

# Kamila Tuszyńska

---

## Sygnal w szumie : ukryte opowiadanie w komiksie Neila Gaimana

---

Napis. Pismo poświęcone literaturze okolicznościowej i użytkowej 17, 277-286

---

2011

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach  
dozwolonego użytku.

Kamila Tuszyńska

## Sygnał w szumie — ukryte opowiadanie w komiksie Neila Gaimana

Twórcy komiksowi, tak jak i pozostali autorzy, często eksperymentują z formami wypowiedzi: maksymalnie wykorzystują komiksowość<sup>1</sup> poprzez różne zabiegi autotematyczne bądź metafikcyjne<sup>2</sup>. *Sygnał do szumu* Neila Gaimana również podejmuje grę ze swoją formą, łączy różne media (komiks, film, telefon, pismo) i miesza gatunki występujące w ich obrębie. Jednocześnie komiks ten wpisuje się w szereg dzieł realizujących strategię opowiadania w opowiadaniu. Strategia ta nie jest niczym nowym w innych dziedzinach sztuki. W literaturze występuje m. in. w *Baśniach z tysiąca i jednej nocy*, *Rękopisie znalezionym w Saragossie* Potockiego, *Mistrzu i Małgorzacie* Bulhakowa, *Don Kichocie* Cerventesa, *Upadku domu Usherów* Poe’go, *Braciach Karamazow* Dostojewskiego; w filmie, m. in. w: *Być jak John Malkovich* Jonzego, *Magii uczuć* Dhanwara, *Porozmawiaj z nią* Almodovara czy *Ucieczce z kina „Wolność”* Marczewskiego; w dramatach, takich jak np.: *Sen nocy letniej* i *Hamlet* Szekspira, *Ondyna* Giraudoux lub *Kaukaskie koło kredowe* Brechta.

---

<sup>1</sup> Komiksowość definiuję jako ogół wyznaczników, pozwalających dane dzieło zaklasyfikować do komiksu jako dziedziny sztuki; termin ten ma być odpowiednikiem literackości, filmowości, malarzkości, teatralności etc. Główną przyczyną, dla której powstało to pojęcie, jest jednak próba uniknięcia kłopotliwego potrójnego znaczenia słowa „komiks” — komiks jako dziedzina sztuki (np. literatura) oraz komiks jako rodzaj komiksu w odróżnieniu od powieści graficznej (np. beletrystyka) czy wreszcie komiks jako konkretny album (np. książka).

<sup>2</sup> Por. K. Tuszyńska, *O przenikaniu się komiksu i filmu, czyli próba usensownienia kultury masowej na przykładzie „HP i Giuseppe Bergman” Milo Manary*, w: *KOntekstowy MIKS. Przez opowieści graficzne do analiz kultury współczesnej*, red. G. Gajewska i R. Wójcik, Poznań 2011 lub K. Tuszyńska, *Modelowanie świata przedstawionego w komiksie Milo Manary*, w: *Kultura popularna — części i całości*, red. B. Owczarek i J. Frużyńska [w druku].

Celem tego artykułu jest zbadanie relacji między ukazanymi w komiksie dwoma wersjami scenariusza filmu — tą ukrytą, która pozostaje w głowie bohatera, a tą jawną, która powstanie dopiero po jego śmierci. Relacja ta obnaża wieczną niemożność porozumiewania się na różnych poziomach.

Tak samo w życiu, jak i w sztuce, występuje problem komunikacyjny. Korzystając z informatycznej teorii transmisji danych, można zbudować teorię, że w każdej dziedzinie działalności człowieka da się zastosować wzór na stosunek sygnału do szumu. Pozwala on na odróżnienie tego, co istotne, bowiem ma znaczenie, od tego, co irrelewantne, znaczenia pozbawione. Zgodnie z teorią komunikacji (ściśle: zarządzania wiedzą), skoro wszystko wydaje się obdarzone znaczeniem, nawet to, co faktycznie tego znaczenia jest pozbawione, zanika umiejętność ujmowania rzeczywistości w ramy semantyczne. Z problemem komunikacyjnym związane jest również zagadnienie nadmiaru informacji bądź przeładowania informacyjnego (*information overload*). I oba te pojęcia, tzn. stosunek sygnału do szumu oraz przeładowanie informacyjne, znajdują zastosowanie w komiksie Gaimana.

## O komiksie *Sygnal do szumu*

Komiks ten opowiada o ostatnich miesiącach życia wybitnego reżysera (jego imię nie pada w żadnym miejscu utworu). Gdy dowiaduje się, że ma nowotwór złośliwy, postanawia zrezygnować z leczenia i stworzyć swój ostatni film. Jego akcja ma dzieć się w małej europejskiej wiosce w ostatniej godzinie 999 roku. Bohaterowie są przekonani, że wybiła ich ostatnia godzina i wraz z nadejściem północy nastąpi koniec świata.

Reżyser odcina się od wszystkich znajomych oprócz producentki Inanny oraz sąsiada Terry’ego Reeda, kończy pisać scenariusz i umiera. Po jego śmierci film o tytule *Apokatastaza* (dosłownie: ‘odnowienie, powrót do poprzedniego stanu’) zostaje zrealizowany, a sam reżyser zyskuje jeszcze większą sławę i nieśmiertelność. I tak się kończy album.

W całym komiksie narracja prowadzona jest na dwóch poziomach: pierwszym, diegetycznym, to jest poziomie świata przedstawionego, oraz na drugim, metadiegetycznym — na poziomie myśli bohatera. To właśnie ten ostatni poziom umożliwia zapoznanie się z powstającym filmem.

Co ciekawe, przez większość komiksu reżyser w swoich rozważaniach nie wychodzi poza początek filmu. Zdanie „W moich myślach istnieje wioska”<sup>3</sup> pojawia się wyjątkowo często. Warto zauważyć, że jest to zaczerpnięty z teorii filmu zabieg stop–klatki,

<sup>3</sup> Wszystkie cytaty pochodzą z wydania: N. Gaiman, D. McKean, *Sygnal do szumu*, w: *idem*, *Sygnal do szumu*, tłum. M. Cetnarowski, Egmont 2009 (album, złożony z dwóch utworów, nie ma numerowanych stron).

o którym pisał John Barth w *Opowiadać dalej*<sup>4</sup>. Zastosowaniu tej strategii w komiksach poświęcałam już artykuł<sup>5</sup>, wspomnę więc tylko, że zdaniem Bartha, można bez końca przeciągać opowieść tak, by nigdy nie skończył się jej początek i nie zaczął środek. Wystarczy nie wprowadzać tak zwanego *Nośnika Dramatycznego*, czym w filmie o końcu świata byłoby nadejście nowego millennium. Oczywiście, koniec świata nie nadchodzi, bohaterowie mogą więc wrócić do swoich codziennych zajęć.

Oba poziomy narracji nieustannie się przenikają. Reżyser, snując rozmyślenia o naturze czasu, wspomina dzieciństwo, pojawiają się liczne dygresje, a wiele ze swoich myśli wkłada w usta bohaterów powstającego filmu. Na przykład, gdy reżyser stwierdza: „Świat zawsze się dla kogoś kończy. To dobra kwestia, daję ją ojcu dziecka. Mówi tak do swojej żony.” — narracja przenosi się na poziom metadiegetyczny, wbudowanej w opowieść opowieści, filmu w komiksie. Kiedy indziej reżyserowi tuż przed śmiercią wydaje się, że trafia do swojego filmu i wraz z innymi bohaterami oczekuje końca świata.

Gdy ostatecznie naprawdę umiera, Inanna, czytając scenariusz, oczami wyobraźni również widzi go wśród innych fikcyjnych postaci. Postacie te są zdziwione postawą reżysera. Mówią: „Nieznajomy, w chwili takiej jak ta, powinieneś być z tymi, których kochasz”. Na co reżyser odpowiada, że nigdy nie miał dzieci z krwi i kości, „tylko słowa i płótna, i obrazy ze światła, które migotały w ciemnościach i kończyły się za szybko”. Po czym zaczyna wymieniać tytuły swoich filmów. Temat śmierci artysty i wyboru między życiem (w tym przypadku podjęciem leczenia) i sztuką (kontynuowaniem pracy nad dziełem) był wielokrotnie podejmowany w różnych dziełach, więc nie poświęcę mu tutaj więcej miejsca.

Skupię się natomiast na drugim zagadnieniu, to znaczy, na próbie odpowiedzi na pytanie: na jakich płaszczyznach funkcjonuje w tym komiksie tytułowy motyw „sygnał do szumu”.

## Sygnał i szum w semiotyce oraz w teorii komunikacji

Jak już powiedziałam, ukrytym opowiadaniem jest narracja filmowa, powstała w głowie reżysera. Jest ukryta, ponieważ nigdy nie zostanie w pełni opowiedziana, przekazana odbiorcom w takiej formie, w jakiej stworzył ją nadawca. W trakcie realizacji filmu opowieść reżysera zostaje zmodyfikowana — ostateczne dzieło nigdy nie jest tożsame z pierwotną koncepcją, projektem, wizją twórcy. Reżyser tłumaczy to następująco: „Robię w mojej głowie film. Gromadzę aktorów. Ustawiam ujęcia. Niczego nie zapisuję.”

<sup>4</sup> J. Barth, *Opowiadać dalej*, tłum. M. Świerkocki, Warszawa 1999, *passim*.

<sup>5</sup> K. Tuszyńska, *Modelowanie świata przedstawionego...*, *op. cit.*

To, co później pojawi się na ekranie, różni się od tej wizji:

Wiem, jak odległe [filmy na ekranie — K.T.] są od tego, co miałem w głowie. Tam właśnie są prawdziwe filmy. Później przenoszę je na papier i wreszcie muszę je sfilmować.

Zatem komunikat wychodzący od reżysera nie jest tym samym komunikatem, który dotrze do odbiorców. W trakcie kodowania, już sam kanał komunikacyjny (medium, jakim jest film) wprowadza liczne zakłócenia. Jak czytamy w komiksie: rzeźbienie, pisanie, rysowanie dotyczą pojedynczego artysty, a film jest „kompromisowym medium” — angażuje cały sztab ludzi. Dlatego film powstający w głowie reżysera jest sygnałem, który po części gubi się w szumie.

Terminy takie jak: nadawca, odbiorca, komunikat, kod, kanał odsyłają do teorii komunikacji językowej Jakobsona. Zarazem „sygnał” i „szum” również nie pojawiają się przypadkowo. Motto komiksu stanowi fragment ze *Wstępu do analizy strukturalnej opowiadań* Rolanda Barthes'a:

Wszystko ma jakieś znaczenie lub nic go nie ma. Można więc powiedzieć, że sztuka nie zna szumów<sup>6</sup>.

Co więcej, „stosunek sygnału do szumu” w informatyce oznacza współczynnik pomiędzy poziomem sygnału i szumu we wszelkich urządzeniach elektronicznych oraz w telekomunikacji analogowej i cyfrowej. Dla literaturoznawców najistotniejsza jest druga część definicji, mówiąca o tym, że końcowa wartość współczynnika najczęściej jest określana po stronie odbiorczej.

U Barthes'a w ogóle nie ma szumu, wszystko coś znaczy. W transmisji danych — znaczy tylko sygnał. Jak można pogodzić oba stanowiska?

Podążmy najpierw tropem francuskiego semiotyka: „sztuka nie zna szumów, jest to system czysty, nie ma tu nigdy jednostek zmarnowanych”<sup>7</sup>. W komiksie wszystko, co znajduje się w kadrze, jest relewantne. Każda kreska coś oznacza, inaczej nie zostałaby narysowana. Czasem jednak odbiorca nie potrafi odszyfrować przekazu. Rudolf Wittkower stwierdził, że: „reagujemy tylko na te przekazy, które uznajemy za przydatne lub ważne”<sup>8</sup>, dopiero wówczas znak wizualny przekazuje pełną treść. I z tego powodu w komiksie niektóre sensory umykają — odbiorca nie rejestruje pewnych symboli: nie

<sup>6</sup> R. Barthes, *Wstęp do analizy strukturalnej opowiadań*, w: *Studia z teorii literatury. Archiwum przekładów „Pamiętnika Literackiego” I* pod red. M. Głowińskiego i H. Markiewicza, Warszawa 1977, s. 162

<sup>7</sup> *Ibidem*, s. 162.

<sup>8</sup> R. Wittkower, *Interpretacja symboli wizualnych*, tłum. A. Morawińska, w: *Symbole i symbolika*, wybór i wstęp M. Głowiński, Warszawa 1990, s. 339.

uważa ich za istotne bądź — najczęściej — nie umie ich dostrzec, gdyż jest analfabetą wizualnym<sup>9</sup>, nieprzyzwyczajonym do tego medium.

W badaniach nad komiksem bardzo mocno podkreśla się rolę odbiorcy, wielokrotnie zaznacza to m. in. Scott McCloud<sup>10</sup>. Inny badacz, Ernst Gombrich o obrazach wizualnych pisze, że „potrzebujemy wstrząsu, żeby przypomnieć sobie o konieczności tego, co nazwałem «udziałem widza», o wkładzie, który wnosimy do każdego przedstawienia z zapasu obrazów wizualnych nagromadzonych w naszej pamięci”<sup>11</sup>. Odczytanie przekazu wizualnego zależy od wiedzy i kompetencji odbiorcy, jeżeli treść przekazu wykracza poza jego doświadczenie, interpretacja nie będzie pełna. Stąd trudności w dostrzeżeniu wszystkich sygnałów w warstwie obrazowej komiksu. Komiks jest o wiele bardziej skomplikowany w odbiorze niż film, nie jest bowiem mimetyczny. W filmie ludzie są ludźmi, w komiksie ta sama kreska tworzy i tekst, i obraz. A w przypadku *Sygnału do szumu* warstwę wizualną tworzą zróżnicowane techniki: uproszczona kreska, epatowanie detalami, kolaże zdjęć, kolorowych plam i rastrów — wszystko to zostaje dodatkowo poddane drobiazgowej obróbce komputerowej. Kolorystyka również komplikuje odbiór: dominują zlewające się odcienie szarości i ciemnego granatu, czasem pojawiają się kadry stanowiące odpowiednik zakłóceń obrazu telewizyjnego.

Zatem komiks na poziomie werbalno-wizualnym, na poziomie poetyki, tak jak postuluje Barthes, nie zna szumów, bowiem wszystko jest sygnałem. Ale zgodnie z drugą definicją, czyli definicją transmisji danych, stosunek sygnału do szumu określa się po stronie odbiorcy. Sygnałem jest to, co ma znaczenie, a szum jest pozbawiony znaczenia: to sygnał — to, co ważne, jawne — jest ukryty jest w nieistotnym szumie. W omawianym znaczenie szum można rozpatrywać na kilku poziomach: fabuły, kompozycji i komunikacji.

## Znaczenia szumu na różnych poziomach

Na każdym z poziomów wygląda to następująco:

### 1. Poziom fabuły:

Reżyser pyta: „Jaki nadasz sens swojemu życiu. stosunek sygnału do szumu. Co jest sygnałem? Co szumem?” To odbiorca, czytelnik, sam musi zdecydować, co było ważne w tej historii. To on musi odszyfrować, co jest sygnałem ukrytym w szumie.

<sup>9</sup> O analfabetyzmie wizualnym por. N. Pater-Ejgierd, *Kultura wizualna a edukacja*, Gdańsk 2010, *passim*.

<sup>10</sup> S. McCloud, *Understanding comics: the invisible art*, Northampton 1994, *passim*.

<sup>11</sup> E. Gombrich, *Obraz wizualny*, tłum. A. Morawińska, w: *Symbole i symbolika*, *op. cit.*, cyt. za: *Film i audiowizualność w kulturze. Zagadnienia i wybór tekstów*, oprac. J. Bocheńska, I. Kurz, S. Kuśmierczyk, cz. I *Wprowadzenie*, Warszawa 2002, s. 144.

## 2. Pozom kompozycji:

Jeśli sygnał jest spójnością, to szum jest jej brakiem. W obrębie całego komiksu, jak i każdego tekstu, można mówić o dwóch rodzajach spójności: kohezji, czyli spójności linearnej, oraz koherencji, czyli spójności semantycznej.

W tym komiksie maksymalne wykorzystanie motywu szumu polegało na uzupełnieniu całości o kilka rozdziałów „bardzo zagłuszających”, czyli takich, które naruszają spójność komiksu, utrudniają lekturę, wprowadzają dezorientację: pozornie są szumem, „bełkotem” czy „efektem paplaniny”. W pewnym momencie pada następujące zdanie: „Żadnej spójności w tych kilku chwilach, które widzę [...] artystowski bełkot”.

## 3. Poziom komunikacji

To poziom najważniejszy. Tutaj szum przesądza o niemożliwości porozumienia się bohaterów, kłopotach z szeroko pojętą komunikacją. Można ją rozpatrywać jeszcze na dwóch podpoziomach: wizualności<sup>12</sup> i werbalności.

### A) werbalność

Reżyser mówi:

Dzwoni telefon i uruchamia się automatyczna sekretarka, ale głos trzeszczy i buczy tak, jakby ktoś mówił z bardzo, bardzo daleka. Szum na linii.

lub:

Starannie wybrałem jej [Inanny — K.T.] numer. Zostaliśmy połączeni i zacząłem słyszeć jej odległy głos, przez trzask i szum i pogłos.

Jest to literalny i metaforyczny brak komunikacji, wyrażany zwrotami: „Niestety, raczej słabo cię słyszać” „To bardzo kiepskie połączenie”. I reżyser nie jest w stanie wytłumaczyć Inannie, dlaczego spóźni się na spotkanie.

Kolejny przykład, świadczący o niemożności porozumienia się:

Inanna mówi, mówi różne rzeczy, przykro jej, lekarze popełniają błędy, tak jej przykro, każdego dnia, jeśli cokolwiek może zrobić, tak bardzo jej przykro, tak bez końca, i znów, nie mówiąc w ogóle nic.

<sup>12</sup> W artykule tym nie będę zajmować się szczegółowo poziomem wizualności, wystarczy jedynie wspomnieć, że na poziomie tym znajdują się wszelkie zabiegi graficzne, utrudniające zrozumienie przekazu (np. strony pozbawione kadrów, całostronicowe obrazy, zestawienie ze sobą rysunków pozornie do siebie nieprzystających), ale też i zróżnicowane zabiegi wizualno-werbalne (np. „rozbiegany tekst”, zacierający granice między tekstem a nietekstem, czy „pęknięty tekst” — tekst posegmentowany w obrębie jednego kadru lub kilku kolejnych kadrów). Przy poziomie wizualności należy też wspomnieć o wszelkich kadrach, na których występuje efekt „śnieżenia”: zarówno w sensie dosłownym, tj. opadów śniegu, jak i metaforycznym, tj. jako efekt usterek obrazu telewizyjnego.

Chociaż Inanna dużo mówi, są to tylko nic nie znaczące słowa, puste frazesy. „Tylko szum”, jak kwituje to reżyser. To, co istotne, ginie wśród szumu, zbędnych informacji. Reżyser rozmawiając ze swoją lekarką Julią, stwierdza:

Chyba mnie nie słyszała. Powiedziałem jej, a ona zwyczajnie mnie nie słyszała.

Chorobliwy brak komunikacji między reżyserem i jego przyjaciółmi ma swój odpowiednik w relacji reżyser — odbiorcy filmu. Film rozgrywający się w głowie nadawcy (reżysera) jest niedostępny, ukryty przed odbiorcami. Z jednej strony reżyser nie jest w stanie całkowicie przekazać swojej wizji filmu, z drugiej — masowi odbiorcy wypaczają film. To ukryte opowiadanie nie może być przeniesione na ekran i odebrane w taki sam sposób przez odbiorcę. Odbiorca jest również autorem, nadpisuje tekst: przecież wszyscy jesteśmy współautorami — co postuluje Roland Barthes w *Przyjemności tekstu*<sup>13</sup>. Zaś w *S/Z* ten sam autor dokonuje rozróżnienia pomiędzy tekstem czytelnym a pisalnym<sup>14</sup>. To kieruje nas w stronę kolejnej postmodernistycznej strategii odbioru: strategii *misreading*: „każde odczytanie jest nieodczytaniem”<sup>15</sup>. Reżyser zdaje sobie z tego sprawę, mówiąc: „Nie winię ich [odbiorców — K. T.]. Intelktualnie wyobrażam sobie coś wielkiego.”

Wie, że prawdziwy, idealny film powstaje w głowie, a ten zrealizowany potem jest już tylko jego powtórzeniem, interpretacją, której musi podjąć się odbiorca, aby w pełni odszyfrować przekaz reżysera.

## **Jak sobie radzić z szumem? Przeladowanie informacyjne — apokatastaza — reset**

Jakie zatem było ukryte przesłanie filmu o końcu świata, który nie nadszedł? Zanim odpowiem na to pytanie, przytoczę kilka cytatów: „Ludzie zawsze żyją w czasach ostatecznych”, „Świat zawsze się dla kogoś kończy”, „Co takiego masz? Sto lat albo znacznie, znacznie mniej, zanim nastąpi koniec twojego świata”, „Nie istnieje żadna wielka apokalipsa. Tylko nieskończona procesja tych mniejszych”, „Apokalipsy zawsze znajdują się tuż za rogiem”. Czy przesłanie reżysera zostanie właściwie odebrane? Co się stało z filmem 10 lat po śmierci twórcy? Film został zrealizowany, a na podstawie listów i notatek reżysera powstała sztuka opowiadająca o jego życiu. Jednak dopasowano ją do wymogów przemysłu rozrywkowego. Pierwotny tytuł *Apokatastaza* zmieniono na

<sup>13</sup> R. Barthes, *Przyjemność tekstu*, tłum. A. Lewańska, Warszawa 1997, *passim*.

<sup>14</sup> R. Barthes, *S/Z*, tłum. M. P. Markowski, M. Gołębiowska, Warszawa 1999, s. 37–40.

<sup>15</sup> R. Nycz, *Tekstowy świat. Poststrukturalizm a wiedza o literaturze*, Warszawa 1993, s. 49.



*Przyjmij to w Czasach Ostatecznych*, a sam film zbliżył się w swojej poetyce do, jak mówi Inanna: „dziwnej bufonady — takiego niby «Monty Pythona i Końca Świata»”.

Zlikwidowanie w tytule filmu wyrazu „apokatastaza” ma daleko idące konsekwencje. Dla reżysera apokatastaza była zaprzeczeniem apokalipsy. To nie koniec świata, lecz wieczne tworzenie było tym, w co naprawdę wierzył. Apokatastaza jako pewien cykl, powrót do poprzedniego stanu ma współczesny odpowiednik, jakim jest pojęcie „resetu”. W albumie, w którym znajduje się analizowany utwór, komiks o tym tytule jest pewnym wprowadzeniem do tematyki *Sygnatu do szumu*. Jak to bywa w podobnych przypadkach, polski wydawca pozwolił sobie na pewną nadgorliwość i przetłumaczył go na: „wykasuj”, podczas gdy „reset” dosłownie znaczy ‘wyzeruj, przywróć wartość początkową’. Zresetować oznacza ‘usunąć nadmiar informacji’. „Wybiera” się tę komendę, kiedy zachodzi potrzeba oczyszczenia się z przeładowania informacyjnego. Po raz pierwszy pojęcia „przeładowanie informacyjne” użył w roku 1970 futurolog Alvin Toffler. Przewidział on, że nadmiernie rosnąca ilość informacji niebawem stanie się dla ludzkości problemem<sup>16</sup>. Właśnie dlatego reżyser jest takim zwolennikiem apokatastazy, gdyż nadmiar informacji może doprowadzić do poważnych zaburzeń psychicznych (nerwic, depresji), co zresztą potwierdzają współczesne badania naukowe:

Działa to w taki sposób, ponieważ zbyt duża ilość informacji przedstawiona na raz, może zostać źle odebrana, natomiast zbyt duża ilość informacji złych, może spowodować w naszym życiu pewne odejście do równowagi. [...] Nic więc dziwnego, że ludzie w obecnych czasach często popadają w tak zwany szok informacyjny, który spowodowany jest tym, że zbyt dużo negatywnych lub nawet obojętnych informacji docierało do naszej psychiki i siedziało w naszej podświadomości<sup>17</sup>.

Przeładowanie informacyjne wywołuje „info–stres”, zlikwidować go można jedynie poprzez reset, czyli apokatastazę. „Info–stres” to pojęcie występujące w psychologii i, jak tłumaczy Jan Fazlagić, specjalista od zarządzania wiedzą i edukacją, „oznacza- jące specyficzny stan wywołany u człowieka przez ciągłą niemożność przetworzenia wszystkich docierających do niego informacji”<sup>18</sup>. Jego symptomami są m. in.: zwiększona skłonność do pomijania kluczowych informacji czy zmniejszona zdolność do koncentracji. Tak więc usunięcie z tytułu filmu apokatastazy, słowa kluczowego dla

<sup>16</sup> *Understanding Information Overload*, <http://www.infogincering.net/understanding-information-overload.htm>, [stan z dnia 17.07.2011 r.].

<sup>17</sup> *Nadmiar informacji*, [http://www.fakty.media.pl/Nadmiar\\_informacji.html](http://www.fakty.media.pl/Nadmiar_informacji.html) [stan z dnia 17.07.2011 r.].

<sup>18</sup> J. Fazlagić, *Zjawisko „nadmiaru informacji” a współczesna edukacja*, w: „E–mentor” 2010, nr 4 (36), <http://www.e-mentor.edu.pl/arttykul/index/numer/36/id/773> [stan z dnia 17.07.2011 r.].

koncepcji reżysera, jednocześnie usuwa jeden z głównych problemów tego filmu, jak i całej teorii komunikacji.

Co więcej, autorka owej adaptacji przeszłość potraktowała dość swobodnie. Producentka Inanna stała się byłą żoną, a także wymieniła się poglądami z Terryem Reedem. Ona stała się wojującą racjonalistką, natomiast Reed — natchnionym mistykiem. Oboje prezentują diametralnie różne postawy względem sygnału i szumu. Zdaniem Reeda nie ma szumu, co najwyżej można nie potrafić odczytać sygnałów. Mówi on:

To wszystko coś znaczy. Nawet to, co nie znaczy nic. Jak ten szum, kiedy zmieniasz stacje w starym radioodbiorniku. To wzory. Albo mogłyby nimi być, gdybyś był w stanie zobaczyć wszystko z większej perspektywy. Nie ma czegoś takiego jak szum.

Natomiast:

Inanna jest przeciwieństwem Reeda [...] powiedziała, że nic nie ma ostatecznego znaczenia. Wszystko, co kiedykolwiek było, było iluzją porządku w chaosie.

Nie ma sygnału, jest tylko szum.

## **Dwie postawy: wszystko jest szumem, wszystko jest sygnałem**

Odbiorca komiksu, filmu powstałego w głowie reżysera, a wreszcie i adaptacji dramatycznej, której bohaterem stał się reżyser, musi opowiedzieć się po którejś stronie i udzielić odpowiedzi na egzystencjalne pytanie: co w życiu jest ważne, a co nie? Co jest sygnałem, a co szumem? Autorzy komiksu proponują dwie postawy: Reeda (wszystko jest sygnałem) oraz Inanny (wszystko jest szumem), nie rozstrzygając, która z nich jest właściwa. Gotowej odpowiedzi udzielają tylko na jedno pytanie: po co jest sztuka? Ich zdaniem:

To nasza jedyna szansa, by posłuchać głosów. I nawet więcej: sztuka pozwala im dotknąć nas, a znów żywym uczyć się od nich.

Jako że film reżysera został zrealizowany, a on sam stał się bohaterem dramatu, zatem sygnał przez niego wysłany nie zaginął wśród szumu, morza nic nie znaczących informacji, chaosu medialnego. Dotarł do adresatów i był na tyle jawny i czytelny, że nawet niewymagający odbiorcy mogli go odebrać. Oglądając dramat o śmierci reżysera i jego ostatnim filmie o końcu świata, który nie naszedł, dowiedzieli się, że: „Nie istnieje żadna wielka apokalipsa. Tylko nieskończona procesja tych mniejszych.”

Śmierć jednostki ginie w chaosie informacji, ważne sprawy są stale zagłuszane przez szum informacyjny, a współczesność cierpi na poważny problem komunikacyjny: nie można porozumieć się na poziomie adresat — nadawca, niezależnie od tego, czy rozmawia dwoje przyjaciół, czy też autor próbuje dotrzeć z treściami zawartymi w swoim dziele do szerokiego grona odbiorców.

Jednak możliwość przedstawienia filmu „oryginalnego”, ukrytego w głowie reżysera, filmu, który był sygnałem w strumieniu jego myśli, pokazuje, że na szczęście nie wszystko jest chaosem, szumem komunikacyjnym. Zawsze jest w nim ukryty jakiś przekaz, tylko nie zawsze jesteśmy w stanie do niego dotrzeć bądź odebrać go w całości: po drodze za często występują jakieś zakłócenia. W przypadku komiksu, jak każdego dzieła wizualnego, pojawiają się one po obu stronach — nadawcy i odbiorcy (ten ostatni, jak chce Umberto Eco, musi być wiernym sługą semiozy i dekodować wszystkie znaki<sup>19</sup>). Jednak sama próba zmierzenia się z problematyką braku komunikacji, zaprezentowaną na kartach komiksu, który z założenia jest antymimetyczny (gdyż nawet kadry są zaledwie obrazami obrazów filmowych), a także próba odszyfrowania poszczególnych znaczeń sygnału i szumu pozwala żywić nadzieję, że przepływ informacji od adresatów do odbiorców może przebiegać bez większych zakłóceń.

### **Kamila Tuszyńska, Signal in noise — the hidden story in the comic by Neil Gaiman**

*Signal to noise* by Neil Gaiman takes the game with his form, combines different media (comics, film, telephone, writing) and mixed species found within them. At the same time, this comic is part of a series of works by implementing a strategy for story within a story.

The aim of this article is to study the relationship between the film script, which is hidden in the character's head, and the second one — open, which will emerge only after his death. This relationship exposes the eternal impossibility of communication at different levels.

From information theory of data transmission can be drawn the idea that in every field of human activity pattern can be applied to the signal to noise ratio. It allows distinguishing what is important, relevant, from what is unimportant, irrelevant.

The communication problem is also related to the question of information overload. And both of these concepts, i.e. the signal to noise ratio and information overload, are used in Gaiman's comic book.

---

<sup>19</sup> U. Eco, *Nadinterpretowanie sensów*, w: *Interpretacja i nadinterpretacja*, red. S. Collini, tłum. T. Bieroń, Kraków 1996, s. 44.