

Katarzyna Sadowska-Dobrowolska
Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8627-6486>
e-mail: katarzyna.sadowska-dobrowolska@mail.umcs.pl

Kreacja struktur czasowych w narracjach graficznych na przykładzie *Sandmana* Neila Gaimana

The creation of temporal structures in graphic novels
as represented by *The Sandman* by Neil Gaiman

Abstrakt

Czas jako element strukturalny narracji jest rozbudowaną kategorią, na którą składa się: czas fabularny (czas narracji i następstwo zdarzeń), układ zdarzeń oraz tempo akcji. W narracjach graficznych temporalny wymiar fabuły kreowany jest nie tylko werbalnie: do kotwiczenia temporalności w poszczególnych kadrach wykorzystywana jest również warstwa ikoniczna. Prezentowany artykuł poświęcony jest opisowi sposobów kreacji struktur czasowych w narracjach graficznych oraz kotwiczenia ram czasowych w poszczególnych panelach i ich sekwencjach. Celem badań była próba stworzenia charakterystyki cech temporalnych wyrażanych najczęściej ikonicznie i/lub werbalnie. W badaniu amerykańskiej powieści graficznej *The Sandman* Neila Gaimana wykorzystano zarówno metody opisu przekazów werbalnych, tj. analizę składnikową i formalno-semantyczną, jak i jakościową analizę semiotyczną, typową dla opisu komunikatów multimodalnych. Przeprowadzone analizy wykazały istnienie regularności w sposobie wyrażania temporalności. Wskaźniki werbalne czasu dominują w przypadku kreowania linearnego schematu fabularnego i następstwa zdarzeń (retrospekcji i antycypacji). Werbalnych objaśnień warstwy ikonicznej obligatoryjnie wymaga również parataktyczny układ zdarzeń. Ikoniczna kreacja temporalnego wymiaru fabuły dominuje natomiast w przypadku budowania tempa akcji i sygnalizowania jego zmian oraz w tworzeniu układu symultanicznego. Ponadto warstwa graficzna odpowiada za wizualne kotwiczenie w poszczególnych kadrach czasowych ram fabuły.

Słowa kluczowe: powieść graficzna, narracja, temporalność, ikono-lingwistyczna jedność tekstu

Abstract

Time is a complex structural element of the narrative which consists of the fabula time (story duration and order), the arrangement of events and the pace of action. In graphic novels, temporality of the story is created not only verbally – the iconic layer is also used to anchor the temporal aspect in individual frames. The article describes methods

of creating time structures and anchoring time frames in individual panels of Neil Gaiman's *The Sandman*. The undertaken research aims at attempting to describe temporal features most often expressed iconically or verbally. The analyses employed methods of describing verbal messages (componential and formal-semantic analysis) and qualitative semiotic analysis, typical of the description of multimodal messages. They showed regularities in the way of expressing temporality. Verbal indicators of time dominate in the creation of the linear scheme and the sequence of events (retrospection and anticipation). The paratactic pattern of events also requires verbal explanations of the iconic layer. The iconic creation of the temporal dimension of the plot dominates in the case of building the pace of action and signaling its changes, and in creating a simultaneous pattern. In addition, the graphic layer is responsible for the visual anchoring of the plot in particular time frames.

Keywords: graphic novel, narration, time structure, icono-linguistic unity of text

1. Wprowadzenie

Czas – jedna z podstawowych kategorii ludzkiego doświadczenia – postrzegany jest zwykle w połączeniu ze zdarzeniami, których naturalne następstwo pozwala zrozumieć jego upływ. Łączenie czasu z ruchem ma swoje potwierdzenie w relacyjnej koncepcji czasu Gottfrieda W. Leibniza, według której „czas jest porządkiem następstwa zdarzeń zachodzących w świecie – bez świata (zdarzeń) nie może być mowy o żadnym czasie” (Heller, Pabjan 2014: 35). Pośrednie postrzeganie czasu wydaje się naturalną formą jego percepcji: „czas wyznaczony ilością następujących po sobie idei nie daje się porównać inaczej, jak jedynie wtórnie – poprzez odwołanie do ruchu i związku z rozciągłością przestrzenną” (Grzeźliński 2011: 204).

Językowe wykładniki temporalności (Smereczniak 2012) są obligatoryjnymi składnikami zarówno pojedynczych komunikatów, jak i rozbudowanych narracji tekstowych. W tych ostatnich temporalność zdarzeń to jeden z najważniejszych czynników kształtujących strukturę całego opowiadania. W tradycyjnej fabule czasowy wymiar zdarzeń konstruowany jest wyłącznie przy pomocy wspomnianych już środków językowych, co nie znaczy, że konstrukcje werbalne są jedynym sposobem tworzenia temporalnego wymiaru narracji. Prezentowany artykuł poświęcony jest omówieniu sposobów kreacji struktur czasowych w narracjach graficznych, rozumianych jako opowiadania fabularne, których treść tworzy „komunikat podwójnie kodowany: w warstwie wizualnej oraz zwizualizowanej warstwie werbalnej” (Tuszyńska 2015: 22)¹. Stanowi on spójną propozycję kompleksowego

¹ Przyjęty w artykule sposób rozumienia *komiksu* jest dość ogólny, ale oddaje specyfikę narracji graficznych na tle innych form opowiadania, nie ograniczając jednocześnie jego stosowania do jednego gatunku komiksowego.

modelu analitycznego, który może być wykorzystany do opisu fabularnej struktury czasu w powieściach graficznych. Przedstawione analizy dotyczą ustalenia sposobów kreowania temporalnego wymiaru fabuły oraz sposobów kotwiczenia ram czasowych w poszczególnych kadrach i ich sekwencjach. Dodatkowym celem badawczym jest próba stworzenia charakterystyki cech temporalnych, wyrażanych najczęściej ikonicznie i/lub werbalnie oraz ustalenie, czy istnieje jakaś regularność w wyrażaniu poszczególnych aspektów temporalności. W polu zainteresowania badawczego znalazła się również refleksja nad tym, jakie mechanizmy poznawcze są uruchamiane w procesie odbioru i interpretacji informacji czasowych umieszczonych w warstwie ikonicznej i/lub werbalnej narracji graficznych². Przedmiotem analizy jest amerykańska powieść graficzna *The Sandman* Neila Gaimana³. Omawiane przykłady pochodzą z tomu *Preludia i nokturny* (2016). Wybór materiału uzasadnia skomplikowana fabuła *Sandmana*, której zrozumiałe przedstawienie wymaga misternie skonstruowanej narracji. Tytułową postacią jest Władca Snów, który zostaje podstępnie sprowadzony z uniwersum Czasosnu i uwięziony w „ludzkiej” rzeczywistości. W konsekwencji w obu wymiarach dochodzi do zaburzenia porządku: królestwo Pana Snów niemal całkowicie się rozpada, a w świecie realnym występują groźne anomalie sensne. Ostatecznie Sandman uwalnia się i wyrusza w podróż, by ocalić oba światy. Przedstawiona fabuła ma kompozycję szkatułkową i łączy elementy różnych gatunków (m.in. horroru, groteski, fantasy), zyskując niepowtarzalny klimat. Stylistykę snu i wędrówki po surrealistycznych krainach dopełnia obecność mitycznych, biblijnych i literackich postaci, będących bohaterami historii. Istotnym elementem świata przedstawionego *Sandmana* jest grafika: rozmyta, pozornie niedokładna kreska, nierealistyczne, czasami groteskowe postaci i stłumione, „przybrudzone” barwy, podkreślające koszmarno-schizofreniczny nastrój powieści. Domknięciem jej surrealistycznego klimatu jest kompozycja poszczególnych stron: obok klasycznego układu ramek, zare-

² Kwestia ta wykracza poza ramy artykułu, niemniej stanowi dopełnienie i zwieńczenie poruszanej w nim problematyki, stąd konieczność przynajmniej jej zasygnalizowania.

³ Przynależność gatunkowa *Sandmana* jest przedmiotem licznych dyskusji i dociekań badawczych, podobnie jak kwestia odróżniania komiksu od powieści graficznej. Oba te zagadnienia szczegółowo opisuje Cyril Camus w artykule *Neil Gaiman's „Sandman” As A Gateway From Comic Books To Graphic Novels* (2015), w którym za główne uzasadnienie traktowania *Sandmana* jako powieści graficznej uznaje jego kompleksową, od początku znaną autorowi, główną linię fabularną, konsekwentnie rozwijaną w kolejnych epizodach. O holistycznym „panowaniu” nad zdarzeniami jako wyróżnikiem powieści graficznych pisze również Justin Mellette (2015: 323–324). W niniejszym artykule *Sandman* jest określany mianem powieści graficznej właśnie ze względu na konstrukcję fabularną, nie ma to jednak charakteru rozstrzygnięcia jego statusu gatunkowego.

zerwanego głównie dla „ludzkiego” świata, pojawiają się niestandardowe, niekiedy trudne do rozszyfrowania układy, typowe dla scen dziejących się w Czasosnie i innych fantastycznych wymiarach.

2. Konstrukcja powieści graficznej

Fabula powieści graficznej podlega podwójnemu kodowaniu: tworzące ją elementy prezentowane są przy wykorzystaniu znaków ikonicznych i zwizualizowanych znaków werbalnych (Kowalewski 2015; Tuszyńska 2015). Warstwa ikoniczna może w różnym stosunku proporcji współpowiadać kreowaną opowieść, dominując nad kodem werbalnym, współgrając z nim lub też pełniąc jedynie funkcję materiału służącego do budowy komunikatu słownego.

Treść fabuły prezentowana jest w formie kadrów, tworzących wielopoziomowe układy, których znaczenie ma amalgamiczny charakter: nośnikiem sensu nie jest wyłącznie warstwa ikoniczna albo też wyłącznie warstwa werbalna. Obie stapiają się, tworząc wspólnie znaczenie nieobecne w całości w żadnej z tych warstw⁴. Na złożoność formalną komiksu wpływa nie tylko dwoistość warstwy semantycznej, ale też skomplikowane struktury zdarzeń, charakterystyki i warstwy koncepcyjne (Borkent 2017). Struktury zdarzeń fabularnych opierają się na konwencjonalnych skryptach i scenariuszach, odwołując się do znajomości sytuacji: poszczególne kadry funkcjonują jako wycinki łatwo rozpoznawalnych scen i skryptów. Taka reprezentacja treści wymusza inny sposób „czytania” tekstu i odmienny proces jego interpretacji: „odbiorca [...] »czyta« litery i obrazy oraz »ogląda« obrazy i słowa” (Tuszyńska 2015: 59). Do podstawowych zadań odbiorczych należy konkretyzacja czytanego tekstu (Ingarden 1960: 53–65)⁵, która w powieści graficznej polega m.in. na złożeniu w logiczną całość sekwencji ikoniczno-werbalnych, uzupełnieniu tzw. *miejsz niedookreślenia* i *luk* narracyjno-fabularnych (Ingarden 1960: 53) między kadrami oraz na interpretacji przesłanek fabularnych,

⁴ Teoria amalgamatów pojęciowych Gilles’a Fauconniera i Marka Turnera (2002) dobrze tłumaczy ikono-lingwistyczną jedność języka komiksowego. O amalgamicznym charakterze komiksu piszą m.in. Neil Cohn (2013, 2016), Michał Wróblewski (2015), Mike Borkent (2017).

⁵ Scott McCloud proces odbiorczego uzupełniania informacji określa jako *closure* i tłumaczy jako proces tworzenia kompletnego przekazu na podstawie obserwowanych w komiksie fragmentów (McCloud 1993: 62–65). Taki mechanizm odczytywania znaczeń zgodny jest z teorią Gestalt, według której ludzka percepcja ma charakter postrzegania całościowego, a nie sumarycznego: człowiek organizuje swoje postrzeganie jako kompletną formę lub konfigurację, a nie jako sumę elementów wizualnych.

zakotwiczonych w warstwie ikonicznej i/lub werbalnej komiksu. W procesie tym czytelnik wykorzystuje myślenie dedukcyjne, oparte na wiedzy i doświadczeniu, oraz wyobraźnię, dzięki którym „zmienia dwa różne obrazki w jedną myśl” (McCloud 1993: 66). Dodatkowym utrudnieniem interpretacji jest szkatułkowy układ reprezentacji graficznych, polegający na tym, że poszczególne kadry – poza współtworzeniem nadrzędnej fabuły – tworzą również mniejsze, kilku- lub kilkunastoelementowe układy sekwencyjno-narracyjne, ustawione w porządku linearnym lub „skokowym”, w którym kadry współkreujące dany wątek są odseparowane od siebie innymi kadrami. Interpretacja tak złożonych sekwencji zdarzeniowych wymaga elastycznych struktur poznawczych i umiejętności mieszania informacji wyjściowych, zakotwiczonych w różnych kodach. W pierwszej kolejności polega ona na właściwym (zgodnym z zamysłem autora) zestawieniu poszczególnych sekwencji kadrów w logiczną całość, czyli na odnalezieniu wewnętrznego porządku prezentowanych kadrów, a następnie odczytaniu ich amalgamicznego sensu.

Zastosowanie znaków ikonicznych jako nośników treści powoduje zmianę struktury powieści, nadając jej poszczególnym warstwom dodatkowy, wizualny wymiar. W świetle estetycznej koncepcji dzieła Romana Ingardena (1960) modyfikacje te prezentują się następująco:

- a) warstwa brzmień słownych: tworzą ją wizualizacje znaków językowych, głównie wielkość, grubość, kolor i kształt czcionki oraz grafika znaków interpunkcyjnych, obrazująca ton, głośność i nacechowanie emocjonalne poszczególnych wypowiedzi. Przynależą tu również takie elementy ikoniczne, jak linia i kształt dymków oraz kontur i wielkość ramek poszczególnych kadrów, również służące do przekazywane treści fabularnych (Cohn 2013). Ważną modyfikacją jest zaistnienie w obrębie tej warstwy *luk i miejsc niedookreślenia*: uzupełnienia dźwiękowego wymagają wszelkiego rodzaju linie ruchu i zmiany sugerujące dźwięk, np. obraz upadających przedmiotów skłania do usłyszenia towarzyszącego temu dźwięku;
- b) warstwa jednostek znaczeniowych: znaczenie pojedynczego kadru jest swoistym amalgamatem treści ikonicznych i werbalnych wraz z ich warstwą wizualną (Wróblewski 2015). Tylko w przypadku dymków narracyjnych partie werbalne są autonomiczne semantycznie, choć i w ich przypadku warstwa wizualna odgrywa rolę. W przypadku sekwencji kadrów współtworzących semantyczną całość pojawiają się graficznie zaznaczone luki, sygnalizowane ramkami kolejnych kadrów. Ich uzupełnianie w procesie lektury jest niezbędnym warunkiem narracyjnej spójności tekstu;

- c) warstwa uschematyzowanych wygląków: warstwa ta wyrażona jest *explicite*: zyskuje wymiar graficzny, tracąc swój schematyczny charakter. Miejsca niedookreślenia są w dużym stopniu zredukowane;
- d) warstwa przedmiotów przedstawionych: w powieściach graficznych warstwa również zwizualizowana i niemal całkowicie pozbawiona ingardenowskich *miejsc niedookreślenia*.

Na skutek modyfikacji w obrębie poszczególnych warstw utworu zmianie ulega jego schematyczność: przedmioty i wyglądy są dane, a szczegółowość ich przedstawienia zależy od zamysłu artystycznego autora. Uzupełnień wymaga natomiast warstwa brzmieniowa i, co istotniejsze z punktu widzenia recepcji utworu, ciąg wydarzeń fabularnych. W procesie odbioru czytelnik przede wszystkim uspoźnia akcję, dodając ruch wewnątrz paneli, uzupełniając luki między nimi oraz nadając im logiczny porządek. Do zadań odbiorczych należy również aktualizacja temporalnego wymiaru fabuły, tj. nadanie zdarzeniom linearnej ciągłości: „w komiksie [...] odbiorca w pewnym sensie »domalowuje« brakujące kadry – przestrzenie pomiędzy istniejącymi obrazami – tworząc pełną iluzję ruchu i upływ czasu” (Wróblewski 2015: 187).

3. Konstrukcja czasu w narracji graficznej

Mówiąc o czasie w narracjach graficznych, nie sposób nie odnieść się do klasycznej narracji powieściowej, z której narracje graficzne wyrastają (Szyłak 1999: 89; Birek 2009: 248). W przypadku epiki kategoria czasu jest dwuwymiarowa: ma wymiar filozoficzny, określający obowiązującą w dziele koncepcję czasu, oraz wymiar konstrukcyjny, odnoszący się do temporalności wpisanej w schemat fabularny tekstu (Bartoszyński 1987) i obejmującej czas narracji oraz czas zdarzeń, czyli rozpiętość czasową fabuły (Wyka 1969: 5). Temporalny wymiar narracji eksponowany jest na różnych płaszczyznach tekstu przy użyciu takich wykładników językowych, jak:

- a) zgramatyzalizowane środki formalne, kształtujące gramatyczny czas narracji i wypowiedzi postaci, np. kategorie gramatyczne czasownika;
- b) leksykalne środki formalne, np. rzeczownikowe nazwy odcinków czasu, przysłówki temporalne, wyrażenia przysłówkowe, związki frazeologiczne;
- c) konstrukcje składniowe, wykorzystujące spójniki współrzędne i podrzędne o funkcji modelowania relacji temporalnych w obrębie wypowiedzenia złożonego (Smereczniak 2012: 39, 67).

W przypadku narracji graficznych wymieniony repertuar środków językowych nie wyczerpuje sposobów kreowania temporalnego wymiaru fabuły, wpisanego również w ikonyczną warstwę tekstu. Do kreacji czasu służą

techniki kadrowania poszczególnych scen i układania ich w sekwencje, a także wewnętrzny układ sceny oraz wielkość poszczególnych ramek kadru (zob. McCloud 1993: 94–97). Rekonstrukcja struktury czasowej wymaga więc scalania informacji wywodzących się z danych odnotowanych zarówno w warstwie ikonicznej, jak i werbalnej.

3.1. Filozoficzny wymiar czasu w *Sandmanie*

W powieści Gaimana nie ma jednej, uniwersalnej idei czasu: świat *Sandmana* jest fantastyczną przestrzenią współistnienia różnych uniwersum, w których obowiązują odmienne koncepcje temporalności:

- 1) skalarna wielkość fizyczna, obowiązująca w „ludzkim” uniwersum i odpowiadająca czasowi jawy. Reguły czasu fizycznego obowiązują ludzi, nie dotyczą natomiast postaci fantastycznych, przebywających w ich świecie;
- 2) czas snu, obowiązujący w alternatywnej rzeczywistości marzeń sennych. Nie jest to typowy *czas wewnętrzny* (Smereczniak 2012: 12–14): skutki jego trwania wykraczają poza granice snu i obowiązują również na jawie;
- 3) bezczas bohaterów fantastycznych, pochodzących z różnych światów, istniejących poza czasem.

Potrójny status idei czasu buduje surrealistyczny klimat *Sandmana*. Jest także czynnikiem komplikującym rekonstrukcję temporalnego wymiaru fabuły, a tym samym – zrozumienie i interpretację całego tekstu.

3.2. Konstrukcyjny wymiar czasu w *Sandmanie*

Temporalność wpisana w schemat fabularny powieści graficznej obejmuje następujące elementy struktury tekstowej:

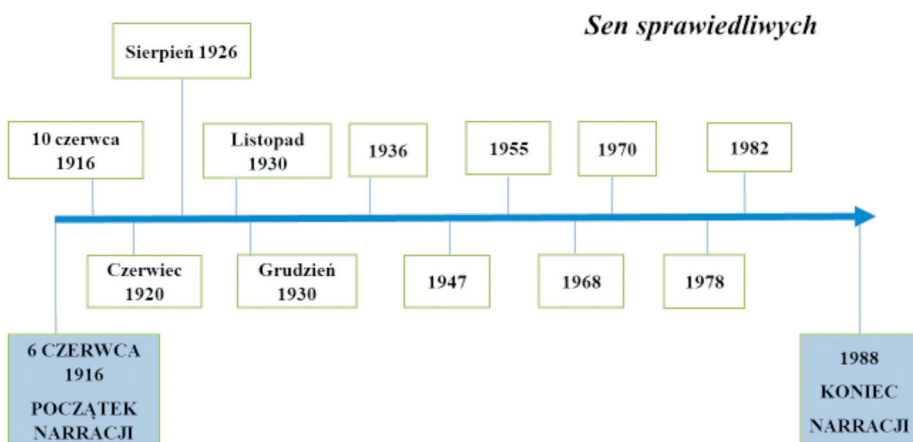
- linearny czas fabuły, czyli czas narracji i chronologiczne następstwo zdarzeń nią objętych;
- układ zdarzeń – kolejność ich prezentowania oraz relacje temporalne między kadrami i ich sekwencjami;
- tempo akcji – ilość zdarzeń objętych narracją, a także zmiany w czasie ich „dziania się”.

Każdy z powyższych aspektów temporalności ma swoje werbalne i ikoniczne wykładniki tekstowe, w różny sposób zaznaczone w poszczególnych kadrach powieści.

3.2.1. Linearny czas fabuły

Linearny czas fabuły, wyznaczany przez początek i koniec narracji, zawiera wszystkie objęte nią zdarzenia, zrekonstruowane – o ile to możliwe – w porządku chronologicznym. Taki „naturalny” układ może być zasadą konstrukcyjną opowiadania, ale kolejność prezentowanych zdarzeń może również wymagać chronologicznego uporządkowania w trakcie lektury. W zależności od przyjętej przez autora koncepcji, zdarzenia mogą być szeregowane na zasadzie inwersji, kompresji bądź ekspansji (Chatman 1984: 221).

W przypadku pierwszej części *Preludium i nokturnów* początek i koniec narracji jest dokładnie oznaczony na osi czasu przy pomocy dat historycznych, sygnalizowanych w dymkach narracyjnych umieszczonych w kadrach otwierających daną sekwencję zdarzeń. Znakowany w ten sposób czas fabularny nadaje opowiadanej historii realnego charakteru, gatunkowo zbliżając ją do kroniki wypadków. Z uwagi na surrealistyczną fabułę *Sandmana*, zabieg ten wydaje się szczególnie istotny, uwiarygodnia bowiem przedstawianą historię i skłania odbiorcę do traktowania jej w kategoriach prawdziwych zdarzeń. Wykorzystanie *czasu mianowanego* (Stoff 1990: 7) pozwala odbiorcy odtworzyć przebieg zdarzeń, ułatwiając orientację w ich toku, następstwie i konsekwencjach. Biorąc pod uwagę troisty status czasu funkcjonującego w powieści graficznej Gaimana, jest to znaczna pomoc, ułatwiająca zrozumienie fabuły utworu. Daty pełnią więc funkcję swoistej kotwicy, wiążącej surrealistyczną opowieść z realną rzeczywistością. Rozpisany układ zdarzeń opowiedzianych w *Śnie sprawiedliwych* przedstawia Ryc. 1.



Ryc. 1. Schemat temporalnej rozciągłości narracji w *Śnie sprawiedliwych* (Gaiman 2016: 12–52)

Kolejne daty na osi czasu sygnalizują przeskokki temporalne i otwierają kolejne części fabuły. Między nimi powstają *luki* narracyjno-fabularne, które wymagają uzupełnienia w procesie odbiorczym. Uzupełnianie to może odbywać się na podstawie informacji podanych *implicite* w tekście (Ryc. 4, kadr 2) lub też może przybrać postać ogólnej dedukcji, opartej na zgromadzonej wcześniej wiedzy o bohaterach i związanych z nimi wydarzeniach.

W analizowanych *Preludiach i nokturnach* pojawiają się również inne sposoby wyznaczania linearnego czasu fabuły. W części zatytułowanej *24 godziny* osiąą temporalną schematu fabularnego jest doba, w ciągu której mają miejsce zdarzenia objęte narracją (Ryc. 2).



Ryc. 2. *24 godziny*
(Gaiman 2016: 159, 170, 182)

Innym zabiegiem czasowego kotwiczenia sekwencji paneli, zastosowanym w *Zaśnij, wysnij o mnie sen*, jest wykorzystanie liczenia do sygnalizowania upływu czasu. W kilku kadrach sekwencji pojawiają się dymki narracyjne z liczebnikami głównymi, stwarzając iluzję odliczania (Ryc. 3).



Ryc. 3. *Zaśnij, wysnij o mnie sen*
(Gaiman 2016: 81)

Upływ czasu został ukazany poprzez odniesienie do znanego odbiorcy schematu liczenia do stu, który powinien zostać rozpoznany na podstawie sekwencji kadrów. Dostrzeżenie uruchomienia mechanizmu odliczania pozwoli odbiorcy prawidłowo odczytać czas trwania wydarzeń zobrazowanych

w kadrach. Przykład ten pokazuje, że jednym z mechanizmów percepcji jest odwołanie do znanych odbiorcy schematów poznawczych.

Możliwe jest również prowadzenie narracji bez sygnałów jej czasowej rozpiętości. Zdarzenia przedstawione w *Gospodarzach niedoskonałych* dzieją się głównie w miejscach panowania bezczasu, m.in. w domu tajemnic Kaina czy w Czaśośnie, co może być przyczyną niesygnalizowania temporalnego wymiaru fabuły. Czas fizyczny jest w niej obecny, ale niejako „obok” głównych postaci i miejsc, zwykle wzmianki o nim pojawiają się w kontekście nieokreślonej długości trwania wydarzeń, np. Pan Snu, opowiadając Kainowi i Ablowi, jak wyczerpany próbował *granicami snu* wrócić do swojego zamku, stwierdza: „Nie wiem, jak długo tam byłem” (Gaiman 2016: 59). Brak datowania w obrębie kreowanej historii sprawia, że opisane zdarzenia zdają się zawieszony w próżni, co podkreśla ich surrealistyczny i potęguje tajemniczy, oniryczny nastrój panujący w tej części *Sandmana*.

Czas narracji

Poszczególne wykładniki czasu narracji zakotwiczone zostały zarówno w werbalnej, jak i w ikonicznej warstwie analizowanej fabuły. Pojawiają się one w następujących elementach struktury komiksowej:

a) w dymkach narracyjnych, wyznaczających początek poszczególnych sekwencji paneli lub relacjonujących prezentowane zdarzenia Ryc. 4).



Ryc. 4. Leksykalne wykładniki czasu fabuły obecne w dymkach narracyjnych, *Sen Sprawiedliwych* (Gaiman 2016: 13, 25, 29)

Informacja o czasie przekazywana jest w nich przy użyciu znaków werbalnych, ale warstwa ikoniczna również odgrywa istotną rolę, ponieważ dymkom narracyjnym nadawany jest szczególny kształt. Dzięki temu partie narracyjne odróżniają się od dymków dialogowych i – jako nietypowe – w pierwszej kolejności przyciągają wzrok odbiorcy. W ten sposób sugerowana jest kolejność czytania partii werbalnych komiksu, co z kolei nadaje lekturze logiczny porządek i ułatwia zrozumienie całości;

- b) w dymkach dialogowych; informacje o czasie zdarzeń często pojawiają się bezpośrednio w wypowiedziach bohaterów, w formie wykładników leksykalnych (np. rzeczownikowych nazw części doby) pojawiających się w dialogu lub monologu wewnętrznym (Ryc. 5, środkowy kadr);



Ryc. 5. Leksykalne wykładniki czasu fabuły obecne w partiach dialogowych powieści graficznej (Gaiman 2016: 16, 83, 21)

- c) w warstwie ikonicznej; czas narracji bywa również sygnalizowany wyłącznie przy użyciu warstwy ikonicznej tekstu. W tym wypadku temporalne informacje nie są wprowadzane w dymkach, ale sytuują się w obrębie ikonicznej warstwy kadru, stanowiąc jego integralny element (Ryc. 6).

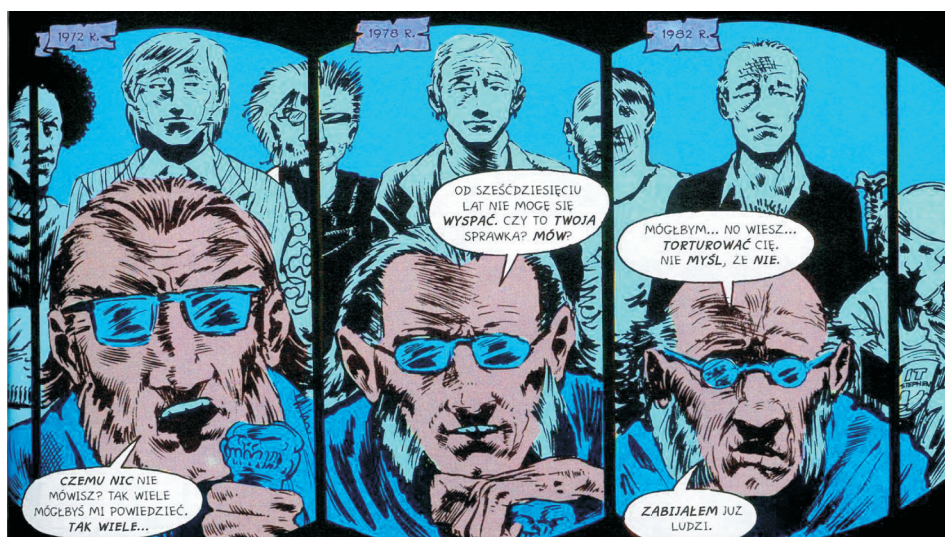


Ryc. 6. Zaśnij, wyśnij o mnie sen (Gaiman 2016: 82, 90, 83)

Mogą one stanowić główną informację przekazywaną w kadrze lub też funkcjonować jako element tła. W takich przypadkach wskaźnik czasu musi zostać dostrzeżony i odczytany, a nieuważny odbiorca może go łatwo

przeoczyć. Zwykle takie pominięcie informacji o czasie nie wpływa na zrozumienie dalszego biegu zdarzeń, co świadczy o jej poboczności.

Ciekawym sposobem kreowania struktury czasowej jest jej kotwiczenie ikoniczno-werbalne, czyli jednoczesne sytuowanie wskaźników temporalnych w obu warstwach formalnych powieści graficznej (Ryc. 7).



Ryc. 7. Ikoniczno-werbalne kotwiczenie czasu, *Sen sprawiedliwych* (Gaiman 2016: 37)

Sekwencję Ryc. 7 tworzą trzy paralelne kadry, w których dominująca jest warstwa ikoniczna, utrzymana w czarno-niebieskiej tonacji kolorystycznej. Kadry przedstawiają grupę identycznie rozmieszczonych osób. Na pierwszym planie widoczny jest Aleks Burgess (syn Rodericka Burgessa odpowiedzialnego za uwięzienie Sandmana), za którym stoją trzy inne postaci: jego asystent Paul McGuire (w środku) i dwóch pomocników. Na pierwszy rzut oka kadry różnią się jedynie detalami: stylem ubrań, okularami i fryzurą. Dokładniejsza analiza pozwala dostrzec, że główne postaci są te same, ale ukazane zostały w różnych momentach życia. Upływ czasu, jaki nastąpił między kadrami, odczytywany jest w oparciu o schemat poznawczy STARZENIA SIĘ. Słuszność interpretacji potwierdzają dymki narracyjne z datą, umieszczone w lewym górnym rogu każdego kadru. Są one kolorystycznie zlane z tłem, ich dostrzeżenie wymaga dłuższej chwili analizy. W tym przypadku partie narracyjne i warstwa ikoniczna kadrów przekazują tę samą informację, przy czym dymki narracyjne zdają się doprecyzowy-

wać komunikat przekazany graficznie: informują, ile dokładnie lat minęło między poszczególnymi kadrami.

Następstwo zdarzeń

Następstwo zdarzeń określa ich usytuowanie na osi fabularnej, czyli pokazuje, w jakich znajdują się relacjach czasowych względem aktualnego momentu fabuły. Ogólnie można mówić o trzech wariantywnych układach zdarzeń:

- retrospekcja – pokazywanie zdarzeń wcześniejszych względem aktualnego momentu fabuły. Pozwala na wprowadzenie do niej zdarzeń poprzedzających czas narracji, umożliwia również przypomnienie wcześniejszych, objętych narracją, zdarzeń;
- terażniejszość – aktualny moment fabuły, obejmujący od jednego do kilku kadrów;
- antycypacje – hipotezy i sugestie dotyczące przyszłych zdarzeń objętych narracją lub wybiegających poza nią.

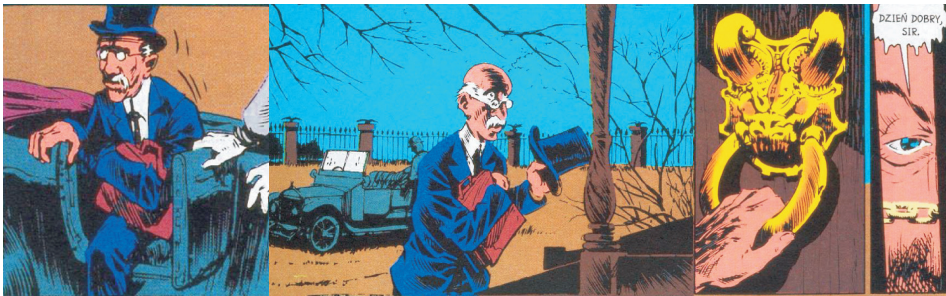
W analizowanym tomie *Sandmana* usytuowanie w czasie dokonuje się za pomocą znaków werbalnych. Wykładnikami następstwa zdarzeń są zarówno zgramatykalizowane środki formalne, tj. służące wyrażaniu temporalności kategorie gramatyczne czasownika, jak i środki leksykalne: rzeczownikowe nazwy odcinków czasu (m.in. nazwy części doby, nazwy dni tygodnia), przysłowki temporalne, wyrażenia przysłówkowe i określenia temporalno-duratywne typu *długo, krótko, X lat*) (Ryc. 8).



Ryc. 8. Gramatyczne i leksykalne wykładniki temporalności
(Gaiman 2016: 88, 38)

Niezmiennie w stosunku do klasycznych narracji językowych pozostaje to, że w narracjach graficznych tylko środki werbalne i/lub wskaźniki liczbowe mają możliwość kotwiczenia prezentowanych zdarzeń w innym przedziale czasowym niż terażniejszość rozumiana jako aktualizowany w procesie

odbioru moment fabuły. Pojedynczy kadr, pozbawiony sygnałów temporalności, nie jest osadzony w konkretnym czasie i zyskuje wymiar odbiorczego „teraz” (por. McCloud 1993: 104). Dopiero uzupełnienie warstwy ikonicznej kadru o werbalno-liczbowe wskaźniki czasu lub też umieszczenie go w co najmniej dwuelementowej sekwencji pozwala przesunąć prezentowaną akcję na osi czasu fabularnego. Ewentualne graficzne emblematy czasowości pełnią zazwyczaj funkcję tła i dotyczą aktualnego momentu wydarzeń. Przykładem wykorzystania grafiki do ukazania następstwa czasu są ikoniczne sekwencje, przedstawiające kolejne etapy wykonywania jakiejś czynności (Ryc. 9).



Ryc. 9. Sekwencje ikoniczne jako wskaźniki następstwa czasu
(Gaiman 2016: 13).

W *Sandmanie* dwa pierwsze układy zdarzeń (tj. retrospekcje i terażniejszość) reprezentowane są zarówno werbalnie, jak i wizualnie. Ikono-lingwistyczne nawiązania do przeszłości zwykle uruchamiają szkatułkową kompozycję fabuły: zwerbalizowana opowieść o minionych zdarzeniach przedstawiona zostaje w formie sekwencji paneli wplecionych w aktualny bieg zdarzeń. Odniesienia do przyszłości, bardzo nieliczne, zawierają się w wypowiedziach bohaterów i mają charakter wyłącznie werbalny (Ryc. 8, kadr 2).

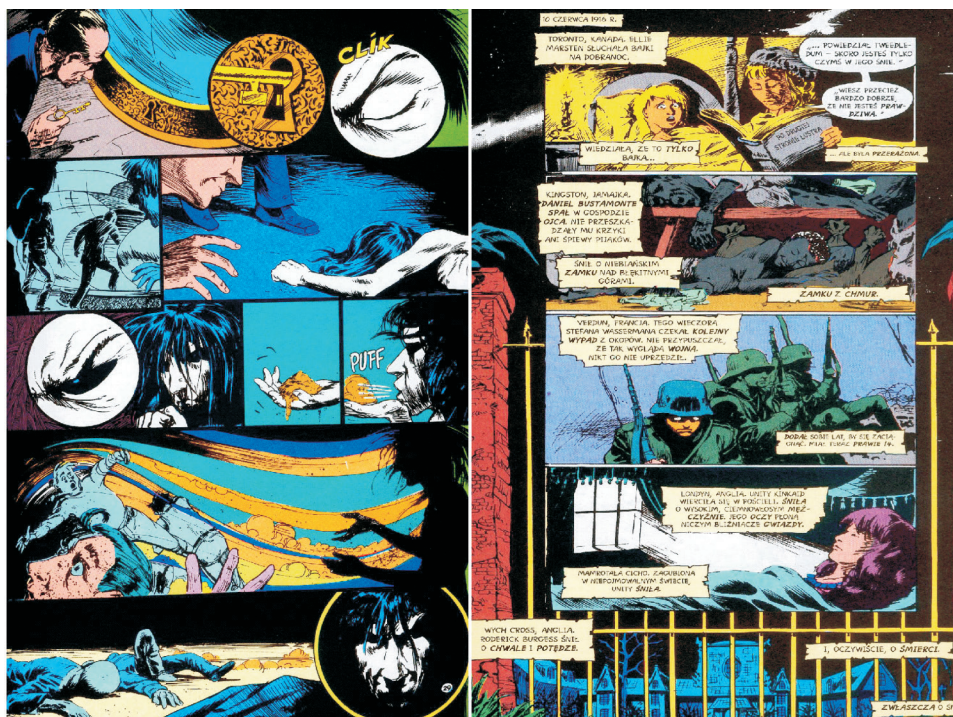
3.2.2. Układ zdarzeń

Temporalny wymiar fabuły kształtuje również układ zdarzeń, rozumiany jako sposób ich prezentowania, a więc kompozycję kadrów ze względu na czasowe relacje między ich sekwencjami. Objęte narracją wydarzenia mogą być zestawiane w różny sposób, tworząc:

- a) układ hipotaktyczny, w którym jedno zdarzenia zależą od drugich, tzn. łączy je relacja wynikania, logicznego i temporalnego następstwa;

- b) układ parataktyczny, polegający na zestawianiu obok siebie luźno związanych ze sobą kadrów, zwykle mechanizm ten wykorzystywany jest do pokazania pobocznych wątków;
- c) układ symultaniczny, wyrażający jednoczesność dziania się zdarzeń, często bezpośrednio związanych ze sobą.

W przypadku hipotaktycznej sekwencji zdarzeń istnieje możliwość ich prezentacji wizualnej, bez werbalizacji (Ryc. 10. kadr 1.). Ich przyczynowo-skutkowy porządek sprawia, że odbiorca z łatwością łączy sekwencję w całość i prawidłowo ją interpretuje. Układ parataktyczny z kolei (Ryc. 10. kadr 2.) obligatoryjnie potrzebuje werbalnych objaśnień warstwy ikonicznej, ponieważ poszczególnych kadrów na pierwszy rzut oka nie łączy żadna relacja. Dopiero uzupełnienie ich kompozycji informacjami werbalnymi nadaje całości sens i czyni ją zrozumiałą. Prezentowana na Ryc. 10 grupa kadrów tworzy w istocie układ parataktyczno-symultaniczny, ponieważ niezwiązane ze sobą wątki łączy moment ich prezentacji, tj. 10 czerwca 1916 r. (data widnieje w pierwszym z dymków narracyjnych, w lewym górnym rogu). Parataktyczność ukazanych wątków realizowana jest również w odniesieniu



Ryc. 10. Hipotaktyczny i parataktyczny układ zdarzeń, *Sen sprawiedliwych* (Gaiman 2016: 41, 15)

do wątku głównego, którego tok jest co jakiś czas przerywany sekwencją czterech kadrów, ukazujących losy czterech przedstawionych na Ryc. 10 postaci. W miarę rozwoju fabuły czytelnik poznaje ich historie, które jednak nie łączą się aż do końca powieści.

Symultaniczność, trzeci z możliwych układów zdarzeń, jest sekwencją mieszaną: jednoczesność może być wyrażana zarówno ikonicznie, jak i werbalnie. Do werbalnych wskaźników symultanizmu należą dymki narracyjne zawierające informacje sygnalizujące jednoczesność i dotyczące np. daty, godziny, miejsca zdarzeń (Ryc. 10, kadr 2) lub też wyrażające równoczesność przy użyciu jej leksykalnych wykładników, typu: *w tym czasie, jednocześnie, tymczasem*, itp. Wymienione konstrukcje leksykalne mogą pojawić się także w dymkach dialogowych, pełniąc tę samą funkcję wskazywania jednoczesności zdarzeń. Symultaniczność wyrażana w partiach narracyjnych najczęściej uzupełniana jest sekwencją kadrów ilustrujących zdarzenia, natomiast w przypadku sygnalizowania równoczesności w partiach dialogowych czynności, o których się opowiada, dzieją się raczej poza kadrami powieści i wymagają uzupełnienia w procesie odbioru tekstu.

Kreowanie symultaniczności ikonicznej opiera się na wykorzystaniu kompozycji kadrów i sposobu prowadzenia kreski, czego dobrym przykładem są sekwencje kadrów na Ryc. 11.



Ryc. 11. Symultaniczny układ zdarzeń, *Gospodarze niedoskonali* (Gaiman 2016: 68–69).

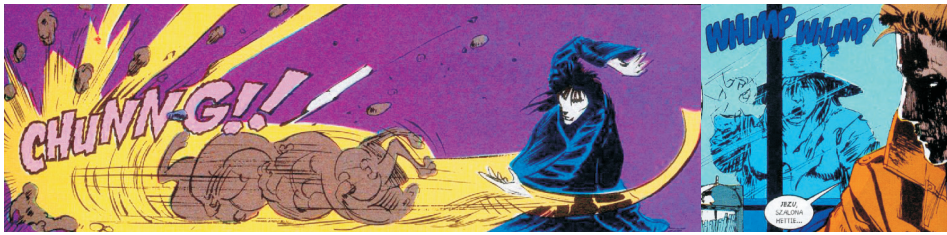
Równoczesność prezentowanych wątków została wyrażona nietypowym układem stron: obie sekwencje przedstawiono w dwóch poziomych układach (od lewej do prawej), zajmujących dwie strony, co wymusza inny niż zwykle sposób ich czytania. Górna sekwencja przedstawia rozmowę Sandmana ze sługą Lucieniem, dolna z kolei prezentuje wydarzenia w domu tajemnic Kaina. Zastosowanie nierównego podziału stron pozwoliło wyodrębnić dominujący wątek, z kolei zmiana wielkości kadrów w poszczególnych sekwencjach stworzyła falistą linię, przyciągającą wzrok odbiorcy i wymuszającą ruch gałek ocznych w kierunku zgodnym z zaplanowaną przez autora kolejnością czytania kadrów. Obecne w sekwencjach partie werbalne nie dotyczą czasu dziania się prezentowanych zdarzeń, efekt symultaniczności został więc uzyskany wyłącznie przy wykorzystaniu warstwy ikonicznej tekstu. Warto dodać, że w przypadku symultanicznego układu zdarzeń proces odbioru i interpretacji treści jest dodatkowo skomplikowany ze względu na konieczność równoczesnego „czytania” dwóch odrębnych ścieżek fabularnych, co zakłóca naturalny mechanizm holistycznego postrzegania elementów wizualnych (patrz przypis 5).

3.2.3. Tempo akcji

Wykładniki zmiany tempa fabuły, czyli dynamizacja bądź spowalnianie biegu zdarzeń, zakotwiczone są w ikonicznej warstwie tekstu i są ściśle związane z wizualizacją dynamiki ruchu, będącego najważniejszym wskaźnikiem tempa akcji fabularnej. Ponieważ kadry są statycznymi obrazami prezentującymi postacie, miejsca i artefakty, efekt ruchu uzyskiwany jest w procesie odbioru: czytelnik łączy jego wskaźniki, uzupełniając *luki* fabularne i upłynniając zobrazowane czynności bądź zdarzenia. Podstawową techniką kotwiczenia ruchu jest zastosowanie kreski jako jego graficznego sygnału (Ryc. 12) oraz wykorzystanie wizualizacji dźwięków towarzyszących zdarzeniom (Ryc. 13).



Ryc. 12. Wizualizacja ruchu w kadrze przy użyciu kreski
(Gaiman 2016: 72, 82)



Ryc. 13. Wizualizacja ruchu w kadrze przy użyciu onomatopei
(Gaiman 2016: 111, 84)

Sygnalizowaniu wykonanego ruchu i jego tempa służą wszelkie linie, spirale i ich powtórzenia. W zależności od dynamiki prezentowanej czynności, mogą one pojawiać się w formie pojedynczych kresek (Ryc. 12, kadr 2) lub też tworzyć rozbudowane układy o różnych kształtach (Ryc. 12, kadr 1; Ryc. 13, kadr 1). Ich zagęszczenie zwykle sugeruje większą dynamikę wizualizowanych zdarzeń. W przypadku onomatopei wskaźnikiem dynamiki jest natomiast wielkość i kształt użytej czcionki, sposób rozmieszczenia w kadrze oraz kolor (Toeplitz 1985: 49–50). Omawiane wskaźniki często współtworzą iluzję ruchu, uzupełniając się i – tym samym – ułatwiając ich odczytanie zgodne z zamysłem autora.

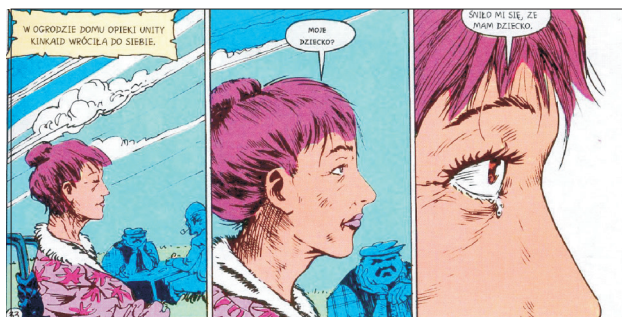
Ponadto dynamikę zdarzeń może kreować zarówno sposób obrazowania w obrębie poszczególnych kadrów, jak i kompozycja ich sekwencji, oddająca rytm opowiadania i symbolizująca upływający czas (Toeplitz 1985: 45–48). Klasyczny, równy podział strony na kadry o prostych, regularnych kształtach (Ryc. 12, kadr 1) sprawia wrażenie spokojnego, nieśpiesznego dziania się ilustrowanych zdarzeń. Z kolei wprowadzenie nietypowych, nieregularnych kadrów o kształtach podporządkowanych fabule (Ryc. 12, kadr 2) może podkreślać dynamikę prezentowanej akcji (Ryc. 14).

Innym sposobem kreowania tempa fabuły jest kadrowanie, czyli sposób wkomponowywania prezentowanych obiektów w ramy poszczególnych kadrów (Ryc. 15).

Mechanizm stop-klatki (Ryc. 9) polega na tworzeniu sekwencji paneli ukazujących wykonywanie jakiejś czynności, przy czym każdy następny kadr ukazuje jej kolejny etap, tworząc iluzję ruchu. Jednocześnie taki sposób obrazowania „zatrzymuje” uwagę odbiorcy na danym elemencie fabuły, spowalniając jej tempo. Podobny efekt zatrzymania osiągany jest przy użyciu techniki detalu (Ryc. 15), polegającej na ukazywaniu dowolnego obiektu z coraz bliższej perspektywy. Na podobnej zasadzie funkcjonuje tzw. powtórzenie przybliżające (Ryc. 14, kadr 2) lub oddalające, które symuluje wrażenie dynamiki ruchowej przybliżania/oddalania się postaci.



Ryc. 14. Kompozycja strony jako wskaźnik tempa akcji fabularnej (Gaiman 2016: 13, 65)



Ryc. 15. Kadrowanie (technika detalu) jako wskaźnik tempa akcji fabularnej (Gaiman 2016: 45)

Wskaźnikami tempa przebiegu zdarzeń, umieszczonymi wewnątrz poszczególnych kadrów bądź ich sekwencji, mogą być same wizualizowane w nich czynności, odwołujące się do wiedzy i doświadczenia odbiorcy, np. zmiana pozycji ciała, wchodzenie po schodach czy spadanie przedmiotu z wysokości (Toeplitz 1985: 48–49) (Ryc. 16).



Ryc. 16. Ruch jako wskaźnik upływu czasu
(Gaiman 2016: 64, 88)

Kadry tego rodzaju odwołują się do schematów poznawczych odbiorcy: upływ czasu jest odczytywany w oparciu o szeroko pojętą wiedzę, która pozwala mu przypisać każdej z prezentowanych czynności właściwe tempo, a tym samym – czas potrzebny do jej wykonania.

4. Wnioski

Na podstawie przeprowadzonych analiz można stwierdzić, że werbalizacja czasu fabuły w *Sandmanie* odbywa się w partiach narracyjnych i dialogowych. Użycie formalno-leksykalnych środków językowych pozwala na porządkowanie kolejnych części fabuły na osi czasu, co ułatwia ich zrozumienie i interpretację. Ponadto dymki narracyjne często pełnią funkcję wskazówek dotyczących zdarzeń, które miały miejsce w *lukach* i *miejscach niedookreślenia* między kadrami ukazującymi kolejne etapy fabuły.

W warstwie ikonicznej temporalność wyrażana jest przede wszystkim poprzez ruch obrazowany w poszczególnych kadrach i/lub ich sekwencjach. Wprowadzaniu graficznych wskaźników czasowości służy odwołanie do konwencjonalnych skryptów, których czas „dziania się” jest znany odbiorcy. Wizualizacja czasu wykorzystuje również wewnątrz- i międzykadowe linie ruchu, onomatopetje oraz kompozycję kadrów, pozwalającą modelować tempo zdarzeń. Temu samemu celowi służy kadrowanie historii: wprowadzanie stop-klatek, powtórzeń przybliżających/oddalających, obrazowanie detali. Ikonicznemu konstruowaniu czasowości służą też związane z nią artefakty (np. zegarki), sytuowane zarówno na pierwszym, jak i na dalszym planie kadru.

Przeprowadzone analizy wykazały, że istnieje wyraźna regularność w ikonycznym bądź werbalnym sposobie wyrażania temporalności. Wskaźniki werbalne czasu dominują w przypadku kreowania następstwa zdarzeń fabularnych: retrospekcje i antycypacje obligatoryjnie wymagają słownego wprowadzenia w aktualny bieg zdarzeń i mogą w nim zaistnieć bez udziału ikoniczności (tj. w formie opisu narracyjnego lub w partiach dialogowych), która co najwyżej pełni funkcję fakultatywnej ilustracji treści wyrażonej słownie. Również linearny schemat fabularny częściej porządkowany jest werbalnie, wskaźniki ikoniczne (artefakty) odgrywają w tym przypadku drugorzędną rolę. Werbalnych objaśnień warstwy ikonicznej wymaga parataktyczny układ zdarzeń, bez nich bowiem odbiorca nie odtworzy relacji istniejącej między tworzącymi go kadratami.

Ikoniczna kreacja temporalnego wymiaru fabuły dominuje natomiast w przypadku układu symultanicznego, może też być wyłącznym sposobem obrazowania układu hipotaktycznego, w którym werbalne objaśnienia zależności przyczynowo-skutkowych między kadratami są zbędne. Oprócz tego, warstwa ikoniczna służy kreacji tempa akcji i sygnalizowania jego zmian, co ma swoje uzasadnienie w naturalnym łączeniu upływu czasu z ruchem. W powieści graficznej jego iluzja tworzona jest przy użyciu kreski, spiral, powtórzeń przybliżających/oddalających, a także dzięki specjalnym kompozycjom stron i zmianom perspektywy obrazowania treści (kadrowaniu). Ponadto warstwa graficzna odpowiada za wizualne kotwiczenie czasowych ram fabuły w poszczególnych kadrach. Służy temu m.in. wspomniane już kadrowanie, które umożliwia chwilowe zatrzymanie akcji (technika stop-klatki, detalu), a także wprowadzenie rekwizytów kotwiczących (np. zegary). Sygnałem upływu czasu może być również zmiana przestrzeni budującej tło wydarzeń.

Jeśli chodzi o mechanizmy poznawcze uruchamiane w procesie odbioru i interpretacji informacji czasowych umieszczonych w warstwie ikonicznej i/lub werbalnej, to w pierwszej kolejności wymienić należy procesy scalania danych (analizy i syntezy), które umożliwiają segmentację kadrów i łączenie ich w spójne struktury zdarzeniowe. Poszczególne kadry to wycinki większych scen i skryptów, mniej lub bardziej skonwencjonalizowanych, ich interpretacja możliwa jest dzięki odnoszeniu tego, co zobrazowane, do odpowiednich struktur mentalnych. Ważną rolę odgrywa tu wnioskowanie semantyczne, wykorzystywane podczas odnoszenia prezentowanej treści do znanych odbiorcy skryptów i scen, dzięki czemu możliwe jest racjonalne uzupełnianie miejsc niedookreślenia w procesie konkretyzacji treści, tj. konstruowania mentalnego modelu sceny i jej wydarzeń. Czynnikiem wspierającym wymienione czynności są oczekiwania odbiorcze, oparte na czytelniczym doświad-

czeniu, takie jak oczekiwanie ciągłości akcji bądź przyczynowo-skutkowego lub przynajmniej racjonalnego układu zdarzeń oraz znajomość skryptów kulturowych, ułatwiająca interpretację treści relewantnych kulturowo.

Literatura

- Bartoszyński K. (1987): *Problem konstrukcji czasu w utworach epickich*. [W:] *Problemy teorii literatury*. Seria II. Red. H. Markiewicz. Wrocław, s. 211–265.
- Birek W. (2009): *Powieść graficzna*. „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 1–2(103–104), s. 248.
- Borkent M. (2017): *Mediated characters: Multimodal viewpoint construction in comics*. „Cognitive Linguistics” 28, s. 539–563.
- Camus C. (2015): *Neil Gaiman’s “Sandman” as a gateway from comic books to graphic novels*. „Studies in the Novel”. Vol. 47/3, s. 308–318.
- Chatman S. (1984): *O teorii opowiadania*. „Pamiętnik Literacki” 75/4, s. 199–222.
- Cohn N. (2013): *Beyond speech balloons and thought bubbles: The integration of text and image*. „Semiotica” 197, s. 35–63.
- Cohn N. (2016): *A multimodal parallel architecture: a cognitive framework for multimodal interaction*. „Cognition” 146, s. 304–323.
- Fauconnier G., Turner M. (2002): *The Way We Think: Conceptual Blending and the Mind’s Hidden Complexities*. New York.
- Gaiman N. (2016): *Sandman. Preludia i nokturny*. Przekład P. Braiter. Warszawa.
- Grzebiński A. (2011): *Zagadnienie czasu w filozofii George’a Berkeley’a*. „Studia z Historii Filozofii” 2, s. 193–207.
- Heller M., Pabjan T. (2014): *Elementy filozofii przyrody*. Kraków.
- Ingarden R. (1960): *O dziele literackim*. Warszawa.
- Kowalewski H. (2015): *From Icono-linguistic Unity to Semiotic Continuity: An Alternative Description of Semiotic Repertoire of Comics*. „International Journal of Comic Art” 17/1, s. 24–44.
- McCloud S. (1993): *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York.
- Mellette J. (2015): *Serialization and empire in Neil Gaiman’s “The Sandman”*. „Studies in the Novel”. Vol. 47/3, s. 319–334.
- Smrecznik M. (2012): *Morfologiczne i leksykalne wykładniki kategorii czasu w nauczaniu języka polskiego jako obcego*, <<http://www.sbc.org.pl/Content/93103/doktorat3265.pdf>>, dostęp: 20.09.2018.
- Stoff A. (1990): *Czas mianowany w strukturze utworu epickiego*. [W:] *Czas i przestrzeń w prozie polskiej XIX i XX wieku*. Red. Cz. Niedzielski, J. Speina. Toruń, s. 7–21.
- Szyłak J. (1999): *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku: wstęp do poetyki komiksu*. Gdańsk.
- Toeplitz K.T. (1985): *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa.
- Tuszyńska K. (2015): *Narracja w powieści graficznej*. Warszawa.
- Wróblewski M. (2016): *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*. Łódź.
- Wyka K. (1969): *Czas powieściowy*. [W:] *O potrzebie historii literatury*. Red. K. Wyka. Warszawa, s. 5–9.