

Ficțiune și factual în romanul grafic. Lecția despre Leonardo

Alina BUZATU

Universitatea Ovidius din Constanța, România

alina.buzatu@365.univ-ovidius.ro

Abstract: My study entails an inventory of some typical procedures pertaining to the graphic novel seen as a multimodal subgenre and analyses a variety of pragma-semantic rules guiding the interaction between visual and verbal language. The Leonardo da Vinci. *The Renaissance Man* case study constitutes the starting point of a theoretical and critical reflection on strategies enabling fiction to permeate graphic novels.

Keywords: *multimodality; graphic novel; the fictive; the imaginary; mind map; Leonardo da Vinci.*

În loc de introducere

Un concept vechi în straine teoretice noi capătă proeminență în agendele teoretice ale prezentului: multimodalul. Deși problematizările asupra acestei chestiuni pot semăna cu adevărul strigat despre hainele împăratului (căci teatrul, filmul, opera, ziarele și revistele sunt, de când există, intrinsec multimodale), este limpede însă că, în acest început de secol, creșterea exponențială a fenomenelor estetice din sfera digitalului a diversificat și a nuanțat formele de materializare a multimodalului și a deșteptat (meta)cunoașterea acestora. Putem afirma, fără a greși, că lumile de semnificație, reale sau fictive, în care trăim sunt inundate de serii nesfârșite de mesaje multimodale, diseminate (viral) în spațiile de discurs ale *Zeitgeist*-ului digital.

Extraordinara putere semiotică a alianței dintre text și imagine nu este întâmplătoare. E ușor să fii sedus și înșelat de artefactele multimodale, pentru că imaginile *par* să își desfășoare sensurile doar ca un joc la suprafață, *par* să arate *i-mediat* ceea ce limbajul verbal îndeobște încifrează, ascunde în structurile de adâncime sau refuză să comunice; or, teoriile multimodalului arată că, și aici, un cititor cu experiență răzbate dincolo de suprafețe, înțelege nu doar *despre ce e vorba*, ci decelează gramatica de adâncime, vede hibridizările, identifică strategiile reprezentative, „cântărește” cantitățile de narativ, descriptiv, dialogal, explicativ, urmărește liniile argumentative, recunoaște practicile sociale și discursive travestite.

Un subgen multimodal: romanul grafic

Preeminența multimodalului obligă la un nou examen taxinomic și conceptual. Să fie romanul grafic o formă prin care literatura poate rămâne în cursa cu noile medii de semnificare estetică? Suntem pregătiți să formăm, în mod specific, competențele de comprehensiune și interpretare ale produselor literare multimodale? Avem instrumentarul teoretic și critic adecvat? Interesul pentru narativul multimodal este, în mod limpede, mare. Naratologiile transmediale sunt dovada că teoreticienii au înțeles limitele abordărilor de școală veche și au răspuns solicitării de inovare metodologică în orizontul inter/multidisciplinarității. Multe dintre cercetările contemporane (Kress, Van Leeuwen 2001; Hoppenstand 2014; Baetens, Frey 2015; Nørgaard 2019 *et alii*) arată preocupare pentru formele de structurare a imaginilor și criteriile de diferențiere ale sensurilor construite imaginal¹, precum poziția (în prim plan/fundal), orientarea, unghiurile, perspectiva, culoarea (distingând saturația, puritatea, modularea, nuanțele, intensificările etc.), schemele, articularea în scenarii, modelele cognitive și așa mai departe. În momentul în care vorbim, narativul multimodal este în manualele școlare de limbă și literatură română de gimnaziu, ceea ce spune mult despre schimbările de gust estetic, despre relevanța semiotică pe care generațiile tinere o acordă acestor rețete de text. Copiii și tinerii consumă cu nesaț două subgenuri ale narativului multimodal: banda desenată și romanul grafic; primul subgen stă sub semnul serialității, fiind mai curând asociat cu *kidlit*, cel de-al doilea se identifică prin complexitate compozițională și amplitudine pragmasemantică, cerând să îi fie recunoscut aportul *serios* la întreprinderile de producție și cunoaștere estetică.

Romanul grafic nu este un roman în care șirurilor de semnificanți verbali li se „lipesc” ilustrații; este o structurare sinergică a cuvintelor și a imaginilor, un *Gestalt* unificat, care solicită cititorului o readecvare a posturilor de receptare și interpretare. Efectul de sens este rezultatul a două modalități de reprezentare concurente, dar puse să lucreze împreună, supuse unor logici diferite, însă complementare în intențiile de semnificare. Este de observat că cele două modalități sunt îndatorate semiotic una alteia, se complinesc mutual: niciuna nu e inteligibilă comunicativ în absența celeilalte, imaginile nu sunt elocvente în absența explicitărilor verbale, iar povestea spusă cu cuvinte este searbădă fără suportul ilustrativ; mai mult, fiecare mod joacă rolul de context enunțiativ pentru celălalt mod. Dispozitivele conceptuale pe care naratologiile, bunăoară, ni le pun la dispoziție trebuie recalibrate în raport cu natura esențial ambivalentă a romanului grafic. Dacă nu eliberăm sistemele de interpretare de hegemonia resurselor verbale, vom eșua în încercarea de a ilumina potențialul estetic, valorile unui roman grafic; enunțare, voce, perspectivă, ordine, viteză narativă etc. – toate conceptele supraordonate ale analizei naratologice – trebuie să țină seama de ambele tipuri de semne, văzute în interacțiune.

¹ Determinantul *imaginal* este consacrat teoretic de Gilbert Durand. Vezi și Eliade 1987: 109-114.

Studiul de caz. Contractul de ficțiune

Romanul grafic pe care îl supun lecturii este intitulat *Leonardo da Vinci. The Renaissance Man*. Autorul, Dan Danko, este cunoscut celor care cultivă acest subgen narativ: este filolog cu acte în regulă, deținător al unui premiu Emmy pentru munca sa în televiziune, editor la *Malibu and Marvel Comics* (pentru care a editat cele două volume ale seriei *Man in black*), antreprenor, deținător al unei edituri specializate în narațiuni grafice. În particular, interesul lui Dan Danko pentru viața și personalitatea proteică a lui Leonardo s-a materializat și într-o serie *docufiction* creată pentru BBC, intitulată *Young Leonardo*. Prerogativele auctoriale sunt împărțite cu ilustratorul Lalit Kumar Sharma, artist grafic cu un portofoliu bogat și notorietate în domeniu.

În lectura de față, *Leonardo da Vinci. The Renaissance Man* este un pretext pentru interogarea mecanismelor prin care fictivul și imaginarul, în calitatea lor de dispoziții umane caracteristice, sunt puse în jocul semnificației, într-un text care ar putea fi etichetat (la un survol neglijent) drept factual. Este drept că romanul în cauză desfășoară ample strategii de *make believe*, introducând, pentru escamotarea iluziei referențiale, tranșe mari de informație factuală. Există și o altă circumstanță care nu servește relevării condiției de ficțiune a acestui text grafic: mulți cititori, chiar și cei cu puțină știință de lume și artă, au auzit de Leonardo da Vinci, cunosc câteva dintre operele sale și sunt gata să înghită pe nemestecate informațiile de ordin factual. În paranteză fie spus, fără să zăbovim asupra acestei probleme de antropologie a artei, ar fi interesant să regândim critic modul diferit în care generațiile de cititori reacționează când sunt expuși la iluzia referențială: cititorii experimentați, care frecventează literatura în formatul său clasic – cuvinte înșirate pe pagini de carte – sesizează distanța față de informație textuală, văd strategiile prin care se amorsează și se întreține iluzia; generațiile tinere, care s-au născut alfabetizate în narațiunile multimodale, percep semnele imaginale ca „transparente”, nu discern ce e factual sau ficțional în reprezentarea grafică, mulțumiți că imaginile le aduc totul în față și nu îi obligă la efort imaginativ.

Romanul grafic în discuție are o compoziție tipică: povestea despre Leonardo și povestea despre capodopera sa *Mona Lisa*, încastrate, sunt turnate într-o succesiune de planșe, benzi și casete, care desfășoară ilustrațiile, ritmate de recitative (în care naratorul își exercită prerogativele de reprezentare, regie și comentare) și bule de dialog (care conțin discursul actorial). Cartografierea formelor de expresie și conținut solicită cititorului atenție procedurală. Un cititor cu exercițiul conceptelor știe că nu putem așeza pe hărțile minții doar elementele de conținut repertoriare de text, scoțând din joc strategiile textuale, pentru că acestea organizează în mod specific asamblarea elementelor de repertoriu. Toți am trecut prin experiența repovestirii unor texte narative, păstrând conținuturile semnificative, înlocuind strategiile textului cu propriile noastre forme de organizare și ajungând la rezultatul dezamăgitor al unor informații care și-au ratat chiar potențialul estetic. De aceea, este esențial ca elementele de semnificat să fie transcrise pe hartă împreună cu strategiile reprezentative care le organizează comprehensiunea. Aceasta este prima condiție a înțelegerii calității de ficțiune în cazul unei povești: defamiliarizând familiarul, convertind factualul, strategiile prefigurează coordonatele în care

conținuturile sunt comunicate și înțelese. Aici, alte exigențe se impun cititorului atent: hărțile mentale ale unui roman grafic trebuie să dea egală importanță angrenajelor strategice ce „mișcă” seriile de imagini și cuvinte, să cuprindă diversitatea spectrului de semne ale narativului grafic.

Incipitul romanului grafic listează personajele, proiectând rolurile actanțiale: Leonardo apare în chip de protagonist, forța tematică orientată, întruchipare a eroului spiritual; alături de acesta sunt înfățișați Verrocchio și Ludovico Sforza, facilitatori ai vocației creative a lui Leonardo, Salai și Melzi, companioni și confidenți ai maestrului, dar și Michelangelo, adversar în lupta pentru căutarea frumuseții absolute. Primele reprezentări au rol de legitimare, vor să ancoreze textul în realitatea epocii Renașterii, figurând temeuriile reale pe care se va clădi povestea. Însă imediat un cititor alert și emancipat vede cum lumea referențială reală este perturbată, este în fapt dublată prin intermediul strategiilor de ficționalizare. Înșelându-ne așteptările, narațiunea grafică începe nu în epoca Renașterii, ci la Luvru, în ziua de 21 august 1911 și are ca miză cel mai faimos portret al lumii, *Mona Lisa*. Strategia de a ne livra povestea despre creator „ambalată” în povestea despre creație este comună, dar eficientă; creator și creație sunt „legați” metonimic de la început și așa vor rămâne pe toată durata diegezei. Ziua de luni așezată ca reper al poveștii din ramă se anunță ca oricare alta: muzeul Luvru este închis, angajații își desfășoară activitățile de rutină. În mod neașteptat, o persoană neautorizată pătrunde în muzeu, pretinzând că este angajat, ia tabloul din perete, chipurile pentru a-l duce să fie curățat. Hoțul nu ar fi plănuțit cu atenție detaliile acțiunii sale – ne informează ilustrațiile și explicațiile din cartușe - astfel încât a fost cât pe ce să nu poată ieși din Luvru cu tabloul, dar destinul, sub forma unui angajat umil, un instalator inocent și amabil pe nume Sauvet, a făcut ca o ușă să se deschidă. *Mona Lisa* dispăre pentru doi ani.

Un alt recitativ ne informează prompt că povestea cu iz detectivistic a dispariției, a căutării și a găsirii capodoperei este interesantă, dar mai captivantă este povestea vieții celui care a pictat-o, povestea lui Leonardo da Vinci. Tensiunea obținută din primele secvențe ale narațiunii încadrante este investită în narațiunea secundară, pusă în abis; vedem și o ilustrație emblematică – Leonardo în fața unui șevalet pe care se află *Gioconda*, o imagine cu vădită funcție metatextuală, care „semnalizează” încadrarea narativă. Povestea încadrată are alte repere spațio-temporale, începe – așa cum vedem în ilustrații și ne comunică naratorul într-un recitativ – în 1452, într-o noapte rece de aprilie, când vine pe lume Leonardo. Prin casetele următoare primim informația că nașterea lui Leonardo nu este prilej de bucurie; bunicul patern deplânge relația fiului cu o femeie de origine umilă și, pentru a preveni însoțirea dintre cei doi, aranjează două căsătorii: pe cea a fiului său, cu o aristocrată, și pe cea a mamei lui Leonardo, cu un fermier de pe domeniile sale. Leonardo trăiește primii ani cu mama sa și tatăl vitreg. Când copilul împlinește trei ani, tatăl său își cere drepturile asupra copilului, hotărând ca fiul său să locuiască cu el și cu soția sa, care nu putea avea copii. Este începutul unei vieți fără afecțiune paternă, tatăl va fi meru absent, se va căsători de mai multe ori, neglijându-și prima progenitură; unchiul Francesco este surogatul de tată, îngrijind de educația băiatului și fiindu-i sprijin emoțional. Imaginile copilăriei relevă interesul

pentru natură, curiozitatea, atenția pentru detalii, fantezia debordantă, mintea iscoditoare și neliniștită, fundamente ale viitoarelor exerciții intelectuale; de la fragedă vârstă, Leonardo este agentul propriei deveniri.

Un moment decisiv din viața copilului este mutarea la Florența (după moartea primei soții, tatăl se recăsătorește; după moartea și acelei de-a doua soții, vor urma altele două și o droaie de copii legitimi), toate acestea ducând la înstrăinarea lui Leonardo de largă sa familie. Magnificul oraș, bijuterie a Renașterii, este spațiul formativ, locul unde Leonardo își începe ucenicia, unde își exersează multiplele înclinații și talente și unde cunoaște faima; aflăm că în 1469 tatăl își duce fiul la un talentat pictor florentin, Andrea del Verrocchio, pentru a deprinde tainele picturii și ale sculpturii (în atelierul acestuia îl întâlnește pe Botticelli, și el ucenic). Legenda – ilustrată și în poveste și „etichetată” verbal ca atare – spune că în ziua în care Leonardo pictează un înger care îl întrece în frumusețe pe cel al lui Verrocchio, maestrul renunță să mai picteze.

Romanul grafic își coagulează scenariul prin adaosul multor informații factuale: în 1472, la doar 20 de ani, Leonardo devine maestru artist, fiind primit în Ghilda Sfântului Luca și având dreptul să își vândă creațiile sub semnătură proprie. O astfel de creație emblematică este *Bunavestire* (1475), a cărei imagine, interpolată în textul de ficțiune, are rolul de a ranforșa structura factuală. Trebuie să nu uităm însă că selecția unor anume elemente factuale și integrarea acestora într-un anume mod în text reprezintă acte de ficționalizare. Fiecare relație capătă relief și prin ceea ce exclude, adică își creează propriul fundal de elemente neselectate. Este ceea ce semioticienii numesc *coprezența* a ceea ce este realizat în text, a ceea ce este manifestat la nivelul expresiei, cu ceea ce este absent, nerostit. 8 aprilie 1476 este un alt reper al evenimentelor românești: este ziua în care la Palazzo Vecchio, pe atunci primăria din Florența, este lăsată o scrisoare anonimă ce îl acuză pe Leonardo de comportament ofensator la adresa moralei: urmează arestarea și judecata și, în mod salutar, prin lipsa martorilor, achitarea. Deși reputația sa nu are de suferit, spiritul lui Leonardo capătă pecetea amărăciunii – după acest incident urmează faimoșii „ani lipsă”, despre care se crede că au fost petrecuți în Egipt. Providențial pentru patrimoniul artistic universal, după un timp Leonardo se întoarce la Florența și la viața într-o creație.

Povestea vieții lui Leonardo este întreruptă, planurile narative glisează, ne întoarcem la evenimentele din ramă, în ziua fatidică de 22 august 1911 – zi în care, constatându-se absența Mona Lisei, se declanșează isteria generală: Luvrul este închis, investigațiile încep, printre primii este arestat Guillaume Apollinaire, din pricina imprecățiilor bogate adresate picturii. Când, două săptămâni mai târziu, muzeul se redeschide, șuvoaie de oameni vin să vadă cu ochii lor peretele lăsat gol. După această alveolă evenimentială, textul narațiunii grafice revine la viața lui Leonardo, la momentul, hotărâtor, în care Leonardo se hotărăște să caute protecția unui alt potentat, Ludovico Sforza, ducele Milanului. Îi adresează o scrisoare (azi, faimoasă), în care își descrie minuțios numeroasele și diversele înzestrări, de la construcția de poduri și tunuri până la sculptura în marmură sau pictura. În 1482, Leonardo se mută la curtea lui Ludovico. În 1490, în viața lui Leonardo apare Salai, copilul unui fermier sărac,

care va deveni ucenic și îi va rămâne alături pentru următorii douăzeci de ani. Viața în Milano este productivă și lipsită de evenimente, însă liniștea se spulberă în 1494, an în care Charles VIII, regele Franței, invadează orașul. Un bronz care urma să fie cel mai ambițios proiect al lui Leonardo, *Grand cavallo*, este topit pentru a se face tunuri. Acesta este pretextul pentru inserarea în discursul românesc multimodal a unor fragmente de manuscris ale lui Leonardo – schițe, planșe, diagrame, completate de celebrul și misteriosul scris în oglindă. Interpolarea elementelor factuale în discurs este, repetăm, o strategie prin care textul de roman validează adevărurile pe care le pune în reprezentare, dar dă relief și propriei înscenări ficționale. Este modul în care textul arată că dublează lumea reală printr-o lume care funcționează *ca și cum* ar fi reală, pentru că vrea să oblige cititorul să reacționeze, să gândească, să imagineze, să completeze spațiile goale, să aibă o poziție mentală, o reacție afectivă. Ghidată de vectori care argumentează subteran excepționalitatea destinului lui Leonardo, ficțiunea grafică vorbește apoi de o altă preocupare a acestuia, matematica: Leonardo scrie, în colaborare cu un mare matematician italian, Bartolomeo de Pacioli, un tratat, *De Divina Proportione*. Este vremea în care Leonardo începe să picteze *Cina cea de taină*, o altă realizare excepțională – ilustrațiile și recitativele ne arată și ne explică cum pictorul stă uitându-se în gol ore în șir, căutând inspirație, căutând soluții prin care așeze frumusețea divină pe chipul lui Isus, iar pe fața lui Iuda, masca trădării. În 1500 se întoarce la Florența, spre bucuria generală; va fi însă pentru scurt timp. Din nou, planurile narative sunt mișcate, din nou, coordonatele spațio-temporale se modifică. Precum macazurile montate la bifurcația liniilor de cale ferată, indicii deictici spațio-temporali ne ajută să gestionăm mersul informației în text și permanentele schimbări de direcție a atenției; indicii spațiali organizează textul, ne comunică unde „ne aflăm”, ne coordonează mișcările, ne informează de unde am plecat, cum și spre ce înaintăm, așa cum indicii temporali delimitează duratele, iar indicii perceptivi și relaționali ne indică participanții la jocul textual sau codifică punctele de vedere ale diferitelor instanțe. Este decembrie 1912 și Mona Lisa tot nu a fost găsită. Luvrul expune, în locul tabloului furat, o capodoperă a lui Rafael. În noiembrie 1913, însă, o scrisoare misterioasă sosește pe adresa unui negustor de artă din Florența, Alfred Geri; acesta, uimit de conținut, se duce cu scrisoarea la directorul Galeriilor Uffizi de atunci, Giovanni Poggi. Cei doi se întâlnesc cu un anume Vincenzo Perruggio, care, cu dovezi, pretinde că se află în posesia celebrului tablou; ca argument suprem pentru autenticitatea a ceea ce are în posesie, Perruggio spune că el este autorul furtului. Pe 11 decembrie 1913 acesta își primește recompensa solicitată; apoi, imediat, este arestat de poliția franceză.

Dispozitivul strategic al narațiunii grafice schimbă din nou planurile, decronologizează evenimentele, revenind la alt moment important din viața lui Leonardo, plecarea din Florența, în urma dezamăgirii că Piero Soderini, conducătorul orașului, încredințează un disputat bloc de marmură unui tânăr de numai 26 de ani, Michelangelo (așa va apărea *David*). Ultragiatic, trădat, Leonardo lasă Florența tinereții și se adăpostește la curtea lui Cesare Borgia, unde își exercită mai mult talentele de inginer și arhitect militar decât pe cele de artist. Din nevoia de bani, Leonardo ajunge acum să facă ce detestă mai mult, să

picteze portrete private; portretul Mona Lisei, început acum, va fi terminat 13 ani mai târziu, la insistențele, nu puține, ale modelului.

După enunțarea acestor evenimente, scenariul narațiunii grafice integrează probe factuale ale exercițiilor multidisciplinare ale omului universal Leonardo – planșele anatomice, relevante, știm, și astăzi, uimitoare prin acuratețea detaliilor. Este ca și cum textul de ficțiune, textul care transgresează realitatea, „dotează” cititorul cu resurse care să ajute și să dea concretețe actului imaginativ pe care i-l solicită; este și o finalitate didactică, de esență matezică, în această transmutare de elemente factuale, nu doar un balizaj semantic, cititorul învață despre Leonardo și înțelege că ficțiunea este, în fond, acea „substanță” care coagulează realul și imaginarul. (Iser 1993: 17)

Ultimii ani reprezentați narativ din viața lui Leonardo sunt șubrezi, cu sănătatea deteriorată: se retrage în Franța (însoțit doar de Melzi, celălalt credincios confident și companion, pentru că Salai refuză să îl urmeze), unde, în 1517, suferă un atac; pe 2 mai 1519, la 67 de ani, după o lungă suferință, Leonardo moare – romanul grafic și legenda ne spun că își dă sufletul în brațele lui Francisc I, regele Franței. Toate manuscrisele și operele începute sunt moștenite de Melzi, *Mona Lisa* însă îi este lăsată lui Salai. Francisc I o cumpără, se pare, de la moștenitorii acestuia și astfel tabloul ajunge în patrimoniul Franței. Finalul narațiunii glosează și asupra controverselor iscate de opera lui Leonardo, exemplificând cu încifrările din *Cina cea de taină*. Este, și aici, un indicator metatextual, prin care romanul grafic indică cititorului că sensurile sunt, întotdeauna, un multiplu ireductibil. Există și un epilog: aflăm și că aventura lui Perruggio, hoțul *Mona Lisei*, se termină cu o condamnare de 1 an și 15 zile (din care execută câteva luni); acesta se alege însă cu reputația de erou în Italia.

Am încercat, în rândurile anterioare, să selectăm și să așezăm pe harta minții o parte, relevantă, din conținuturile repertoriare, dar și cele mai importante strategii prin care romanul grafic își pune în expresie vizuală și letrică sensurile. Am observat cum, în pofida cantității de informație verificabilă în realitatea epocii lui Leonardo, textul arată cititorului că este o mașinărie în care factualul devine ficțiune. Stratagemile expresive, încastrările, deplasările de planuri, interpolările sunt instrucțiuni către cititor, care trebuie să priceapă cum se convertește factualul în ficțiune, care sunt operațiile de preschimbare. Menționam anterior că romanul figurează în primele casete pe cei mai importanți din poveste: Leonardo, ducele Ludovico Sforza, Andreea del Verrocchio, Michelangelo, Salai, Melzi. Alte informații verbale nu completează numele, dar ipostazierile sunt suprasemnificate: Leonardo este înfățișat cu penelul și paleta de amestecat culorile, puternicii zilei au o atitudine energică, Salai, o expresie ghidușă etc. Povestea își fixează astfel punctele cardinale, indică pozițiile actanțiale ce urmează să fie articulate în desfășurarea evenimentelor. Peste comprehensiunea literală, funcțională, pe care o sprijină această listă, se va adăuga comprehensiunea inferențială, bazată pe efortul imaginativ al cititorului. Apoi, în desfășurarea sa, romanul grafic construiește în mintea noastră sensurile poveștilor, fotogramă cu fotogramă; călătoria minții noastre este mai strict ghidată de ilustrații, imaginația este mai bine ancorată. În romanul în forma sa tradițională (țesătură de semne verbale), gradele de libertate sunt mai ample; în romanul grafic însă trebuie să ținem cont de ceea ce

vedem, ilustrația este deja o conturare a lumii, o punere în perspectivă, o concretizare, deci efortul de cooperare nu este atât de solicitant. Ne putem întreba, retoric: să fie acesta secretul succesului la publicul mai tânăr?

Romanul grafic ales ca studiu de caz funcționează în schemele unei heterodiegeze, controlate de o instanță naratorială extradiegetică, omniscientă, dedublă în însă, care își exercită copios funcțiile de reprezentare și regie prin imagini și cuvinte. Când traversăm textul ilustrat, e și cum cartografi zeloși ar fi lucrat înaintea noastră, iar noi urmărim doar reperele așezate în coordonate. Nu suntem scutiți de toată munca imaginativă, dar efortul care ni se cere este diminuat: imaginile ne solicită mai puțin, pentru că au, în mod vădit, un potențial ilocutionar mai scăzut, spre deosebire de semnele verbale, purtătoare de resurse ilocutionare inepuizabile.

Câteva remarci merită făcute despre alcătuirea scenariului evenimential. Poveștile au o bogată indicialitate spațio-temporală, care face parte și din strategia de lictare a iluziei referențiale și din algoritmul de conversie a factualului în fictiv. Scriem pe hărțile semnificației Luvru, 1911 (reper esențial al povestirii încadrante, cea despre furtul *Giocondei* din muzeu); apoi, pe rând, 1452, Vinci (anul și locul nașterii lui Leonardo), 1468 (anul în care se mută cu tatăl la Florența), 1469 (anul în care educația lui Leonardo intră pe alt făgaș, prin ucenicia la Verrocchio), 1472-1474, pictarea tabloului *Bunavestire*, 1476 – 1478 (faimoșii „ani lipsă” din viața lui Leonardo, după acuzația de imoralitate) etc.; planurile narațiunii glisează, suntem reconvoțați în povestea „din ramă”, suntem în august 1911, în ziua în care se constată dispariția faimosului tablou; apoi structurile analeptice se redeschid, revenim în 1482, an în care Leonardo părăsește Florența pentru Milan, alegându-l pe Ludovico Sforza drept protector. În durată, reprezentată ficțional, a celor 67 de ani de viață ai lui Leonardo, scenariul narațiunii grafice va înregistra peregrinările lui Leonardo, în căutarea acelui loc de bine și liniște unde să își împlinească visul creator. Punerea „în ramă”, povestea despre creație care conține povestea despre creator, oglindirea reciprocă a conținuturilor din planurile narrative diferite, toate acestea ne dezvăluie imaginarul ca joc dintre factual și ficțional, dintre dat și alteritate, dintre prezent și latent, transmițându-ne astfel și o înțelegere fără de care nu se poate, despre victoria spiritului asupra deșertăciunii trupului.

În egală măsură, ne interesează să citim romanul grafic ca aventură, exemplară, a formării personalității. De-a lungul peripețiilor, povestea despre Leonardo integrează evenimente de diferit ordin și diferită relevanță, dar în toate Leonardo are calitatea de subiect, este, am mai spus, forța tematică orientată, este eroul spiritual, civilizator. Evenimentele îl conformează și ne arată cum copilul nelegitim, neglijat, lipsit de afecțiunea tatălui se transformă în omul prodigios despre care învățăm azi; evenimentele îi reflectă opțiunile, intențiile, angajamentele, nevoile spirituale, proiecțiile, vedem cum trăirea vieții înseamnă exercițiul spiritual, asumat în mod absolut, cu o sete de cunoaștere dincolo de fire, cu elan mistic. Proiectul de lume al lui Leonardo este croit după personalitatea acestuia: o existență închinată creației, din nevoia de frumos, bine, adevăr, absolut. De la Erwin Panofsky știm că Renașterea cerea operelor de artă, în același timp, frumusețe și fidelitate față de natură, postulate care par ireconciliabile. Or, marii oameni de artă precum Leonardo au avut ca deziderat

artistic suprem nu doar imitarea naturii, ci și corectarea a ceea ce natura are imperfect. Fiecare creație a lui Leonardo este o luare de poziție față de realitate, fie în calitate de corector, fie în calitate de imitator, fie pentru a arăta cum este natura, fie pentru a depăși natura, aducând, prin puterea imaginației creatoare, fenomenele dincolo de posibilitățile lor de variație naturală; astfel, rațiunea artistică, fidelă lumii pe care o reprezintă, este capabilă să dea la iveală frumusețea, niciodată pe deplin realizată în realitate. Rătăcirea lui Leonardo, căutarea aceluși loc ideal în care arta să triumfe asupra vieții, este metafora căutării divinului care locuiește în oameni, iar artefactele create, gândite și proiectate de creator în funcție de ceea ce pot semnifica pentru epocile viitoare, sunt emblemele responsabilității spirituale.

Și construcția identității protagonistului este supusă intervențiilor de ficționalizare. Dacă persoana din carne și oase numită Leonardo da Vinci este ireductibilă ontologic la ceea ce ne-ar spune orice poveste despre aceasta, în reprezentările ficționale, instanțierea devine o cvasi-persoană, incompletă semantic, construită doar din ce ne se spun sau ne arată structurile textuale sau din rezultatele muncii inferențiale depuse de cititor. Montajul evenimentelor ne arată reconversia fictivă, cu un *distinguo*: așa cum se întâmplă în cazul reconstituirilor biografiei oamenilor din alte epoci – cu precădere, în cazul titanilor spirituali precum Socrate, Shakespeare, Dante, Goethe, a căror viață a fost mitificată – referentul extratextual este deja un *intertext*, care țese laolaltă fragmente de viață reală, întâmplată cu ipostazieri fabricate, trecute prin filtrul convențiilor culturale, ideologice, politice, sociale, religioase, mentale. Pentru noi, astăzi, chiar dacă am crede în proiectul unei sondări factuale, strict adevărate, nu am ajunge decât la referințe care amestecă probatoriul vieții cu proiecțiile imaginare, supoziții și rescrieri.

În ultimul rând, trebuie să remarcăm și că jocul factual/ficțiune care subîntinde și construcția protagonistului e vădit și prin strategia emblematicizării. Pe chipul lui Leonardo, ilustrat armonios, cu trăsături echilibrate, bine precizate, apar, în amiaza vieții, semnele sapienței; în scenariul imaginal este introdusă și reproducerea celebrului autoportret al maestrului, adică o informație autoficțională, cu rol atât în validarea temeiurilor factuale, cât și a construcțiilor fictive.

În loc de concluzii

Romanul grafic este un subgen emergent, în afirmare, cu pretenții din în ce mai mari de teritorii estetice, spre satisfacția generațiilor viitoare de cititori, ce se vor fi născut în lumi de poveste bogate multimodal. Prin urmare, acest tip textual merită sisteme euristice complexe, înalt conceptualizate, în raport cu care să rescriem în mod specific algoritmi de comprehensiune și interpretare. Vom învăța să dăm seamă despre specificitatea alcătuirilor hibride, să facem observații mai rafinate decât „rezumarea” imaginilor puse în casete și cuvintele așezate în cartușe și bule, să urmărim procedurile de textualizare la nivelul imaginilor, așa cum o facem la nivel verbal; vom măsura diferențiat informativitatea modurilor reprezentative; vom fi atenți la dialogizarea interioară a sensurilor, la transferul continuu de trăsături semantico-simbolice dintre semnele verbale și semnele vizuale; vom exersa pluralul textual nu doar

la nivelul formațiunilor de cuvinte, vom înțelege cum trebuie să trecem dincolo de ceea ce denotază (fără denotat) reprezentările imaginale ficționale; vom sonda adâncul structurilor de text verbal și imaginal, identificând operațiile cognitive universale transcodate.

Studiul meu, această grăbită schiță, este parte a unui astfel de proiect metodologic, în inițiativa de a regândi, pe de o parte, regulile pragmasemantice ale jocului pe care îl joacă împreună limbajul imaginal și limbajul verbal și, pe de altă parte, de a releva procesele prin care fictivul, dezlocuind factualul, survine într-un text.

BIBLIOGRAFIE

- Danko *et alii* 2011: Dan Danko, Lalit Kumar Sharma, *Leonardo da Vinci. The Renaissance Man*, New Delhi, Kalyani Navyug Media.
- Baetens & Frey 2015: Jan Baetens & Hugo Frey, *The Graphic Novel. An Introduction*, New York, Cambridge University Press.
- Eliade 1987: Mircea Eliade, *Encyclopedia of Religion*, vol. 7, New York, Macmillan/Simon and Schuster, pp. 109-114.
- Hoppenstand 2014: Gary Hoppenstand (ed.), *Critical Insights. The Graphic Novel*, Grey House Publishing, Michigan State University.
- Iser 1993: Wolfgang Iser, *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology*, Baltimore, London, Johns Hopkins University Press.
- Kress & Van Leeuwen 2001: Günther Kress & Theo Van Leeuwen, *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*, New York, Oxford University Press.
- Nørgaard 2019: Nina Nørgaard (ed.), *Multimodal Stylistics of the Novel. More than Words*, New York/ London, Routledge.
- Page 2010: Ruth Page (ed.), *New Perspectives on Narrative and Modality*, New York/London, Routledge.
- Panofsky 1975: Erwin Panofsky, *Ideea. Contribuție la istoria teoriei artei*, București, Univers.