, relevat de arhitectura și alfabetul benzii desenate, am investigat rolul simbolismului în benzi desenate, observând modalitatea prin care acesta sprijină construirea și înțelegerea pictorialelor juxtapuse. Pe această cale, am analizat modalitatea casetelor vizuale de a comunica în raport de juxtapunere, prin „gutter”, „encapsulation” și conceptele de cod și senzație. Pornind de la teoriile lui Thierry Groensteen, care a dezvoltat „The System of Comics” pe baza studiilor preexistente privind interacțiunea dintre imagine și text, lucrarea sa oferă o perspectivă extensivă și aplicabilă în domeniul narativ vizual, aflat într-o continuă evoluție. După descrierea convențiilor și indicatorilor specifici, am analizat trei romane grafice. În fiecare dintre cele trei benzi desenate se utilizează diverse motive simbolice pentru a construi și a amplifica discursul narativ. Simbolismul este intrinsec legat de narațiunea grafică, contribuind la complexitatea și profunzimea acesteia, influențând percepția cititorului. Încadrările vizuale folosite de artiștii în cauză ilustrează experiențe personale, fie intime, fericite sau traumatice. Împrejurările expuse de acestea sunt manifestate în tehnici vizuale diferite, comunicând aspecte și instanțe emoționale.

Capitolul al cincilea este legat de procedeele autorilor de construcție și exprimare a spațiului mental personal prin intermediul narațiunilor vizuale. Capitolul începe prin a examina conceptul de „graphic medicine”, stabilind semnificația și relevanța sa în contexte vizuale distincte. Cercetarea prezintă a evidențiat faptul că aceste discursuri recurg predominant la teme patologice, în scopul creării unui jurnal medical. Prin aceste exemple, artiștii expun o parte integrantă a identității, diminuând concomitent stigmatul asociat și conferindu-i o dispoziție umană. De asemenea, am investigat conceptul de „pictorial embodiment”, un proces de asimilare a sinelui în mediul vizual. Fiecare roman grafic se sprijină pe metode de comunicare specifice care conferă lucrării o semnificație proprie, permițând exprimarea vizuală a perspectivelor personale. Romanele grafice selectate ca studiu de caz din capitolul asociat manifestă grade diferite de subiectivitate, contextualizând demersul introspectiv al autorilor prin varii procedee narative și vizuale. De pildă, în cazul lui „Solanin”, un roman grafic japonez care nu se află încadrat specific în genul autobiografic, prezintă un discurs coeziv cu particularități „subiective”. Acest subiectivism este caracterizat de Inio Asano ca fiind vocea generației din care el face parte. Alături de „Solanin” am selectat două romane grafice, „The Cage” și „Yukiko Spinach”, ilustrând două dispoziții narative care se abat de la convențiile artistice standard, prin prisma modului de exprimare a viziunilor individuale ale autorilor.

În **ultimul capitol**, am parcurs două subiecte ce împart anumite similarități exprimând același concept singular în maniere diferite. Am documentat în primul rând dimensiunea estetică a cărților obiect, un teritoriu artistic cu potențial de expresie autentic. Structura cărții obiect poate exercita o experiență senzorială, determinând și un regim de narare. Cărțile de artist se bazează pe un fundal unic, întrucât împrejurarea acestora rezidă în faptul că multiple exemple se caracterizează printr-un tiraj restrâns, uneori chiar unic, consolidându-se astfel ca obiecte estetice personale, lipsite de

funcție de replicare. Pentru studiul de caz am ales „Fun Home”, o narațiune autoreferențială foarte cunoscută care tratează multiple teme private prin viața lui Alison Bechdel. Următorul roman trecut prin filtrul gândirii este reprezentat de „My Favorite Things is Monsters”, aparținând artistei Emil Ferris. Cadrul său aduce împreună o povestire ficțională, asemenea lui „Solanin”, ce întrunește particularități subiective. Emil Ferris construiește un univers fantastic prin personajul original, Karen, care narează realitatea metaforizată prin monștri, încorporând aspecte ontologice și existând în coeziune cu cele fictive. Cărțile obiect și jurnalele grafice împărtășesc anumite trăsături comune care se intersectează, existând simultan diferențe semnificative. Scopul capitolului este să coreleze aceste două forme de expresie în vederea demonstrării că narațiunile vizuale personale pot fi relatate în medii diverse. Cărțile obiect, sau de artist, pot aplica așadar un cadraj narativ, transmițând o experiență individuală.

Acestea fiind spuse, în baza direcțiilor de cercetare propuse am investigat rolul narațiunii vizuale în benzile desenate autoreferențiale, punctând evident modalitățile de captare și transmitere a mesajului personal. În încheiere, consider că acest mediu reprezintă o manieră complexă de a expune perspective și retorici din sfera realului. Într-o bandă desenată autoreferențială, narațiunea grafică își îndeplinește rolul în două direcții: ca instrument de explorare a identității și ca mijloc prin care cititorul se poate identifica cu experiența relatată.