**Czas w komiksie. Wizualne metaforyzacje**

**temporalnych aspektów sytuacji jako przedmiotów**

Michał Szawerna

Tematem wykładu jest metaforyczność konwencjonalnych reprezentacji zdarzeń zachodzących w obrębie świata przedstawionego w wizualnych narracjach zwanych komiksami. W komiksach reprezentacje ruchowych, dźwiękowych i psychologicznych zdarzeń należących do swiata przedstawionego są intuicyjnie zrozumiałe, pomimo swej nierealistycznej formy, nawet dla czytelników, którzy widzą je po raz pierwszy. W moim przekonaniu wynika to, przynajmniej częściowo, z ich konceptualnej metaforyczności, tzn. z tego, że struktura wizualna tych reprezentacji umotywowana jest przez doświadczeniowo uwarunkowane metafory pojęciowe, takie, jak np. zdarzenie to przedmiot, które, zgodnie z teorią zapoczątkowaną przez Lakoffa i Johnsona (1980), stanowią kognitywne narzędzia umożliwiające uznakowienie trudno uchwytnych pojęć nie tylko w języku, ale i poza nim, w odniesieniu do pojęć ukształtowanych w oparciu o bezpośrednie doświadczenie otaczającej rzeczywistości. Tak rozumiana metaforyczność reprezentacji zdarzeń przedstawionych w komiksach jest niewątpliwie związana z formalnymi ograniczeniami medium komiksowego, a w szczególności z tym, że komiks dysponuje jedynie statycznymi znakami wizualnymi umieszczonymi na płaszczyźnie — tradycyjnie w postaci farby drukarskiej na papierze. Ściślej rzecz ujmując, metaforyczność reprezentacji zdarzeń przedsta­wionych w komiksach wynika zapewne z tego, że aby móc uznakowić dynamiczne lub niewizualne elementy świata przedstawionego (ruch, dźwięki, myśli, emocje itd.), których nie można realistycznie przedstawić za pomocą statycznych reprezentacji na płaszczyźnie, twórcy komiksów sięgnęli (rzecz jasna nieświadomie) po metafory pojęciowe, pozwalające na uznakowienie tych trudno uchwyt­nych elementów świata przedstawionego w sposób co prawda niebezpośredni, ale zapeweniający wspomnianą wyżej intuicyjną zrozumiałość, wynikającą z kolei z doświadczeniowego uwarunkowania metafor pojęciowych.