

# Winfried Noth

---

## Czas ucieleśniony jako przestrzeń w powieściach graficznych : Studia nad zastosowaniem semiotyki Peirce'a

---

Studia Kulturoznawcze nr 1 (7), 165-182

---

2015

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.

WINFRIED NÖTH

Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital  
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brazil

## Czas ucieleśniony jako przestrzeń w powieściach graficznych. Studia nad zastosowaniem semiotyki Peirce'a

### Wstęp

W jaki sposób czas zostaje ucieleśniony w przestrzeni komiksu<sup>1</sup> i na ile Peirce-owska semiotyka może przyczynić się do odnalezienia odpowiedzi na to pytanie? Często stwierdza się, że czas jest pojęciem tak abstrakcyjnym, iż nie da się go doświadczyć za pomocą żadnego zmysłu, a można tego dokonać jedynie poprzez przestrzeń. Czas jest niewidoczny, ale w przestrzeni ucieleśniony czas staje się dostrzegalny. Właśnie to miał na myśli Arystoteles, gdy definiował czas jako ruch. Skoro o ruchu możemy myśleć tylko w relacji do przestrzeni, dowodził on, że „nie ma czasu bez ruchu i zmiany”<sup>2</sup>, które właśnie definiują czas w relacji do przestrzeni<sup>3</sup>. Filozoficzne podejście Charlesa Sandersa Peirce'a do czasu jest szersze<sup>4</sup>, nadal jednak zawiera w sobie arystotelowską przesłankę:

Czas z uwagi na swoją ciągłość w logiczny sposób wymusza kolejne i odmienne rodzaje ciągłości. Czas [...] nie może istnieć, chyba że jest coś, co zacznie podlegać zmianie<sup>5</sup>.

---

<sup>1</sup> W. Nöth, *Time as a sign and signs of time: Insights from Peirce*, w: E. Traykova, P. Copley, M. Yanakieva, R. Kuncheva, A. Tashev (red.), *The Statues of Thought: Festschrift Ivan Mladenov*, Sofia 2015.

<sup>2</sup> Arystoteles, *Fizyka*, t. 2, tłum. P.H. Wicksteed, F.M. Comford, The Loeb Classical Library, Harvard University Press, Cambridge, Mass. 1970, V.x, 218b–219a.

<sup>3</sup> Por. D. Sfendoni-Mentzou, *Charles S. Peirce and Aristotle on time*, „Cognitio” 9(2)/2008, s. 277.

<sup>4</sup> W. Nöth, *Time as a sign and signs of time...*

<sup>5</sup> *Collected Papers of Charles S. Peirce*, t. 1–6, red. Ch. Hartshorne, P. Weiss, Harvard University Press, Cambridge, Mass. 1931–1935, t. 6, par. 132, 1891.

Dla Peirce'a czas nie jest jedynie ucieleśniony przez ruch w czasie, ale również przez inne formy ciągłości oraz dostrzegalne zmiany, takie jak uczucia zmieniające z czasem swe natężenie, postrzeganie, myśli i wspomnienia. Gdy przechodzimy od filozofii do semiotyki czasu, zastanawiamy się nad znakami czasu. Te z kolei są ucieleśnione w przestrzeni zewnętrznej oraz wewnętrznej, czyli w umyśle. Odmienne od „rzeczywistego czasu,” który jest niekończącym się ciągiem zmian, znaki czasu zatrzymują rzeczywisty czas, tną go na fragmenty, które zyskują początek i koniec, które zwalniają bądź przyspieszają. W przestrzeni zewnętrznej czas jest przedstawiany przez zegary i kalendarze. Uogólniając, zegary są przestrzennymi odzwierciedleniami czasu, czyniąc go dostrzegalnym w przestrzeni zewnętrznej poprzez ruch wskazówek na cyferblacie. Kalendarz tworzą przerwy w upływie prawdziwego czasu oznaczone za pomocą kratek oddzielających dni, tygodnie i miesiące.

Czas opowieści jest zewnętrznie ucieleśniony w kropkach, akapitach i rozdziałach. Przestrzeń fizyczna, w której zostaje ucieleśniony czas przedstawiany w powieści graficznej, staje się przestrzenią linijek tekstu, paneli oraz stron ułożonych w określonej kolejności. Umysłowa reprezentacja czasu bazuje na obrazach przestrzeni oddanej poprzez żywe i martwe metafory. Czas płynie jak rzeka w swym korycie, ale również się zatrzymuje. To zewnętrzne unaocznienie wskazuje na sprzeczność poglądów, jeśli myślimy o ciągłości rzeczywistego czasu. Słowo „kropka” (ang. *period* – przyp. tłum.) w swej etymologii nawiązuje do przestrzeni, gdyż pochodzi od greckiego przedrostka *peri-* oznaczającego „wokół” oraz od słowa *hodos* odnoszącego się do „drogi”. Słowo „chwila” (ang. *moment* – przyp. tłum.) ma korzenie w słowie „ruch” (ang. *movement* – przyp. tłum.). Przestrzeń umysłowa, w której czas opowieści jest ucieleśniony, staje się zmyśloną przestrzenią, w której bohater doświadcza czasu w swojej przestrzeni kulturowej. Metafora fabuły ucieleśnia czas opowieści pod postacią linii biegnącej w czasie, jednak czas opowieści nie jest jedynie ucieleśniony w przestrzeni, w której poruszają się jej bohaterowie. Są jeszcze dwa inne rodzaje przestrzeni, a mianowicie ta przynależna narratorowi oraz przestrzeń czytelników.

## 1. Znak czasu, jego przedmiot odniesienia oraz interpretant

Czym jest znak czasu? Wychodząc od Peirce'a, możemy stwierdzić, że znak czasu, tak jak wszystkie inne znaki, ma triadyczną strukturę składającą się ze znaku jako takiego, w wąskim pojmowaniu tego terminu, z przedmiotu, do którego odnosi się znak, oraz z interpretanta, czyli z umysłowego lub jeszcze innego rezultatu postrzegania znaku. Te trzy elementy znaku odzwierciedlają proces semiotyczny, który Peirce określa mianem semiozy. Proces semiozy

jest zakorzeniony w czasie. Czasem znaku jest teraźniejszość, jego odniesienie umiejscowione jest w przeszłości, natomiast interpretant znajduje się w przyszłości w stosunku do czasu samego znaku. Kiedy czytamy powieść graficzną, znakiem jest to, co widzimy w czasie lektury: kolejność paneli, chmurki z wypowiedziami itd.

Odniesienie, do którego odwołuje się każdy znak, jest umiejscowione w przeszłości, o ile nawiązuje do sfery doświadczeń i wiedzy, jaką posiadamy na temat tego, do czego ów znak nawiąduje<sup>6</sup>. By zrozumieć znak czasu, musimy wcześniej doświadczyć tego, co oznacza poznanie czegoś w teraźniejszości, w przeszłości, w przyszłości, czym jest odróżnienie krótszych i dłuższych okresów itd. Takie właśnie doświadczenie leży u podstaw odniesienia znaku czasu. Również w opowiadaniach zaznajomienie się z czasem i doświadczenie go staje się podstawowym warunkiem zrozumienia danej historii. Chociaż narracja kreuje własną linię czasu, nie może jednak wywołać doświadczenia czasu wymaganego przed rozpoczęciem lektury. Peirce rozróżnia bezpośredni i rzeczywisty (lub dynamiczny) obiekt odniesienia<sup>7</sup>. Bezpośrednim odniesieniem znaku jest „Przedmiot postrzegany w Znak, a zatem jest to Idea”<sup>8</sup>, przez którą Peirce rozumie niepełną wiedzę, jaką posiadamy o czasie. Lub jeszcze inaczej, w cytując się w Josepha Ransdella, odniesieniem znaku jest to „co w danym momencie uważamy za prawdziwy przedmiot”<sup>9</sup>. Rozważmy przykład śledztwa dotyczącego czasu zbrodni w powieści kryminalnej. Jeden ze świadków uważa, że przestępstwa dokonano o godzinie 13.00, ale w rzeczywistości wszystko zaszło 50 minut później. Czas wskazany przez świadka będzie określony przez bezpośrednie odniesienie. Odniesienie dynamiczne lub rzeczywiste, do którego odwołuje się świadek, przypada na godzinę 13.50, a nie na punkt 13.00. Prawdziwe „Odniesienie poza Znakem”<sup>10</sup> odwołuje się do rzeczywistości, do której nie mamy dostępu, chociaż doświadczamy stale jej wpływów. Jedynie „nieograniczone i ostateczne badania mogą ujawnić”<sup>11</sup> naturę rzeczywistości.

Zastanawiając się nad znakami czasu, można stwierdzić, że ich „odniesienie dynamiczne” jest ostatecznie „rzeczywistym czasem”, do którego nawiązuje w swojej definicji rzeczywistości Peirce, pisząc, że czas „jest czym jest, niezależnie od tego, co jakakolwiek osoba lub grupa ludzi mogłaby stwierdzić”<sup>12</sup>. Z definicji ten rzeczywisty przedmiot, do którego odnosi się znak czasu, nie ma

<sup>6</sup> Ibidem, t. 8, par. 183, 1909.

<sup>7</sup> Ibidem, par. 183, 1909.

<sup>8</sup> Ibidem.

<sup>9</sup> J. Ransdell, *Some leading ideas on Peirce's semiotic*, „Semiotica” 19/1977, s. 169.

<sup>10</sup> *The Essential Peirce. Selected Philosophical Writings*, t. II: 1893–1913, Peirce Edition Project, Indiana University Press, Bloomington 1998, s. 480, 1908.

<sup>11</sup> *Collected Papers of Charles S. Peirce*, t. 8, par. 181, 1903.

<sup>12</sup> Ibidem, t. 5, par. 565, 1901.

żadnego przestrzennego przedłużenia, choć nie możemy go doświadczyć bez przestrzeni. Nadal jesteśmy nieświadomi pewnych aspektów rzeczywistego czasu, co powoduje, że nie został jeszcze opisany żaden bezpośredni przedmiot ich rzeczywistego odniesienia. Nadal bez odpowiedzi pozostają pytania o początek czasu czy jego koniec. Należy jednak zauważyć, że dynamiczne odniesienie znaku nie jest niepoznawalne. Tak się składa, że „Przedmiot [...] może być zbadany przez »Obiektywną« naukę”<sup>13</sup>.

Gérard Genette<sup>14</sup> rozróżnia trzy typy czasu: czas wydarzeń, czas opowieści i czas narracji. Czas wydarzeń odnosi się do sytuacji opisanych w opowiadaniu. Ich kolejność bazuje na logice czasu (chronologia), która systematyzuje, co „naprawdę” się stało lub miało się stać. Czas opowieści to porządek, według którego opowiadanie odbudowuje linię czasu wydarzeń, przewidując lub rozwijając niektóre wydarzenia, opóźniając lub skracając inne w stosunku do czasu wydarzeń. Czas narracji to ten czas, kiedy narrator opowiada historię w trakcie jego lub jej życia, ale to również czas czytania opowieści. W odniesieniu do czasu wydarzeń czas narracji następuje po, przed lub biegnie w trakcie samych wydarzeń. Wygląda na to, że badacz literatury nie powinien wypowiadać się na temat czasu, jaki zajmuje sama lektura opowieści, ani na temat miejsc, w których taka lektura może mieć miejsce. Na dodatek, jak zauważa Genette, czas narracji nie jest czasem rzeczywistym. Jest on równie zmyślony, co czas wydarzeń. Świadom tej fikcyjności, Genette określa czas narracji mianem „fałszywego czasu prezentowanego w miejsce prawdziwego czasu i jako taki powinien być traktowany [...] jako pseudoczas”<sup>15</sup>.

Jak można rozumieć trzy typy czasu Genette’a w relacji do semiotyki Peirce’a? U swych podstaw czas wydarzeń opisany przez Genette’a jest czasem odniesienia znaku narracyjnego. Według definicji, rozumiany jako chronologiczny ciąg opisanych wydarzeń o określonej długości, składa się on z przyjętej wcześniej ramy czasowej pewnej wiedzy, którą czytelnik musi posiadać, by poruszać się w świecie opowieści. Dla odmiany czas opowieści jest czasem znaku narracyjnego, ponieważ fabuła przedstawia wydarzenia, a zatem staje się jej znakiem. Genette opisuje ją zarówno w relacji do mówienia, jak i czytania. Czas opowieści to czas, który upływa, by daną historię opowiedzieć, lub w jakim przeciętny czytelnik będzie ją czytał<sup>16</sup>. Genette potwierdza też, że język pisany ma charakter przestrzennego, a nie czasowego medium:

<sup>13</sup> Ibidem.

<sup>14</sup> G. Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, tłum. J.E. Lewin, Cornell University Press, Ithaca, NY 1980, s. 91.

<sup>15</sup> Ibidem, s. 34.

<sup>16</sup> Ibidem.

Spisana fabuła, tak jak wszystko inne, wytworzona w określonym czasie, istnieje w przestrzeni i jako przestrzeń. Czas potrzebny na jej „skonsumowanie” jest czasem niezbędnym do przejścia lub przebycia jej, jak gdyby to była droga lub pole<sup>17</sup>.

Ucieleśnienie czasu opowieści w piśmie jest więc ucieleśnieniem w przestrzeni, w przestrzeni linii, akapitów, stron i tomów, w których fabuła jest ucieleśniona, zanim jej czas zostanie po raz kolejny ucieleśniony, tym razem w przestrzeni umysłowej czytelników.

Czas znaku narracyjnego jest czasem snucia opowieści lub pisania, niezależnie od tego, czy jest to odniesienie do aktu „rzeczywistego”, czy fikcyjnego. Ten czas jest ucieleśniony w przestrzeni kulturowej pisarza i jego świecie. Interpretanty znaków czasu narracji nie są niczym innym jak ich rezultatami wytworzonymi w umyśle czytelników, gdzie najpierw są interpretowane jako znaki, a potem przetworzone w interpretanty. Z punktu widzenia czytelnika czasem znaku jest czas czytania. Czas i przestrzeń interpretantów zawierają się w przestrzeni umysłowej, w której opowiadanie jest interpretowane, i w pamięci, gdzie jest ucieleśnione.

Semiotyczne odniesienie, które pozwala na wyłączenie niepasujących przestrzeni czytelników w semiotycznym badaniu ucieleśnienia czasu i przestrzeni, można znaleźć u Peirce’a w jego rozróżnieniu między symbolem i repliką, w którym jest on ucieleśniony. Peirce wyjaśnia tę kwestię tak:

Wszystkie słowa, zdania, książki i inne konwencjonalne znaki są Symbolami. Mówimy tu o pisaniu lub o wypowiedzianiu słowa „człowiek”; ale jest ono jedynie repliką lub ucieleśnieniem słowa, które zostało właśnie wypowiedziane lub napisane<sup>18</sup>.

Pytanie o czas czytania i o niepasujące przestrzenie ucieleśnienia tego czasu jest pytaniem o badanie replik symboli fabularnych. Z przesłanek semiotycznych możemy wywnioskować, że badanie fabuły oznacza badanie symbolu, który zawiera w sobie indeksy i ikony, ale nie jest tożsame z badaniem samych replik.

## 2. Czas jako ciągłość w przestrzeni i jako brak ciągłości w czasie opowieści w komiksie

Czas w swoim niekończącym się biegu może być przedstawiony jedynie fragmentarycznie. W każdym medium odzwierciedlenie czasu musi być ograniczone cięciami, początkami czy końcami. To właśnie dzięki tym cięciom czas wydarzeń, który jest nieprzerwany, zostaje zamieniony w czas opowieści, który w oczywisty sposób charakteryzuje luki w porównaniu z czasem wydarzeń. Chociaż czas wy-

<sup>17</sup> Ibidem.

<sup>18</sup> *The Essential Peirce...*, t. II, s. 274, 1903.

darzeń można rozciągnąć, np. dzięki technice spowolnienia ruchu, jakkolwiek czas jakiegokolwiek opowieści ma przerwy przynajmniej na początku i na końcu.

Gdy mówimy o czasie wydarzeń czy opowieści, medium opowieści graficznych jest niezwykle niejedolite i wieloznaczne. Z jednej strony przerwy po każdym panelu i rynny (ang. *gutter* – przyp. tłum.), które je rozdzielają, charakteryzują medium pełne przerw. Rynny rozdzielają czasową ciągłość opowieści. Tną na fragmenty zarówno przestrzeń, jak i czas. Filmy, przedstawienia czy powieści również mają swoje przerwy, ale sceny (dramat) lub sceneria (film), które zostają rozdzielone, nadal są spójne same w sobie. W klasycznej definicji każdą scenę charakteryzuje jedność czasu i miejsca, czyli zmiana miejsca i odstęp w czasie oznaczają początek nowej sceny. Gdybyśmy zastosowali ten sam schemat do analizy komiksu i powieści graficznych, zostalibyśmy zmuszeni do stwierdzenia, że w powieści graficznej mamy tyle scen, ile paneli. Jednak w odróżnieniu od scen w dramacie panele powieści graficznej są statyczne i zdają się wskazywać na nieruchomy czas, jak ma to miejsce w fotografii, malarstwie i rysunku. To właśnie ów specyficzny brak ciągłości, powołany do życia przez sekwencje statycznych obrazów, ma na uwadze Román Gubern<sup>19</sup>, gdy opisuje sekwencje paneli w komiksie jako *ahora seriado*, czyli jako ciąg wielu „teraz”.

Z drugiej strony powieści graficzne mają taki sam potencjał jak klasyczne powieści, jeżeli mówimy o potencjale wywierania wrażenia ciągłości, która jest nadana przez czas wydarzeń. Komentarze narratora wtłoczone w przerwy między panelami pozwalają na przekroczenie każdej przerwy w czasie. Dodatkowo dialogi bohaterów są w stanie rozciągać się ponad rynnami oddzielającymi panele. Co więcej, postaci i sceny powracają na kolejnych panelach, a zmiana w ich ustawieniu pozwala czytelnikom wnioskować, ile czasu minęło pomiędzy sąsiadującymi panelami. Wrażenie braku ciągłości zauważalne w komiksach zależy od użytego znaku narracyjnego, a nie jego odniesienia czy interpretanta. Wystarczy stwierdzić, że samo medium oparte na piśmie jest do pewnego stopnia pozbawione ciągłości w swej strukturze powierzchniowej. Przerwy między słowami, znaki interpunkcyjne, wcięcia rozdzielające akapity, strony oddzielające rozdziały to oczywiste przykłady. Jednak przerwy tego typu w większości odnoszą się do struktury powierzchniowej. Czas znaku narracyjnego w powieści jest zazwyczaj liniowy. Oko czytelnika przechodzi płynnie od słowa do słowa, od linii do linii, od strony do strony. Zupełnie inaczej przedstawia się to w przypadku wykorzystania przestrzeni w powieści graficznej, gdzie brak ciągłości nie wynika jedynie z zastosowania podziału strony na panele poprzecinane rynnami. Mamy tu wiele dodatkowych czynników wpływających na brak ciągłości w tworzeniu czasu opowieści. Jednym z nich jest zmiana w rozmiarze paneli i tekstu, co przedstawia rys. 1.

<sup>19</sup> R. Gubern, *La mirada opulenta: Exploración de la iconosfera contemporánea*, Gustavo Gili, Barcelona 1987, s. 222.





Rys. 1. Strona z komiksu sieciowego *Adventures of Spawn* 1 (2007)

Źródło: <http://www.spawn.com/features/series30/comic/issue01.03.html> [15.01.2014].

Panele są tu rozdzielone rynkami w niecodziennym układzie. Dramatyczna zmiana rozmiaru paneli i tekstu oraz złożoności rysunków ucieleśnia zmienne tempo w czasowej ciągłości aktu czytania i stanowi środek wyrazu pozwalający na przerwanie ciągłości czasu opowieści. Tutaj przestrzeń i czas stają się równoległe. Rozmiar panelu jest odzwierciedleniem czasu niezbędnego do przeczytania danego fragmentu. Mniejsze panele u góry strony wymagają, rzecz jasna, mniej czasu na przeczytanie. Nagłe zwiększenie rozmiaru, a potem znowu zmniejszenie, połączone z podobnym wydłużeniem i skróceniem czasu niezbędnego do przeczytania każdego z nich, nadaje tempo, którego nie odczuwamy w trakcie czytania zwykłych powieści.



### 3. Symbole czasu i ich ucieleśnienie w przestrzeni

Czas jest widoczny nie tylko w przestrzeni wykorzystanej przez obrazy, ale również w przestrzeni zajętej przez dialogi i nagłówki wydrukowane na stronach powieści graficznych. Słowa są symbolami, obrazy są ikonami. Przestrzeń, w której ucieleśniony zostaje symbol czasu, nie jest równoznaczna z przestrzenią jakiejś konkretnej semiotycznej wagi, ponieważ symbole są znakami i niczym więcej w odniesieniu do ich przedmiotów. Zupełnie inaczej jest z ikonami, które odzwierciedlają cechy powiązanych przedmiotów, a zatem przestrzeń niezbędna do ucieleśnienia ikony czasu z punktu widzenia semiotyki jest istotna.

Przykładami symboli czasu umieszczonymi w powieści graficznej mogą być słowa i wyrażenia odnoszące się do czasu: „godzinę później”, „w następnej chwili”, „potem” lub „wtedy”. Rys. 2 ukazuje, jak tego typu elementy wskazują na czasowe związki pomiędzy scenami przedstawionymi w panelach. Przestrzeń, w której umieszczony jest symbol, nie ma znaczenia, ponieważ symbole nie mają żadnego przestrzennego odniesienia. Peirce nazywa je „ulotnym niebytem, który może zostać zamieszany przez myśli poety, matematyka lub jeszcze kogoś innego”<sup>20</sup>. To, co dostrzegamy wydrukowane na stronie, to nie jest nawet symbol, a replika symbolu. Jej przestrzenne wyrażenie jest umowne, tzn. nie wnosi nic nowego do samego znaczenia symbolu. Nie ma większego znaczenia, czy słowa opisujące upływ czasu, np. „po chwili”, są dłuższe czy krótsze, czy zajmują więcej lub mniej miejsca, gdyż nadal odnoszą się do tego samego symbolu.

Można nie zgadzać się z powyższą argumentacją, twierdząc, że rozmiar tekstu i przestrzeni, jaką on zajmuje, ma niebagatelny wpływ na postrzeganie symboli czasu. To wszystko prawda, jednak takie zabiegi typograficzne nie odnoszą się do samego symbolu, a do diagramatycznej ikonizacji. Symbole mogą zawierać w sobie ikony. Litery, które są przecież symbolami, mogą stawać się ikonami. Nie można zaprzeczyć, że typografia może być zastosowana w ikonizacyjnym celu, co przedstawiono w przykładzie na rys. 2. Wszystkie opisy odnoszące się do czasu widoczne po lewej stronie oraz na górze strony są zakończone wielokropkami, które mają spełniać funkcję ikonizacyjną, wskazując na ciągłość pomiędzy tekstem i obrazami. Dodatkowo wszystkie opisy są umieszczone na żółtym tle, co odróżnia je od reszty tekstu umieszczonego w panelach. Analizując strukturę paneli, dostrzegamy diagramatyczne ikony w funkcji narracyjnej, których zadaniem jest precyzyjne określenie czasu każdej sceny. Co istotne, ostatnie wyrażenie „Wtem” (ang. *Then* – przyp. tłum.) zostało umieszczone w żółtym kółku, tworząc ikonę wskazującą na dramatyczną zmianę wewnątrz sceny. Ponadto

<sup>20</sup> *Collected Papers of Charles S. Peirce*, t. 6, par. 455, 1908.

Rys. 2. Strona z komiksu *Batman with Robin* (1953)

Źródło: Les Daniels, *Comix: A History of Comic Books in America*, Outerbridge & Dienstfrey, New York 1971, s. 120.

pierwsza duża litera słowa *Then...* odróżnia ten opis od pozostałych, co jeszcze bardziej uwypukla różnice między nimi.

Podsumowując, przedstawienie czasu pod postacią symboli nie nadaje im żadnej przestrzennej formy istotnej z punktu widzenia semiotyki. Zadrukowany fragment przestrzeni zajęty przez symbol jest jedynie miejscem umieszczenia repliki, której przestrzeń jest umowna lub nieistotna. Jeżeli zaś replika symbolu

nabiera ekspresywnej formy dzięki specyficznej typografii, zaczynamy mówić o ikonicznych środkach wyrazu. Zaczynamy analizować ikony i indeksy jako przestrzenne ucieleśnienie znaków czasu, które funkcjonują w powieściach graficznych. Zaprezentowane tu dwa rodzaje znaków są zazwyczaj używane do określenia dwóch odmiennych rodzajów czasu. Ikony najlepiej odnoszą się do czasu rozumianego jako ruch lub zmiana, natomiast indeksy najlepiej sprawdzają się do zaznaczenia „punktów w czasie”. Upływ czasu jest zwykle przedstawiony w ikonach, a czas obecnej chwili lub punkty w czasie najczęściej odzwierciedlają indeksy.

#### 4. Ikoniczne przedstawienie czasu w przestrzeni

Peirce rozróżnia trzy rodzaje ikon: obrazy, diagramy i metafory. Obrazy charakteryzują „proste cechy” tożsame z ich przedmiotem odniesienia<sup>21</sup>. Realistyczny obraz zielonego jabłka jest ikoną pierwszego rodzaju, ponieważ odzwierciedla proste cechy, takie jak kolor i kształt powiązanego przedmiotu. Jednak czas rozumiany jako ciągłość postrzegana w przestrzeni nie ma własnych prostych i namacalnych cech i w konsekwencji nie może być w taki sposób doświadczony<sup>22</sup>. Jedyną cechą rzeczywistego czasu jest ciągłość, ale ciągłość nie należy do „cech prostych”. Przynależy ona do trzeciości, do kategorii ogólności. Właśnie dlatego nie można zilustrować czasu.

Ikoniczne przedstawienie czasu staje się możliwe dzięki diagramom lub metaforom. Strzałka, która ma posłużyć do ukazania czasu jako nieodwracalnego upływu, jest diagramem czasu. Tutaj czas zostaje ucieleśniony w ruchu w przestrzeni poprzez przedstawienie go w przestrzeni stron powieści graficznej w postaci diagramu. Pierwszą cechą diagramu, zupełnie inaczej niż ma to miejsce w przypadku obrazu, jest brak „zmysłowego podobieństwa”<sup>23</sup> między znakiem i przedmiotem odniesienia. Istnieje „jedynie analogia pomiędzy związkami zauważalnymi między ich elementami”<sup>24</sup>. Drugą cechą diagramu jest to, że jego „bezpośrednia obserwacja pozwala na odkrycie innych prawd związanych z jego przedmiotem, odmiennych od tych, które wystarczają, by określić jego strukturę”<sup>25</sup>. Po trzecie, diagram jest „ikoną, w której podobieństwo jest wzmocnione poprzez konwencję”<sup>26</sup>.

Owe kryteria diagramatyczności mają zastosowanie do przedstawienia czasu w przestrzeni powieści graficznych. Najpierw czas staje się widzialny w kolej-

<sup>21</sup> Ibidem, t. 2, par. 277, c. 1902.

<sup>22</sup> Ibidem, t. 4, par. 642, 1908.

<sup>23</sup> Ibidem, t. 2, par. 279, c. 1895.

<sup>24</sup> Ibidem.

<sup>25</sup> Ibidem.

<sup>26</sup> Ibidem.

ności zmian pomiędzy obrazami przedstawionymi w panelach. Potem informacja o czasie staje się nową informacją, którą czytelnik czerpie z tej kolejności. W końcu potrzebna jest też znajomość konwencji, by odczytać sam diagram. Konwencjonalność jest konsekwencją kierunku pisania. Kolejność paneli jest diagramem kolejności pisania, która jest skonwencjonalizowana. W językach używających pisma łacińskiego kolejność paneli bazuje na kierunku lewo-prawo w linijce i góra-dół na stronie. W języku arabskim pisze się od prawej do lewej, co przedstawia rys. 3 (tekst na rysunku brzmi: od prawej mąż: „Dzięki Ci Panie, nareszcie skończyliśmy przygotowania do podróży. Jutro dotrę do Świętego Miasta, do Mekki”. Żona: „Na chwataę Pana!”. Drugi panel po lewej stronie: mąż: „W przyszłym roku, jeśli Allah pozwoli, razem pojedziemy na pielgrzymkę”. Żona: „Chwała Panu!”). W niektórych językach Azji Południowo-Wschodniej konwencja wymusza kierunek od góry do dołu, co z kolei uniemożliwia tłumaczenie powieści graficznych przynajmniej do chwili zmiany układu samych obrazów.



Rys. 3. Kierunek pisania jako diagram bazujący na kolejności paneli

Źródło: A. Douglas, F. Malti-Douglas, *Arab Comic Strips*, Indiana University Press, Bloomington 1994 (okładka).

Jeśli czas jest ciągłością i zmianą postrzeganą w przestrzeni, to najbardziej abstrakcyjną diagramatyczną ikoną czasu jest strzałka, a dokładniej: trajektoria. Jeżeli metafora „strzały czasu” jest doskonała, ponieważ strzała nie porusza się bez końca, to metafora „linii czasu” jest niedoskonała, ponieważ linia nie implikuje żadnego kierunku w takim sensie jak czas, który nieodwracalnie biegnie od przeszłości do przyszłości. Mimo to termin „wątek” (Nöth używa słowa *storyline* – przyp. tłum.) jest typowy dla filmu i teorii narracji. Wątek powieści graficznej nie jest prostą linią, chociaż śledzi kierunek linii słowa pisanego. Porządek naturalny (łac. *ordo naturalis*, termin znany już w starożytnej retoryce) opowieści jest zaprezentowany poprzez ułożenie linii tekstu, który nie wyklucza jednak odstępstw od ustalonego porządku poprzez zastosowanie takich rozwiązań, jak flashback (*analepsis*) czy flashforward (*prolepsis*). Jednak takie odstępstwa muszą być oznaczone w formie słownych opisów, które są znakami symbolicznymi.

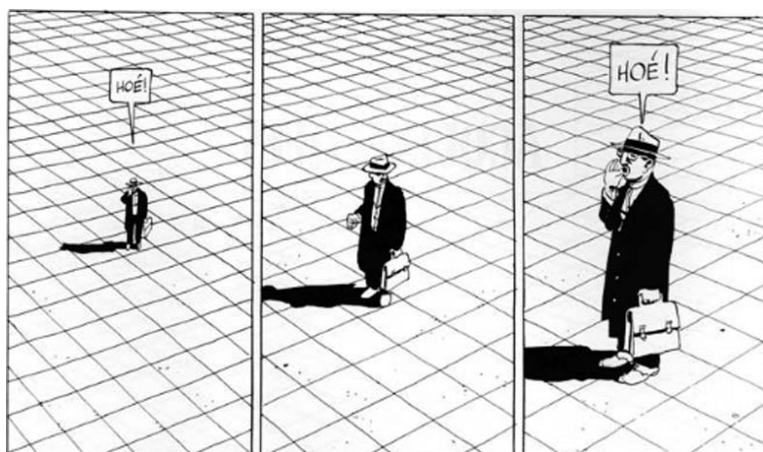


Zazwyczaj kierunek pisania, tak jak kierunek ułożenia paneli, jest diagramem kierunku wskazującym rozwój wątku. Przedstawienie naturalnego porządku wydarzeń w kolejności paneli na stronie nie jest niczym innym jak diagramatyczną ikoną ukazującą chronologię elementów składających się na dany wątek.

Przykład komiksu arabskiego zaprezentowany na rys. 3 nie jest jedynie diagramem wątku, który odzwierciedla się w kolejności paneli biegnących z prawej do lewej strony, czy czasu opowieści, który ukazany jest przez ułożenie liter w tym samym kierunku. Wątek jest również przedstawiony diagramatycznie w kolejności paneli. Chociaż każdy panel pokazuje pewną chwilę (innymi słowy: zamroźony czas), również czas, który upływa między pierwszym i drugim panelem może zostać ustalony na podstawie zmian układu bohaterów względem tła na pierwszym obrazie i na drugim. To właśnie te drobne zmiany wskazują na szybkość, z jaką przedstawione obiekty i postacie przemieszczają się w przestrzeni. Na rys. 3 widać, jak mąż wchodzi spokojnym krokiem do pokoju z prawej strony, kierując się na lewo. Nie mogło upłynąć dużo czasu między wejściem do pokoju a chwilą, gdy jest już ukazany w pozycji siedzącej na sofie, obok żony, na następnym panelu. Rys. 4a i 4b są kolejnym przykładem na to, do jakiego stopnia relacja pierwszy-drugi plan może diagramatycznie odkryć, ale również ukryć długość czasu, który upływa między panelami. Jak widać na rys. 4a, czas, jaki upływa między dwoma panelami, można określić na podstawie wiedzy czytelnika, który zdaje sobie sprawę, ile zajmuje zejście ze schodów o dwa stopnie. Dla odmiany bohater rys. 4b wydaje się być kompletnie zagubiony w czasie, co podkreśla jednolitość tła, które nie daje żadnych czasowych wskazówek.

Wnioskowanie dotyczące czasu i trwania scen pokazanych na pojedynczych panelach oraz kolejności wydarzeń jest również możliwe dzięki analizie długości dialogów i kolejności, w jakiej bohaterowie prowadzą rozmowę. Na rys. 3 mąż wypowiada się jako pierwszy, a jego żona jako druga. Diagramatyczne przedstawienie odzwierciedla kierunki góra-dół oraz prawo-lewo, co widać w chmurkach z wypowiedziami, które odnoszą się jednocześnie do ogólnego kierunku czytania. We fragmencie o Batmanie (rys. 2) kolejność osób mówiących (oraz czytających) jest diagramem opartym na kierunku czytania od lewej do prawej. Ten rodzaj ucieleśnienia czasu opowieści w przestrzeni, którą odczytujemy, nie pokrywa się z omówioną wyżej rwaną formą ucieleśnienia czasu w przestrzeni poszczególnych czytelników, która i tak miała pozostać poza naszymi dociekaniem. Kierunek czytania jest wpisany w symbole używane w pisowni. Tym, co staje się istotne, jest legisign, znak z urzędu – jakby powiedział Peirce – a nie repliki poszczególnych symboli.

Uświadomienie sobie tego, że czas zaczyna być widoczny, jest istotne dla dociekań dotyczących ucieleśnienia czasu w przestrzeni powieści graficznej. Chociaż każdy panel jest sam w sobie nieruchomy, to zmieniające się obrazy w kolejnych panelach wywołują wrażenie ruchu, który może być wolny, normal-



Rys. 4a i 4b. Relacja między pierwszym i drugim planem w układzie paneli rozumianych jako diagram czasu w przestrzeni

Źródło: M.-A. Mathieu, *L'Origine*, Delcourt, Paryż 1991, ss. 6 i 9.

ny lub szybki, a zatem ruch uwidacznia czas, który staje się dostrzegalny w ruchu ukazany w kolejnych panelach. Warunkiem diagramatycznego przedstawienia czasu jako ruchu jest jednak umiejscowienie postaci względem tła oraz w relacji do stale płynącego potoku słów. Rys. 3 i 4a doskonale pokazują, w jaki sposób taka zmiana układu postaci – tło twarzy czas w sposób diagramatyczny. Mąż i żona są postaciami umiejscowionymi względem tła, którym jest ich mieszkanie. Zakładając ciągłość dialogu, widzimy, że czas obu pierwszych wyrażzeń musi być tożsamy z czasem, w którym mąż przemieszcza się od drzwi do sofę, którą widać na kolejnym panelu. Odległość nie może przekraczać kilku metrów, po-

nieważ sofa jest już widoczna w pierwszym panelu. Zupełnie inaczej wygląda to w komiksie o Batmanie (rys. 2), gdyż tutaj tło całkowicie zmienia się w każdym panelu, co utrudnia czytelnikom określenie czasu wydarzeń na podstawie zmian w ustawieniu postaci. Właśnie z tego powodu autor zostaje zmuszony do dopisywania nagłówków odnoszących się do czasu w każdym panelu. W ten sposób zostaje doprecyzowany czas, który mija między wydarzeniami, np. dzięki takim zwrotom, jak „następnego dnia” lub „wkrótce potem”.

Wyliczenie czasu z przesłanek ruchu, wyliczenie ruchu z przesłanek tempa, gdzie przedmioty zmieniają swoje położenie w stosunku do innych przedmiotów w przestrzeni, jest niczym innym jak wyliczeniem czasu z przesłanek wskazujących na prędkość. Czytelnicy powieści graficznych są już przyzwyczajeni do wyliczania czasu z takich przesłanek w sposób intuicyjny i nie muszą stosować skomplikowanych wzorów matematycznych, które by doprecyzowały tempo zmian położenia przedmiotów na pierwszym planie w stosunku do drugiego planu. Mimo to rozumowanie w obu przypadkach jest diagramatyczne. Peirce często pokazywał, dlaczego „rozważania matematyczne składają się z budowania diagramu na podstawie ogólnego spostrzeżenia, z obserwowania związków pomiędzy częściami tego diagramu, które nie są jednoznacznie wymagane przez to spostrzeżenie”<sup>27</sup>.

Według Genette’a fabuły mają własny rytm i prędkość, które nie są tożsame z prędkością czytania. Fabuła może przyspieszać i zwalniać. Duża prędkość jest typowa dla podsumowań lub wszelkich fragmentów, w których czas gęstnieje. Im więcej tekst pomija, tym większa prędkość narracji; im więcej opisuje, tym wolniej wszystko przebiega. Spowolnienie ruchu rozciąga czas opowieści i uwydatnia zmniejszenie prędkości<sup>28</sup>. Istnieje jednak jeszcze trzeci rodzaj prędkości w opowiadaniu, który Genette nazywa isochronicznym<sup>29</sup>. W tym przypadku czas opowieści i czas wydarzeń stają się tożsame. W odniesieniu do prozy Genette<sup>30</sup> sugeruje, że prędkość opowieści można określić jako stosunek powierzchni zajmowanej przez tekst do czasu trwania opisanych wydarzeń. W powieściach graficznych takie wyliczenie powinno być rozszerzone, gdyż musi jeszcze uwzględnić rozmiar paneli. Prędkość opowieści będzie wtedy określana jako stosunek między rozmiarem zadrukowanej przestrzeni, która przedstawia długość czasu opowieści, a długością fabuły. Tak jak wszystkie matematyczne wzory, również ten wskazuje na diagramatyczny związek. Wielkość przestrzeni, którą autor przeznaczają na przedstawienie pewnego fragmentu, staje się diagramatyczną ikoną prędkości, z jaką opowiadanie jest prezentowane.

<sup>27</sup> *Collected Papers of Charles S. Peirce*, t. 1, par. 54, c. 1896.

<sup>28</sup> G. Genette, *Narrative Discourse...*

<sup>29</sup> *Ibidem*, s. 88.

<sup>30</sup> *Ibidem*, s. 92.



## 5. Czas indeksowy

Czas nie jest jedynie uwidaczniany pod postacią ciągłych zmian w przestrzeni. Staje się również oczywisty jako punkt w czasie, początek lub zakończenie. W tym wypadku czas jest postrzegany jako przerwa w ciągłości lub wynik pewnego procesu. W tej formie zazwyczaj spotykamy znaki indeksowe. Zgodnie z tekstami Peirce'a indeks jest znakiem, który „bezpośrednio wpływa na swój przedmiot odniesienia”<sup>31</sup>. „Jest on nierozzerwalnie powiązany z tu i teraz”<sup>32</sup>. Znaki indeksowe wskazują na swój przedmiot odniesienia jak na coś unikatowego w czasie i przestrzeni. Zgodnie z tymi przesłankami możemy wyróżnić następujące indeksy czasu w przestrzeni spotykane w powieściach graficznych: czas wydarzenia, czas historyczny, wiek, czas zegarów i kalendarzy, a w końcu ślady czasu czynności i wydarzeń odbywających się przy dużych prędkościach.

Indeksy czasu wydarzeń, czasu historycznego oraz wieku są znakami, które odnoszą się do czasu wydarzeń wymagających dłuższych okresów (godziny, pory roku, lata, epoki historyczne), których nie sposób przedstawić w pojedynczym panelu. Rys. 5 ilustruje czas wydarzenia postrzeganego jako meteorologiczny znak konkretnej pory roku. Płatki śniegu informują nas, że „teraz” jest zima, ale, rzecz jasna, ta pora roku nie jest ograniczona do chwili obecnej. Innymi przykładami tego typu indeksów są oznaki wegetacji, np. drzewa pozbawione liści, lub oznaki pory dnia. Cienie rzucane przez postacie i przedmioty są indeksami pozycji słońca, a zatem również pory dnia, a samo światło słoneczne, które charakteryzuje daną scenę, też staje się indeksem.

Rys. 6 przedstawia indeksy czasu historycznego. Odzienie i miecz rycerza są oznaką Średniowiecza. Ponadto komentarz narratora doprecyzowuje tę informację przez podanie dokładniejszych danych (XI wiek). W kolejności paneli indeksy czasu wydarzeń mogą również wskazywać na czas, który upłynął pomiędzy scenami. Rzecz jasna, nie wszystkie powieści graficzne stosują znaki czasu wydarzeń. Wiele z nich jest ponadczasowych w swoich zmyślonych wszechświatach i dlatego są one pozbawione wszelkich wskazówek odnoszących się do czasu historycznego. Mimo to indeksy pory dnia są zazwyczaj szeroko stosowane. Rys. 7 jest przykładem indeksów czasu jako znaków określających czyjś wiek. W dualistycznej formie, typowej dla komiksów, dobra bohaterka jest wyraźnie młoda w odróżnieniu od swej wiekowej rywalki. Z dzisiejszej perspektywy maszyny ukazane w tym komiksie opublikowanym w 1946 r. są jednocześnie indeksowymi znakami przestarzałej technologii, należącej do czasów, gdy urządzenia były sterowane za pomocą dźwigni i przekładni.

<sup>31</sup> *Collected Papers of Charles S. Peirce*, t. 2, par. 247, 1903.

<sup>32</sup> *Ibidem*, t. 4, par. 56, 1983.



Rys. 5–7. Czas wydarzenia: pora roku (zima), czas historyczny (Średniowiecze), wiek (młodość i starość)

Źródło: F.C. Ware, *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth*, Pantheon, Nowy Jork 2000, s. 232; *Ravens of Doom*, „Mystery Comics Digest” 7/1972 (Sept.), s. 31; Mary Marvel 1946, [http://www.comicweb.com/onlinecomics/mary\\_marvel\\_01\\_story.pdf](http://www.comicweb.com/onlinecomics/mary_marvel_01_story.pdf) [15.01.2014].

Czas wyznaczony przez zegary oraz znaki określające szybkie czynności, np. charakterystyczne linie wokół pędzących przedmiotów, są indeksami czasu, który odnosi się jedynie do chwili przedstawionej w scenie danego panelu. Chociaż czas ukazany na zegarze wskazuje na punkt w czasie i zatrzymuje czas, który zazwyczaj jest ciągły, to indeksy szybkich czynności i krótkotrwałych wydarzeń rozciągają czas, który normalnie byłby postrzegany jako zamrożony w statycznym panelu. Czas przedstawiony na cyferblacie jest indeksem, który zawiera w sobie ikonę. Klepsydra stale wskazuje czas, który upłynął od momentu ustalonego na początku, ale klepsydra zawiera diagramatyczną ikonę – ilość piasku odpowiada długości czasu, który upłynął. Jakiego rodzaju znakiem jest zegar obecny na rys. 8 i w jaki sposób jest on ucieleśniony w przestrzeni? Cyfra trzy jest symbolem, ale zegar może zostać odczytany nawet bez cyfr wskazujących konkretną godzinę. Wszystkie zegary analogowe zawierają w sobie diagramatyczną ikonę,



Rys. 8 i 9. Czas zegara oraz czas wywnioskowany z indeksów wysokich prędkości

Źródło: M.-A. Mathieu, *L'Origine*, ss. 22 i 29.

wspartą konwencjonalnymi znakami, ponieważ na cyferblacie znajdujemy cyfry ułożone w okręgu. Znajomość tego diagramu pozwala nam na odczytanie czasu z samej pozycji wskazówek przemieszczających się po tarczy zegara również wtedy, gdy jest ona pozbawiona cyfr. Ale diagramatyczna ikona sama nie jest w stanie wskazać czasu danej chwili, nie pokaże nam „tu i teraz”. Jedynie znak indeksowy może oznaczyć czas teraźniejszy i poinformować nas, że „teraz” jest godzina trzecia. Panel widoczny na rys. 8 dodatkowo podwaja indeksowe wskazanie w przestrzeni akustycznej za pomocą trzech onomatopei: *dong, dong, dong*. Nie tylko nabierają one cech ikoniczności, ale są również wsparte dodatkowymi pofalowanymi liniami sygnalizującymi rezonujące dźwięki zegara, które jeszcze silniej przyciągają uwagę bohaterów do chwili obecnej. W ten sposób indeks czasu teraźniejszego zawiera w sobie jeszcze jedną ikonę – znak odnoszący się do trzech uderzeń zegara, które również odzwierciedlają czas.

Rys. 9 dostarcza dowodów na to, że czas nie zawsze jest zamrożony w pojedynczym panelu. Poglądu Romána Guberna, który uważa, że tymczasowa konstrukcja powieści graficznych może być określona jako „uporządkowane chwile obecne”, nie można przyłożyć do paneli, które przedstawiają szybki ruch w przestrzeni. Odwzorowanie czasu w postaci szybkiego ruchu, który tu widać, jest typowym elementem powieści graficznych. Rozwiane włosy mężczyzny w tym kadrze są indeksami dużej prędkości, a zatem relatywnie krótkiego czasu, jaki zajmuje im przejście przez most.

Podsumowując, można stwierdzić, że skoro powieści graficzne łączą słowa z obrazami, to zawarte w nich znaki muszą należeć do dwóch rodzajów: symboli i ikon. W trakcie odczytywania znaków językowych, które są przecież symbolami, należy je również postrzegać jako ikony i indeksy. Obrazy umieszczone

w panelach są ikonami, ale także indeksami fikcyjnego świata. Jako ikony znaki w powieściach graficznych odwołują się do wyobraźni czytelników; jako indeksy stwarzają *loci* w przestrzeni umysłowej, która zapewnia orientację w przedstawionym fikcyjnym świecie. Odkrycie faktu, że czas w powieściach graficznych jest ucieleśniony pod postacią ikon albo indeksów, oznacza, że musimy także zwracać uwagę na interpretanty tych znaków czasu.

*tłum. Mikołaj Sobociński*

### Summary

#### **Time embodied as space in graphic narratives. A study in applied Peircean semiotics**

The paper studies signs of time and the time of signs in graphic novels and in comics. It applies Peirce's semiotics to study how time is embodied in graphic and mental spaces. A reinterpretation of Genette's theory of narrative time is proposed. The signs of time in this medium represent time and create interpretants as mental images and concepts of time, but they also have a temporal dimension of their own. The paper distinguishes between time as continuity, time as age, and points in time and argues that time as continuity is typically embodied in signs of the form of diagrammatic icons, whereas age and points in time are mainly represented indexically. It concludes that discontinuities in time and space are a typical characteristic of the medium.

**Słowa kluczowe:** powieść graficzna, komiks, czas i przestrzeń, semiotyka czasu, ucieleśnienie, Peirce, ikony czasu, indeksy czasu, symbole czasu

**Keywords:** graphic novel, comics, time and space, semiotics of time, embodiment, Peirce, icons of time, indices of time, symbols of time