

Dr Michał Szawerna  
Instytut Filologii Angielskiej  
Wydział Filologiczny  
Uniwersytet Wrocławski

## **Autoreferat**

### **1. Imię i nazwisko**

Michał Szawerna

### **2. Posiadane dyplomy, stopnie naukowe — z podaniem nazwy, miejsca i roku ich uzyskania oraz tytułu rozprawy doktorskiej**

Doktor nauk humanistycznych w zakresie językoznawstwa, Wrocław, 6 lipca 2004 r., Wydział Filologiczny, Uniwersytet Wrocławski, tytuł rozprawy doktorskiej: „A corpus-based study of nominalizations predicated by English deverbals in *-tion*: A cognitive grammar approach” (promotor: prof. dr hab. Michał Post, recenzenci: prof. dr hab. Barbara Lewandowska-Tomaszczyk, prof. dr hab. Henryk Kardela).

Magister filologii w zakresie filologii angielskiej, Wrocław, 1 czerwca 1994 r., Wydział Filologiczny, Uniwersytet Wrocławski, tytuł pracy magisterskiej: „A contrastive cognitive-semantic analysis of the lexical category *verbs of eating* in English and Polish” (promotor: prof. dr hab. Michał Post). Studia wyższe magisterskie ukończyłem z wynikiem bardzo dobrym.

Licencjat w zakresie filologii angielskiej, Wrocław, 24 września 1992 r., Wydział Filologiczny, Uniwersytet Wrocławski. Studia wyższe zawodowe ukończyłem z wynikiem bardzo dobrym.

### **3. Informacje o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych**

Instytucja: Uniwersytet Wrocławski (UWr)

Stanowisko, jednostka organizacyjna i okres zatrudnienia:

- (1) adiunkt w Zakładzie Translatoryki Instytutu Filologii Angielskiej UWr, 1 listopada 2012 r.–obecnie;
- (2) adiunkt w Zakładzie Językoznawstwa Angielskiego Instytutu Filologii Angielskiej UWr, 1 października 2004 r.–31 października 2012 r.;
- (3) asystent w Zakładzie Językoznawstwa Angielskiego Instytutu Filologii Angielskiej UWr, 1 października 1994 r.–30 września 2004 r.

Instytucja: Wrocławska Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej

Stanowisko i okres zatrudnienia: wykładowca, 1 października 2012 r.–30 września 2013 r.

Instytucja: Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu

Stanowisko i okres zatrudnienia: wykładowca, 1 października 2004 r.–30 września 2005 r.

**4. Wskazanie osiągnięcia wynikającego z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. 2016 r. poz. 882 ze zm. w Dz. U. z 2016 r. poz. 1311.)**

**a) tytuł osiągnięcia naukowego**

*Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics*

**b) autor, tytuł publikacji, rok wydania, nazwa wydawnictwa, recenzent wydawniczy**

Szawerna Michał, *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics*, 2017, Peter Lang, recenzent wydawniczy: prof. dr hab. Michał Post.

**c) omówienie celu naukowego ww. pracy i osiągniętych wyników wraz z omówieniem ich ewentualnego wykorzystania**

Przedmiotem badania rozprawy naukowej pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* jest metaforyczność skonwencjonalizowanych znaków wizualnych stanowiących niemimetyczne reprezentacje elementów tzw. świata przedstawionego (ang. *diegetic world*) w narracjach graficznych zwanych powszechnie komiksami. Punktem wyjścia dla przeprowadzonego badania była obserwacja poczyniona przez przedstawicielkę współczesnych badań nad komiksem (ang. *comics studies*), Hannah Miodrag. W opinii tej badaczki niemimetyczne reprezentacje elementów świata przedstawionego w komiksach — takie, jak na przykład tzw. ‘dymki’ (ang. *balloons*) oznaczające mowę lub myśli komiksowych postaci albo linie oznaczające szybki ruch narysowanego przedmiotu — są intuicyjnie zrozumiałe pomimo swej nierealistycznej formy nawet dla czytelników, którzy widzą je po raz pierwszy (Miodrag 2013: 196). Obserwacja poczyniona przez Miodrag (2013: 196) skłoniła mnie do postawienia hipotezy, że intuicyjna zrozumiałość niemimetycznych reprezentacji elementów świata przedstawionego w komiksach wynika, przynajmniej częściowo, z ich konceptualnej metaforyczności, tzn. z tego, że struktura wizualna tych skonwencjonalizowanych reprezentacji jest umotywowana przez doświadczeniowo uwarunkowane metafory pojęciowe, które, zgodnie z teorią zapoczątkowaną przez George’a Lakoffa i Marka Johnsona (2003 /1980/), stanowią kognitywne narzędzia umożliwiające uznanie 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 niemimetycznych reprezentacji elementów świata przedstawionego w komiksach jest niewątpliwie związana z formalnymi ograniczeniami komiksowego medium, a w szczególności z tym, że medium to dysponuje jedynie statycznymi znakami wizualnymi umieszczonymi na płaszczyźnie — tradycyjnie w postaci farby drukarskiej na papierze. Ściślej rzecz ujmując, metaforyczność niemimetycznych znaków wizualnych w komiksach wynika zapewne z tego, że aby móc uznanie 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 konceptualne, które pozwoliły im na uznanie tych trudno uchwytnych elementów świata przedstawionego w sposób co prawda niebezpośredni, ale zapewniający wspomnianą wyżej intuicyjną zrozumiałość (Miodrag 2013: 196), która z kolei wynika z doświadczeniowego uwarunkowania metafor konceptualnych.

Hipoteza o metaforyczności konwencjonalnych znaków wizualnych stanowiących niemimetyczne reprezentacje elementów świata przedstawionego w komiksach pozwoliła mi na niearbitralne określenie (1) celów poznawczych rozprawy, (2) perspektywy badawczej przyjętej w rozprawie i (3) zakresu przedmiotowo-materiałowego badania przedstawionego w rozprawie.

Ważnym celem poznawczym rozprawy było uzyskanie odpowiedzi na pytanie, czy, a jeśli tak, to w jaki sposób struktura wizualna niemimetycznych reprezentacji elementów świata przedstawionego w komiksach umotywowana jest przez doświadczeniowo uwarunkowane metafory pojęciowe, których

istnienie postulowane jest przez przedstawicieli teorii zapoczątkowanej przez Lakoffa i Johnsona (2003 /1980/). Innym ważnym celem poznawczym rozprawy było uzyskanie odpowiedzi na pytanie, czy, a jeśli tak, to w jakim stopniu wizualna metaforyzacja elementów świata przedstawionego w komiksach — w szczególności wizualna metaforyzacja pojedynczych sytuacji oraz serii następujących po sobie sytuacji, a także wizualna metaforyzacja pojedynczych wydarzeń ruchowych, dźwiękowych i psychologicznych oraz serii takich wydarzeń — pokrywa się z językową metaforyzacją pojedynczych sytuacji oraz wydarzeń ruchowych, dźwiękowych i psychologicznych, a także z językową metaforyzacją serii takich sytuacji i wydarzeń. Takie sformułowanie głównych celów poznawczych rozprawy w oczywisty sposób pociągnęło za sobą przyjęcie kognitywistycznej perspektywy badawczej. Przy tej okazji należy wspomnieć, że w analityczno-opisowych rozdziałach rozprawy korzystałem zarówno z narzędzi teorii metafor pojęciowych, jak i, choć w zdecydowanie węższym zakresie, z narzędzi innych teorii należących do językoznawstwa kognitywnego — gramatyki kognitywnej Ronalda W. Langackera (1987, 1991, 2008 itd.) i semantyki kognitywnej Leonarda Talmy'ego (1988, 1996, 2000). Choć przedstawione w rozprawie badanie naukowe w niemałym stopniu opiera się na analizie autentycznego materiału językowego, zasadnicza część rozdziałów analityczno-opisowych rozprawy poświęcona jest różnym rodzajom niejęzykowych znaków wizualnych stanowiących konwencjonalne reprezentacje elementów świata przedstawionego w komiksach. Z tego powodu moją rozprawę można zaliczyć ogólnie do dobrze już ugruntowanego tzw. językoznawstwa multimodalnego (ang. *multimodal linguistics*, Bateman 2008: 38), a ze względu na przyjętą w rozprawie kognitywistyczną perspektywę badawczą bardziej szczegółowo do rozwijającego się prężnie w ostatnich latach tzw. multimodalnego językoznawstwa kognitywnego (ang. *multimodal cognitive linguistics*, Langlotz 2015: 55; Moya Guijarro 2015 /2013/: 117).

Lektura szeregu publikacji, zarówno obcojęzycznych, jak i polskich, z zakresu współczesnych badań nad środkami wyrazu, jakimi posługują się twórcy komiksu, uzmysłowiła mi, że o ile wspomniana przez Miodrag (2013: 196) intuicyjna zrozumiałość niemimetycznych reprezentacji elementów świata przedstawionego w komiksach może w dużej mierze wynikać z metaforyczności tych konwencjonalnych reprezentacji, ich całościowa interpretacja z pewnością wykracza poza metaforyczność i uwzględnia całą gamę cech semiotycznych powiązanych ze sobą w złożonym procesie semiozy. W związku z tym jako kolejny cel poznawczy rozprawy wyznaczyłem uzyskanie odpowiedzi na pytanie o miejsce metaforyczności w procesie semiozy niemimetycznych reprezentacji elementów świata przedstawionego w komiksach — pytanie o to, w jaki sposób metaforyczność tych konwencjonalnych reprezentacji powiązana jest z ich innymi cechami semiotycznymi na kolejnych etapach powstawania znaczenia. Do osiągnięcia tego celu poznawczego postanowiłem wykorzystać narzędzia teorii znaku Charlesa S. Peirce'a. Za tym wyborem przemawiało wiele powodów. Za najważniejsze z nich uważam to, (1) że teoria znaku Peirce'a jest teorią obejmującą wszystkie znaki, niezależnie od ich fizycznej postaci, (2) że w swojej teorii Peirce podkreśla wieloaspektowość i wieloetapowość procesu semiozy, (3) że postuluje on istnienie całej gamy ogólniejszych i bardziej szczegółowych cech semiotycznych oraz (4) że problematyzuje on metaforyczność jako jedną z postulowanych przez siebie szczegółowych cech semiotycznych. Wybór teorii znaku Peirce'a jako modelu umożliwiającego osiągnięcie wspomnianego wyżej celu poznawczego skłonił mnie do wyznaczenia kolejnego celu poznawczego, jakim było uzyskanie odpowiedzi na pytanie o możliwość integracji teorii znaku Peirce'a z teorią metafory pojęciowej w postaci spójnego kognitywno-semiotycznego podejścia do badań nad powstawaniem znaczenia, zarówno w języku, jak i poza językiem. Ponieważ w moim przekonaniu taka integracja byłaby cenna dla kognitywisty zainteresowanego problematyką znaczenia komunikowanego środkami językowymi i niejęzykowymi (por. Kwiatkowska 2011), jako ostatni cel poznawczy rozprawy wyznaczyłem sobie nakreślenie ogólnych ram kognitywno-semiotycznego podejścia łączącego elementy teorii znaku Peirce'a z elementami teorii metafory pojęciowej.

W moim zamierzeniu realizacja omówionych wyżej celów poznawczych rozprawy pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* miała stanowić (1) przyczynek do teorii metafory pojęciowej, poprzez dostarczenie dodatkowych argumentów na poparcie tezy o istnieniu metafor rozumianych jako ogólnopojęciowe mechanizmy tworzenia znaczenia, (2) wkład do badań nad powstawaniem znaczenia, zarówno w języku, jak i poza językiem, dzięki ocenie możliwości integracji teorii znaku Peirce'a z teorią metafory pojęciowej i przedstawieniu ogólnych ram kognitywno-semiotycznego podejścia łączącego

elementy obu teorii, oraz (3) wkład do współczesnych badań nad komiksem, w których zagadnienie metaforyczności niemimetycznych reprezentacji elementów świata przedstawionego nie zostało nigdy wcześniej całościowo ujęte.

Jeśli chodzi o zakres przedmiotowo-materiałowy rozprawy, wynika on łącznie z określonego wcześniej przedmiotu badania i omówionych wyżej celów poznawczych. Wspomniany zakres przedmiotowo-materiałowy obejmuje skonwencjonalizowane wizualne reprezentacje wydarzeń ruchowych, dźwiękowych i psychologicznych, które zachodzą pojedynczo lub seryjnie w obrębie sytuacji należących do komikсового świata przedstawionego oraz skonwencjonalizowane wizualne reprezentacje pojedynczych sytuacji należących do komikсового świata przedstawionego, a także ciągów takich sytuacji. Omawiane w rozprawie przykłady powyższych reprezentacji pochodzą z około 50 komiksowych publikacji, egzemplifikujących różne formaty wydawnicze (komiks gazetowy, zeszytowy, albumowy, itd.), różne konwencje gatunkowe (komiks superbohaterski, fantastykę naukową, kryminał, horror, itd.), różne tradycje tworzenia komiksów (komiks amerykański, frankofońskie *bandes dessinées*, japońską *mangę*, itd.) i różne etapy ewolucji komikсового medium (1905 r.–2009 r.).

Rozprawa pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* liczy sobie 487 stron i składa się ze wstępu, pięciu rozdziałów tworzących jej zasadniczy korpus, podsumowania, listy prac cytowanych (561 pozycji), oraz indeksu (611 haseł). W dalszej części autoreferatu omówię zawartość głównych części składowych rozprawy.

Wstęp określa omówione wyżej główne elementy koncepcyjne rozprawy: przedmiot badania i wynikające z niego cele poznawcze, przyjętą perspektywę badawczą oraz zakres przedmiotowo-materiałowy badania. Wstęp zawiera ponadto krytyczne omówienie wcześniejszych badań nad konwencjami reprezentacyjnymi komiksu, które przeprowadzono z wykorzystaniem elementów aparatu pojęciowego teorii znaku Peirce'a lub teorii metafory pojęciowej. W tym omówieniu zwróciłem szczególną uwagę na to, że o ile wcześniejsze publikacje podejmujące to zagadnienie niewątpliwie stanowią cenny wkład do współczesnych badań nad komiksem i nad reprezentacjami wizualnymi w ogóle, to mają one w dużej mierze przyczynkowy charakter, który wynika z tego, że albo tłumaczą one funkcjonowanie badanych konwencji reprezentacyjnych na zbyt wysokim poziomie ogólności,<sup>1</sup> albo eksponują jedynie wybrane cechy tych konwencji, kosztem ich pozostałych cech.<sup>2</sup> Z uwagi na powyższe niedostatki wcześniejszych badań nad konwencjami reprezentacyjnymi komiksu w tej części wstępu uznałem, że całościowe badanie tych konwencji powinno zostać przeprowadzone w ramach kognitywno-semiotycznego podejścia łączącego elementy teorii znaku Peirce'a z elementami teorii metafory pojęciowej. Wstęp zawiera też krytyczne omówienie sformułowanej przez Neila Cohna (2013) teorii tzw. wizualnego języka komiksu (ang. *visual language of comics*), która stanowi jedyny względnie całościowy model teoretyczno-opisowy komiksu w obrębie językoznawstwa multimodalnego. W mojej ocenie teoria Cohna (2013), wyraźnie inspirowana metodologią językoznawstwa strukturalnego i poststrukturalnego językoznawstwa formalnego, pozwala co prawda na wnikliwe modelowanie procesu tworzenia i interpretacji struktur narracyjnych złożonych z wielu komiksowych kadrów zwanych panelami (ang. *panels*), ale nie dysponuje ona narzędziami umożliwiającymi całościowe badanie złożonego procesu semiozy metaforycznych znaków wizualnych stanowiących niemimetyczne reprezentacje elementów świata przedstawionego w komiksach, a co za tym idzie, nie umożliwia ona osiągnięcia wcześniej określonych celów poznawczych mojej rozprawy. Ponadto teoria wizualnego języka komiksu budzi merytoryczne wątpliwości z uwagi na jej główne założenie, zgodnie z którym wizualny język komiksu jest językiem naturalnym w takim samym rozumieniu, jak języki mówione i migowe (Cohn 2013: 4). Jak pokazałem we wstępie, założenie to jest o tyle kontrowersyjne, że zasób środków wyrazu zwany

<sup>1</sup> To dotyczy badań prowadzonych przy użyciu elementów aparatu pojęciowego teorii znaku Peirce'a, które prawie nigdy nie uwzględniają szczegółowszego poziomu reprezentacji, niż ten wyznaczony przez ikoniczność, indeksowość i symboliczność, przez co całkowicie pomijają metaforyczność badanych środków wyrazu, por. min. Magnussen (2000), Khordoc (2001) i Saraceni (2003).

<sup>2</sup> To dotyczy badań prowadzonych zarówno przy użyciu elementów aparatu pojęciowego teorii znaku Peirce'a, jak i teorii metafor pojęciowych, które bardzo często pomijają tak ważne aspekty semiozy badanych środków wyrazu, jak jej wieloaspektowość i wieloetapowość, por. min. Forceville (2005, 2011), Eerden (2009), Shinohara i Matsunaka (2009), Forceville, Veale i Feyaerts (2010) i Cohn (2010).

przez Cohna (2013) wizualnym językiem komiksu nie wykazuje większości tzw. cech istotnych języka naturalnego (ang. *design features of language*, Hockett 1963), min. uniwersalności, dyskretności, dwustopniowości oraz arbitralności. Z tego powodu zamiast problematyzować gamę środków wyrazu, jakimi posługują się twórcy komiksów, jako język naturalny, w dalszej części wstępu uznałem te środki za składowe komiksu rozumianego jako medium narracyjne, zgodnie z programem tzw. narratologii transmedialnej (ang. *transmedial narratology*, Herman 2004).

Pierwszy rozdział ma charakter sprawozdawczo-teoretyczny. Pełni on dwie ważne funkcje w obrębie omawianej tu rozprawy. Pierwszą z nich jest usytuowanie przedstawionego w rozprawie badania na styku trzech obszarów badawczych: współczesnych badań nad komiksem, teorii znaku Peirce'a oraz teorii metafory pojęciowej. Drugą jest ocena możliwości integracji teorii znaku Peirce'a z teorią metafory pojęciowej i przedstawienie ogólnych ram kognitywno-semiotycznego podejścia łączącego elementy obu teorii.

Pierwsza część rozdziału sprawozdawczo-teoretycznego została poświęcona współczesnym badaniom nad komiksem. W tej części omówiłem główne problemy badawcze, jakimi zajmują się obecnie teoretycy komiksu i prześledziłem rozwój współczesnych badań nad komiksem od lat 50-tych XX wieku, kiedy komiks problematyzowany był (jak się dziś wydaje, niesłusznie) przez część amerykańskich psychologów, pedagogów i socjologów jako istotna przyczyna powstawania negatywnych stanów emocjonalno-afektywnych u młodych czytelników, które zdaniem tych badaczy prowadzić miały do zaburzeń rozwojowych i niepożądanych społecznie form zachowaniowych, przez lata 60-te i 70-te XX wieku, kiedy komiks stopniowo zyskiwał aprobatę przedstawicieli środowisk akademickich (zwłaszcza historyków, kulturoznawców, teoretyków komunikacji i literaturoznawców) jako przedmiot badań, aż po lata 80-te i 90-te XX wieku, kiedy badania nad komiksem, uznanym już za pełnoprawny przedmiot naukowych dociekań, zaczęto prowadzić na szeroką skalę nie tylko w Stanach Zjednoczonych, ale i w innych krajach,<sup>3</sup> a w centrum zainteresowań badaczy komiksu znalazła się gama konwencjonalnych środków wyrazu, jakimi dysponuje to medium narracyjne. To właśnie w tym nurcie badań nad komiksem mieszczą się wspomniane wcześniej prace wykorzystujące aparat pojęciowy językoznawstwa, tzn. należące do językoznawstwa multimodalnego prace poświęcone reprezentacyjnemu potencjałowi komiksu.<sup>4</sup> W tym nurcie mieści się też omawiana tu rozprawa.

W drugiej części rozdziału sprawozdawczo-teoretycznego przedstawiłem najważniejsze, z punktu widzenia omawianej tu rozprawy, elementy teorii znaku Peirce'a, na podstawie pism samego Peirce'a (Peirce 1902, 1931–1958; Peirce i Welby-Gregory 1977), jak i prac badaczy zajmujących się jego teorią znaku (takich, jak min. Jappy 2013; Johansen i Larsen 2002 /1994/; Nöth 1995 /1990/). W tej części położyłem szczególny nacisk na mentalistyczny charakter koncepcji znaku Peirce'a, na uniwersalność jego teorii, która obejmuje wszystkie znaki, niezależnie od ich fizycznej postaci, na dynamiczną naturę Peirceowskiej semiozy (zwłaszcza jej ciągłość i wieloetapowość) oraz na wieloaspektowość Peirceowskiego znaku, który w procesie semiozy może być określany przez różne cechy semiotyczne w odniesieniu do różnych elementów znaczących, czyli desygnatów. W tej części omówiłem też klasyfikację znaków Peirce'a, z uwzględnieniem trzech tzw. trychotomii (ang. *trichotomies*) postulowanych przez tego filozofa, spośród których najwięcej uwagi poświęciłem drugiej trychotomii, której elementy określone są przez typ relacji zachodzącej pomiędzy znakiem a jego desygnatem. Trychotomia ta obejmuje znaki ikoniczne (zwane hipoikonami, ang. *hypoicons*), indeksowe (zwane indeksami, ang. *indexes*) i symboliczne (zwane symbolami, ang. *symbols*), ale także, co ważne w kontekście omawianej tu rozprawy, szczegółowsze rodzaje tych znaków — w tym tzw. hipoikony metaforyczne (ang. *metaphorical hypoicons*), czyli znaki metaforyczne w ujęciu Peirce'a. Przy tej okazji zwróciłem uwagę na inny aspekt Peirceowskiej teorii znaków, który wydaje się niemniej ważny w kontekście omawianej tu rozprawy — na to, że zdaniem Peirce'a indeksy, symbole i hipoikony, a co za tym idzie także hipoikony metaforyczne, mogą przyjmować postać znaków zarówno językowych, jak i niejęzykowych (wizualnych, multimodalnych).

<sup>3</sup> Także w Polsce, por. np. Toeplitz (1985), Szyłak (1999).

<sup>4</sup> Chodzi o prace wykorzystujące narzędzia językoznawstwa strukturalnego i formalnego (Cohn 2013) oraz językoznawstwa kognitywnego (np. Forceville 2005, 2011; Eerden 2009; Shinohara i Matsunaka 2009; Forceville, Veale i Feyaerts 2010; Cohn 2010).

W trzeciej części rozdziału sprawozdawczo-teoretycznego omówiłem główne aspekty teorii metafory pojęciowej. W omówieniu tym skupiłem się na kilku zagadnieniach o istotnym znaczeniu dla mojej rozprawy.

Pierwszym z tych zagadnień jest geneza teorii metafory pojęciowej. W tym miejscu wskazałem, że teoria metafory pojęciowej stanowi względnie nowe podejście do badania metafory, które, podobnie jak podejścia wcześniejsze, próbuje uzyskać odpowiedzi na pytania o to, czym jest metafora, jakie uwarunkowania kształtują proces metaforyzacji, jaka jest natura metaforycznie komunikowanego znaczenia i w jaki sposób to znaczenie jest komunikowane (por. Reimer i Camp 2006). Następnie krótko omówiłem pod tym kątem te wcześniejsze teorie metafory, które są zwykle omawiane w kontekście teorii metafory pojęciowej — tzw. klasyczną teorię metafory, wywodzącą się od Arystotelesa, oraz tzw. interakcyjną teorię metafory<sup>5</sup> — po to, aby na tym tle przedstawić specyfikę teorii metafory pojęciowej jako podejścia, w którym metafora ujmowana jest jako kluczowy dla ludzkiego myślenia mechanizm konceptualny umożliwiający częściowe uchwycenie jednej domeny pojęciowej (tzw. domeny docelowej, ang. *target domain*) w kategoriach innej domeny pojęciowej (tzw. domeny źródłowej, ang. *source domain*).

W dalszej części mojego omówienia głównych aspektów teorii metafory pojęciowej poruszyłem szereg zagadnień, wokół których ta teoria rozwijała się w okresie pomiędzy ukazaniem się książki Lakoffa i Johnsona *Metafory w naszym życiu* (*Metaphors We Live By*) w roku 1980 a znaczącym przeobrażeniem tej teorii pod wpływem rozważań o roli tzw. metafor prymarnych (ang. *primary metaphors*, Grady, Taub, Morgan 1996; Grady 1997a, 1997b, 1998) pod koniec lat 90-tych XX wieku. Te zagadnienia to min. problem jednokierunkowości metafor pojęciowych, kwestia jakościowego zróżnicowania źródłowych i docelowych domen takich metafor, pytanie o zasadność podziału metafor pojęciowych na orientacyjne, ontologiczne i strukturalne (Lakoff i Johnson 2003 /1980/), pytanie o rolę tzw. przedpojęciowych schematów wyobrazeniowych (ang. *preconceptual image schemas*, Lakoff 1987; Johnson 1987) w procesie metaforyzacji, kwestia powiązań między różnymi metaforami pojęciowymi oraz paradoks tzw. hipotezy inwariancji (ang. *invariance hypothesis/principle*, Lakoff i Turner 1989; Turner 1990; Lakoff 1990, 1993).

W kolejnym fragmencie mojego omówienia przedstawiłem najważniejsze elementy teorii metafor prymarnych, zgodnie z którą metafory pojęciowe dzielą się na prymarne i złożone (ang. *compound metaphors*, Grady 1997a: 48). Metafory prymarne to te, w których zarówno domeny źródłowe, jak i docelowe są doświadczeniowo zakotwiczone w tzw. scenach prymarnych (ang. *primary scenes*, Grady 1997a: 24), z tym, że domeny źródłowe tych metafor (np. CIEPŁO) wykorzystują percepcyjne aspekty scen prymarnych, a ich domeny docelowe (np. CZUŁOŚĆ) przywołują kognitywne reakcje na te percepcyjne aspekty. Z kolei metafory złożone to te, które powstają w procesie pojęciowej integracji metafor prymarnych. W tym fragmencie omówiłem też zaproponowaną przez Grady'ego (1997a: 120–128, 1998) reinterpretację strukturalnej metafory PRZEWODU (ang. *CONDUIT metaphor*, Reddy 1993 /1979/; Lakoff i Johnson 2003 /1980/: 10–13), która ujmuje proces komunikacji w kategoriach fizycznego transferu przedmiotów, jako metafory złożonej z kilku metafor prymarnych. Na zakończenie fragmentu poświęconego teorii metafor prymarnych omówiłem zastrzeżenia sformułowane przez kognitywistów pod adresem tej teorii.

W następnym fragmencie mojego omówienia przedstawiłem główne założenia tzw. teorii obiektywizacji (ang. *objectification theory*, Szwedek 2004, 2007, 2008, 2011), w myśl której orientacyjna i strukturalna metaforyzacja pojęć abstrakcyjnych (w rozumieniu Lakoffa i Johnsona 2003 /1980/) uzależniona jest od uprzedniej obiektywizacji tych pojęć, tzn. ich wcześniejszej ontologicznej metaforyzacji (w rozumieniu Lakoffa i Johnsona 2003 /1980/) w odniesieniu do przedpojęciowego schematu wyobrazeniowego PRZEDMIOTU, który ma kluczowe znaczenie dla ludzkiego systemu pojęciowego jako najbardziej podstawowa domena źródłowa metafor pojęciowych.

Przedostatni fragment mojego omówienia poświęciłem zależnościom zachodzącym pomiędzy metaforą a metonimią, rozumianymi jako ogólnopojęciowe mechanizmy tworzenia znaczeń (por. Lakoff 1987; Goossens 1990).

W końcowym fragmencie mojego omówienia wymieniłem i zwięźle przedstawiłem publikacje opisujące badania nad innymi niż tylko językowe manifestacjami metafor pojęciowych, począwszy

<sup>5</sup> Zarówno w ujęciu Ivora Armstronga Richardsa (1965 /1936/), jak i Maxa Blacka (1962, 1993 /1979/ {1977}).

od badań nad metaforycznością gestów towarzyszących mowie (McNeill 1992; Sweetser 1998; Cienki 1998), przez badania nad metaforycznością muzyki, reklam i filmów (Zbikowski 2002; Forceville 1996; Rohdin 2009), aż po badania nad metaforycznością znaków wizualnych w komiksach (Forceville 2005; Eerden 2009; Shinohara i Matsunaka 2009; Forceville, Veale i Feyaerts 2010; Abbott i Forceville 2011; Potsch i Williams 2012; Pinar 2014).

W kolejnej części rozdziału teoretyczno-sprawozdawczego próbowałem udzielić odpowiedzi na pytanie, czy możliwa jest integracja teorii metafory pojęciowej z Peirceowską koncepcją metafory rozumianej jako rodzaj znaku ikoniznego w ramach kognitywno-semiotycznego podejścia do badań nad powstawaniem znaczenia, zarówno w języku, jak i poza językiem.

Na początku tej części wskazałem, że Peirceowska koncepcja metafory i teoria metafory pojęciowej są zgodne co do tego, że metafora stanowi szczególny rodzaj pojęciowej konfiguracji, która pozwala na częściowe ujmowanie jednego pojęcia w kategoriach innego pojęcia i oznakowanie tego połączenia w percypowalnej postaci np. wyrażenia językowego.

Następnie przedstawiłem szczegóły takiego połączenia w oparciu o analizę metafory językowej *Achilles is a lion* ('Achilles jest lwem.'), przeprowadzoną z punktu widzenia teorii znaków Peirce'a przez Tony'ego Jappy (2013: 118–120). Analiza, którą przeprowadził Jappy, wskazuje jednoznacznie, że przyporządkowanie takich cech pojęcia LEW, jak odwaga i waleczność, pojęciu ACHILLES, czyli pojęciowa metafora częściowo ujmująca pojęcie ACHILLES w kategoriach pojęcia LEW, stanowi desygnat wyrażenia *Achilles is a lion*, który wybiórczo ujmuje to przyporządkowanie w postaci niedookreślonego znaku językowego. W swojej analizie Jappy określa cel tak rozumianej metaforyzacji bardzo podobnie do tego, jak czynią to teoretycy metafory konceptualnej (por. Kövecses 2010 /2002/: 7–10) — jako uwypuklenie wybranych cech metaforyzowanego pojęcia, a przez to ułatwienie jego zrozumienia. W swojej analizie Jappy pokazuje też, że niedookreśloność językowej metafory, polegająca na tym, że ujmuje ona jedynie wybrane elementy pojęć wspólnie tworzących jej desygnat, zaświadcza o hipoikonizacji znaków metaforycznych, zdefiniowanych przez Peirce'a (CP §§ 2.299, 3.362, 4.531) jako znaki, w których elementy znaczące i znaczone wykazują wzajemne podobieństwo przez to, że posiadają one elementy wspólne.

W następnym fragmencie rozwinąłem kwestię niedookreśloności znaków metaforycznych, które najczęściej zawierają reprezentacje wzajemnie sobie odpowiadających elementów pojęcia metaforyzowanego (tj. domeny docelowej) i pojęcia metaforyzującego (tj. domeny źródłowej), oznakowane za pomocą środków językowych lub niejęzykowych, ale mogą też zawierać językowe lub niejęzykowe reprezentacje wybranych elementów tylko jednej domeny (źródłowej albo docelowej), bez uwzględnienia ich odpowiedników w drugiej domenie (patrz: niżej).

W kolejnym fragmencie tej części rozdziału teoretyczno-sprawozdawczego zwróciłem uwagę na to, że jedna z interpretacji Peirceowskiej koncepcji ikonizacji znaków metaforycznych, zgodnie z którą znaki tego rodzaju są hipoikonami ponieważ w każdym przypadku wykazują one wzajemne podobieństwo pojęcia metaforyzowanego (tj. domeny docelowej) i pojęcia metaforyzującego (tj. domeny źródłowej) (zob. Nöth 1995 /1990/: 123; Henle 1958), mogłaby stanowić przeszkodę uniemożliwiającą integrację teorii metafory pojęciowej z Peirceowską koncepcją metafory z uwagi na to, że domeny źródłowe i docelowe wielu metafor pojęciowych nie wykazują żadnego podobieństwa, lecz są jedynie ze sobą wzajemnie skorelowane (zob. metafory prymarne, Grady, Taub, Morgan 1996; Grady 1997a, 1997b, 1998). Następnie wykazałem nietrafność wspomnianej interpretacji, która wynika z tego, że w rozumieniu Peirce'a (CP §§ 1.370, 1.558, 2.247, 2.255, 2.276, 2.282, 2.299; zob. także Noth 1995 /1990/: 44; Johansen i Larsen 2002 [1994]: 31–32; Jappy 2013: 79) cechą definiującą hipoikonów jest podobieństwo pomiędzy znakiem a jego desygnatem, a nie pomiędzy składowymi desygnatu (takimi, jak np. pojęcie metaforyzujące i metaforyzowane w przypadku hipoikonów metaforycznych). W tym fragmencie wskazałem ponadto, że w rozumieniu Peirce'a relacja między pojęciem metaforyzującym i metaforyzowanym, określona przez tego filozofa mianem paralelizmu (ang. *parallelism*, CP § 2.277), obejmuje zarówno podobieństwo, jak i styczność, co jeszcze bardziej zbliża Peirceowską koncepcję metafory do teorii metafor pojęciowych.

Tę część rozdziału teoretyczno-sprawozdawczego zakończyłem stwierdzeniem, że, biorąc pod uwagę ideową bliskość Peirceowskiej koncepcji metafory i teorii metafory pojęciowej oraz zbieżność wielu szczegółowych założeń obu tych podejść, ich integracja w ramach jednego kognitywno-semiotycznego podejścia do badań nad powstawaniem znaczenia, zarówno w języku, jak i poza językiem, jest nie tylko możliwa, ale jak najbardziej zasadna.

W ostatniej części rozdziału teoretyczno-sprawozdawczego nakreśliłem ogólne ramy kognitywno-semiotycznego podejścia do badań nad metaforycznością znaków wizualnych w komiksie, które łączy wybrane elementy teorii metafory pojęciowej z wybranymi elementami teorii znaku Peirce'a.

Jednym z zagadnień podjętych w tej części było pytanie o sposób, w jaki konceptualny paralelizm metafory stanowiącej desygnat metaforycznego hipotikonu może zostać uznakowany w komiksie, biorąc pod uwagę specyfikę tego medium narracyjnego. W tym miejscu nawiązałem do kwestii niedookreśloności znaków metaforycznych, które, jak wcześniej ustaliłem, mogą zawierać reprezentacje wzajemnie sobie odpowiadających elementów pojęcia metaforyzowanego (tj. domeny docelowej) i pojęcia metaforyzującego (tj. domeny źródłowej), uznakowane za pomocą środków językowych lub niejęzykowych, ale mogą też zawierać językowe lub niejęzykowe reprezentacje wybranych elementów tylko jednej domeny (źródłowej albo docelowej), bez uwzględnienia ich odpowiedników w drugiej domenie. Następnie pokazałem na wybranych przykładach, że komiksowe znaki metaforyczne bywają dwójakiego rodzaju. Mogą one zawierać bezpośrednie reprezentacje odpowiadających sobie nawzajem wybranych elementów pojęcia metaforyzowanego (tj. domeny docelowej) i pojęcia metaforyzującego (tj. domeny źródłowej). Dzieje się tak wtedy, kiedy istnieje możliwość czytelnego przedstawienia wzajemnie sobie odpowiadających elementów obu domen w postaci znaków określonych przez ikoniczność obrazową, ikoniczność diagramatyczną, symboliczność lub kombinację tych cech. Komiksowe znaki metaforyczne mogą też składać się z tego rodzaju znaków reprezentujących wyłącznie wybrane elementy pojęcia metaforyzującego (tj. domeny źródłowej), bez uwzględnienia ich odpowiedników w obrębie pojęcia metaforyzowanego (tj. w domenie docelowej). Dzieje się tak wtedy, gdy trudno jest przedstawić pojęcie metaforyzowane (tj. domenę docelową) za pomocą znaków określonych przez ikoniczność obrazową, ikoniczność diagramatyczną, symboliczność lub kombinację tych cech. W takiej sytuacji pojęcie metaforyzowane zostaje uznakowane niebezpośrednio za pomocą znaku indeksowego umieszczonego w wizualnym kontekście znaku metaforycznego.

Z uwagi na wielorakość komiksowych znaków wizualnych, usytuowanych w różnych miejscach na przestrzeni semiotycznego kontinuum, które obejmuje komiks rozumiany jako medium narracyjne (zob. Kowalewski 2015), a także złożoność i wieloetapowość ich semiozy, w kolejnym fragmencie tej części rozdziału teoretyczno-sprawozdawczego zapostulowałem wykorzystanie aparatu pojęciowego teorii znaków Peirce'a (ze szczególnym uwzględnieniem drugiej trychotomii, która obejmuje znaki ikoniczne, indeksowe i symboliczne oraz podtypy tych znaków) do ogólnej analizy struktury semiotycznej tych znaków wizualnych, których metaforyczność można uchwycić bardziej szczegółowo za pomocą instrumentarium teorii metafory pojęciowej (ze szczególnym uwzględnieniem metafor, których domeny źródłowe zawiązują przedpojęciowe schematy wyobrazeniowe takie, jak PRZEDMIOT, POJEMNIK, ŚCIEŻKA itd).

Drugi rozdział rozprawy pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics*, który otwiera jej część analityczno-opisową, poświęcony jest metaforyczności zarówno pojedynczych paneli komiksowych, stanowiących wizualne reprezentacje sytuacji zachodzących w obrębie świata przedstawionego, doświadczeń wzrokowych wirtualnych obserwatorów takich sytuacji oraz źródeł dostępu do informacji o takich sytuacjach, jak i tzw. multiram (ang. *multiframes*, Groensteen 2007 [1999]: 30), czyli wielopanelowych struktur stanowiących wizualne reprezentacje serii sytuacji zachodzących w świecie przedstawionym. Zgodnie z określonymi wcześniej celami poznawczymi rozprawy, we wprowadzeniu do tego rozdziału postawiłem pytania o to, czy i w jaki sposób struktura wizualna paneli i multiram umotywowana jest przez doświadczeniowo uwarunkowane metafory pojęciowe, o to, czy i w jakim stopniu wizualna metaforyczność pojedynczych paneli i multiram pokrywa się z metaforycznością wyrażen językowych, które odnoszą się do sytuacji, perceptów wzrokowych, źródeł dostępu do informacji oraz serii następujących po sobie sytuacji, a także o to, w jaki sposób metaforyczność paneli i multiram powiązana jest z innymi cechami semiotycznymi tych skonwencjonalizowanych reprezentacji na kolejnych etapach semiozy.

W dalszej części drugiego rozdziału pokazałem, że pomimo znacznego formalnego zróżnicowania paneli i wynikającej z tego różnorodności szczegółowych znaczeń komunikowanych przez te skonwencjonalizowane znaki wizualne, w każdym przypadku stanowią one dwuwymiarowe egzemplifikacje przedpojęciowych schematów wyobrazeniowych PRZEDMIOTU i POJEMNIKA,



co sprawia, że panele rozumiane jako metaforyczne hipoikony obiektywizują domeny docelowe swoich desygnatów (tj. pojedyncze sytuacje zachodzące w obrębie świata przedstawionego, doświadczenia wzrokowe wirtualnych obserwatorów takich sytuacji oraz źródła dostępu do informacji o takich sytuacjach), a to z kolei umożliwia kumulatywną wizualizację serii następujących po sobie sytuacji za pomocą multiram, które stanowią strukturalnie złożone hipoikony metaforyczne wykorzystujące schemat wyobrazeniowy PRZEDMIOTU jako domenę źródłową swoich desygnatów. W tej części drugiego rozdziału pokazałem też, że metaforyczna ikonizacja paneli i multiram jest ściśle powiązana z innymi cechami semiotycznymi tych skonwencjonalizowanych reprezentacji i że całościowa interpretacja tych znaków wizualnych nie jest możliwa bez uwzględnienia wielorakich aspektów ich ikonizacji, indeksowości i symboliczności. Przykładowo, interpretacja pojedynczego panelu jako wizualnej reprezentacji zobiektywizowanej sytuacji zachodzącej w świecie przedstawionym w dużej mierze zależy od uprzedniego rozpoznania elementów tej sytuacji przedstawionych w obrębie panelu za pomocą mimetycznych znaków wizualnych, których dominującymi, choć nie wyłącznymi, cechami semiotycznymi są ikonizacja obrazowa i diagramatyczna. Z kolei interpretacja multiramy jako reprezentacji serii następujących po sobie sytuacji jest oczywiście zależna od wspomnianej wyżej obiektywizacji, ale jednocześnie wymaga ustalenia odpowiedniości pomiędzy kolejnymi panelami multiramy i kolejnymi sytuacjami w obrębie zwizualizowanej serii, a odpowiedniości te opierają się na specyficznym połączeniu symboliczności z diagramatyczną ikonizacją.

W kolejnej części drugiego rozdziału wykorzystałem metodologię teorii metafor pojęciowych, aby rozwinąć odpowiedź na pytanie o metaforyczność pojedynczych paneli, a także udzielić odpowiedzi na pytanie, czy i w jakim stopniu wizualna metaforyczność pojedynczych paneli pokrywa się z metaforycznością wyrażen językowych, które odnoszą się do sytuacji, doświadczeń wzrokowych oraz źródeł dostępu do informacji.

Badanie przeprowadzone z wykorzystaniem autentycznego materiału językowego i niejęzykowego pokazało, że wizualna obiektywizacja sytuacji za pomocą komiksowych paneli rozumianych jako metaforyczne hipoikony wykorzystujące schematy wyobrazeniowe PRZEDMIOTU i POJEMNIKA jako domeny źródłowe swoich desygnatów niemal całkowicie pokrywa się z językową obiektywizacją sytuacji przy użyciu metaforycznych wyrażen wykorzystujących te same schematy wyobrazeniowe jako domeny źródłowe swoich desygnatów, zarówno w zakresie uznakowionych odpowiedniości (ang. *mappings*), jak i uznakowionych sądów implikowanych (ang. *entailments*). Przykładowo, metaforyczna odpowiedniość, zgodnie z którą długość przedmiotu w domenie źródłowej odpowiada czasowi trwania sytuacji w domenie docelowej, jest wizualnie uznakowana w medium komiksowym jako konwencja, według której im dłuższy panel, tym więcej czasu upłynęło w sytuacji zobiektywizowanej przez ten panel, a językowo w postaci konwencjonalnych wyrażen, które ujmują czas trwania sytuacji jako długość przedmiotu (ang. *a long/short situation*). Z kolei metaforyczny sąd implikowany, zgodnie z którym seria zobiektywizowanych sytuacji staje się strukturalnie złożonym przedmiotem, jest uznakowany wizualnie w komiksie jako konwencja sankcjonująca łączenie paneli w multiramę, a językowo w postaci konwencjonalnych wyrażen, które ujmują sekwencje sytuacji jako łańcuchy lub sznury (rozumiane tak, jak w wyrażeniu *sznur pereł*; por. ang. *chains/strings of situations*). Przeprowadzone badanie pokazało też, że z uwagi na specyfikę medium komiksowego jeden z sądów implikowanych metafory pojęciowej ujmującej sytuację jako przedmioty, zgodnie z którym wzięcie udziału w sytuacji metaforyzowana jest jako wejście do pojemnika (por. ang. *to get into a situation*), a rezygnacja z udziału w sytuacji metaforyzowana jest jako opuszczenie pojemnika (por. ang. *to get out of a situation*), może być wizualnie uznakowany w komiksie jedynie w panelach tzw. metaleptycznych (ang. *metaleptic*), w których efekt dramatyczny zostaje osiągnięty przez przekroczenie granic świata przedstawionego (Kukkonen 2011).

Jeśli chodzi o metaforyzację doświadczeń wzrokowych, badanie przeprowadzone z wykorzystaniem autentycznego materiału językowego i niejęzykowego pokazało, że pole widzenia obserwatora metaforyzowane jest za pomocą schematu wyobrazeniowego POJEMNIKA zarówno w języku, jak i w komiksie. Ściślej rzecz ujmując, granice pola widzenia ujmowane są jako brzegi pojemnika, a postrzegane wzrokowo bodźce jako jego zawartość, zarówno w strukturze semantycznej szeregu wyrażen językowych (ang. *boundaries/bounds/border of the visual field, objects/things located/situated/placed within/inside the visual field*), jak i w strukturze wizualnej komiksowych paneli, które można bez trudu interpretować jako reprezentacje wzrokowych doświadczeń różnych

wirtualnych obserwatorów (najczęściej postaci lub narratora, ale w przypadku niektórych metaleptycznych paneli także generycznego czytelnika) złożone z semiotycznie zróżnicowanych znaków wizualnych umieszczonych zazwyczaj w prostokątnej ramce. Przeprowadzone badanie pokazało też, że językowe reprezentacje doświadczeń wzrokowych i niejęzykowe reprezentacje takich doświadczeń w komiksach różnią się w zakresie uznakowionych sądów implikowanych metafory pojęciowej, która ujmuje pole widzenia jako pojemnik. Przykładowo, o ile w języku niedostępność bodźca wzrokowego metaforyzowana jest jako pozostawianie przedmiotu na zewnątrz pojemnika (ang. *out of sight, beyond/outside/out of the visual field*), dostrzeżenie bodźca wzrokowego przez obserwatora metaforyzowane jest jako ruch przedmiotu do wewnątrz pojemnika (ang. *to come into view, to enter the visual field*), a utrata kontaktu wzrokowego z takim bodźcem metaforyzowana jest jako opuszczenie wnętrza pojemnika (ang. *to leave the visual field*), o tyle w komiksie te sądy implikowane pozostają nieuznakowane — najprawdopodobniej z uwagi na specyfikę komiksowego medium, w którym ramki paneli wyznaczają granicę pomiędzy światem przedstawionym (wewnątrz ramek) a światem rzeczywistym (na zewnątrz ramek), co z kolei powoduje, że tylko znaki mieszczące się w obrębie paneli interpretować można jako reprezentacje elementów świata przedstawionego.

Ostatnią metaforą pojęciową omawianą w tej części rozdziału drugiego jest metafora ujmująca proces uzyskiwania informacji jako czynność wyglądania przez okno, którą opisałem jako złożoną metaforę bazującą na metaforze prymarnej WIEDZIEĆ TO WIDZIEĆ (ang. KNOWING IS SEEING; zob. Grady 1997a: 73). Z uwagi na to, że okna i komiksowe panele wykazują szereg strukturalnych podobieństw, a panele stanowią główne (w większości komiksów właściwie jedyne) źródło informacji o świecie przedstawionym, złożona metafora ujmująca proces uzyskiwania informacji jako czynność wyglądania przez okno w sposób naturalny wspomaga interpretację komiksowych paneli, ale można ją zapewne potraktować bardziej ogólnie, jako odnoszącą się też do innych, choć zbliżonych pod względem strukturalnym, wytworów sztuki reprezentacyjnej — takich, jak rysunki, obrazy czy fotografie (por. Schapiro 1969: 227; Siraganian 2012: 83). O ile językowa metaforyzacja procesu uzyskiwania informacji jako czynności wyglądania przez okno i jej niejęzykowy odpowiednik w komiksie są bardzo podobne, z zastrzeżeniem, że zaglądając w okna komiksowych paneli można jedynie uzyskać informacje o świecie przedstawionym w komiksie, o tyle język i komiks różnią się w zakresie uznakowionych sądów implikowanych metafory pojęciowej, która ujmuje proces uzyskiwania informacji jako czynność wyglądania przez okno. Z jednej strony wyrażenia językowe ujmujące uzyskanie dostępu do informacji jako otwarcie okna (ang. *to open the window to knowledge/information*), a utratę dostępu do informacji jako zamknięcie okna (por. ang. *to close/shut the window to knowledge/information*) nie mają swoich komiksowych odpowiedników — najprawdopodobniej z uwagi na całkowitą statyczność komiksowego medium, a z drugiej strony metaleptyczne panele, w których komiksowe postacie pokonują granice oddzielające świat przedstawiony od rzeczywistości przemawiając do czytelnika (Tezuka 2008 [1967–1969]) albo tłukąc szybę panelowego okna (McCay 1905), wydają się nie mieć swoich językowych odpowiedników — prawdopodobnie z uwagi na ich swoistą samozwrotność, która polega na tym, że stanowią one wizualny komentarz na temat ograniczeń paneli jako konwencjonalnych środków wyrazu w komiksie.

W ostatniej części drugiego rozdziału wykorzystałem metodologię teorii metafor pojęciowych, aby bardziej szczegółowo opisać metaforyczność multiram, czyli wielopanelowych struktur stanowiących wizualne reprezentacje serii sytuacji zachodzących w świecie przedstawionym, a także udzielić odpowiedzi na pytanie, czy i w jakim stopniu wizualna metaforyczność multiram pokrywa się z metaforycznością wyrażen językowych, które odnoszą się do serii następujących po sobie sytuacji.

Na początku tej części zwróciłem uwagę, że komiksowe multiramy stanowią jeden z wielu konwencjonalnych rodzajów linearnych reprezentacji serii następujących po sobie odcinków czasu (minut, godzin, dni itd.) lub zjawisk zachodzących w czasie (czynności, wydarzeń, sytuacji itd.) — takich, jak na przykład tarcze zegarów, pismo alfabetyczne, podręcznikowe diagramy przedstawiające sekwencje wydarzeń historycznych oraz niektóre rodzaje kalendarzy (por. Boroditsky 2011: 334) — i że z tego powodu można je określić mianem linii czasu (ang. *timelines*). Podobnie, jak inne rodzaje linii czasu, multiramy stanowią kumulatywne reprezentacje wizualne, tj. reprezentacje, w których linearnie ułożone znaki wizualne są równocześnie dostępne percepcji obserwatora, mimo że obiektywizują one efemeryczne desygnaty. W kolejnym fragmencie wskazałem, że strukturę wizualną linii czasu, a więc także strukturę komiksowych multiram, można uznać za umotywowaną przez specyficzne połączenie dwóch metafor pojęciowych — ontologicznej metafory obiektywizującej

epizodyczne sytuacje i prymarnej metafory ujmującej każdy rodzaj struktury w kategoriach struktury fizycznej (ang. ORGANIZATION IS PHYSICAL STRUCTURE; Grady 1997a: 44, 45–46) — które określa też strukturę semantyczną całej gamy konwencjonalnych wyrażen stanowiących językowe odpowiedniki linii czasu (np. ang. *timeline*, *course of events*, *line of events*, *storyline*, *chain/string of situations*). Następnie wyjaśniłem, że pojęcie linii czasu stanowi podstawowy komponent metafory pojęciowej, która ujmuje upływ czasu jako poruszanie się ego konceptualizatora po takiej linii (ang. EGO-MOVING METAPHOR; zob. min. Clark 1973; Traugott 1978; Lakoff i Johnson 2003 /1980/: 42–44; Grady 1997a: 115–119; Kövecses 2000a: 37–38; Boroditsky 2000: 5), a następnie wysunąłem hipotezę, że interpretacja komiksowych multiram jest zapewne wspomagana przez tę metaforę, jako że czytelnik komiksu sukcesywnie przenosi uwagę z panelu na panel w obrębie multiramy obejmującej wszystkie panele czytanego komiksu, tym samym przemieszczając się, choć nie w dosłowny, fizyczny sposób, wzdłuż linii czasu, jaką tworzy maksymalna multirama czytanego komiksu. Hipoteza ta wydaje się zasadna z uwagi na istnienie szeregu konwencjonalnych wyrażen językowych, które ujmują proces interpretacji tekstów narracyjnych (mono- i multimodalnych) jako poruszanie się ego interpretatora wzdłuż linii czasu interpretowanej opowieści (np. ang. *to travel along the timeline of the story*, *to go/walk through the story*, *to follow the storyline*, *to be halfway through the story*, *to approach the end of the story*).

Jednym z ważniejszych wątków drugiego rozdziału omawianej tu rozprawy jest kluczowa rola, jaką w wypełnianiu narracyjnej funkcji komiksowego medium odgrywa obiektywizacja zjawisk zachodzących w czasie wyobrażonym (szczególnie obiektywizacja sytuacji w obrębie świata przedstawionego), umożliwiająca z jednej strony kumulatywne ujmowanie serii takich zjawisk w postaci strukturalnie złożonych metaforycznych przedmiotów (w szczególności multiram), a z drugiej strony pozwalająca na metaforyzację wybranych cech zjawisk zachodzących w czasie wyobrażonym za pomocą wybranych cech struktury wizualnej metaforycznych przedmiotów (np. czasu trwania zobiektywizowanej sytuacji za pomocą długości panelu). Ten wątek kontynuowany jest w kolejnych rozdziałach analitycznych rozprawy, w których omawiam inne przykłady obiektywizacji zjawisk zachodzących w czasie wyobrażonym, kumulatywnej metaforyzacji serii takich zjawisk w postaci strukturalnie złożonych przedmiotów oraz metaforyzacji wybranych cech zjawisk zachodzących w czasie wyobrażonym za pomocą wybranych cech struktury wizualnej metaforycznych przedmiotów.

Trzeci rozdział rozprawy pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* poświęcony jest metaforyczności skonwencjonalizowanych wizualnych reprezentacji wydarzeń ruchowych odbywających się w świecie przedstawionym komiksu. We wprowadzeniu do trzeciego rozdziału wymieniłem te rodzaje reprezentacji wydarzeń ruchowych stosowanych regularnie przez twórców komiksów, które zostały włączone w zakres przeprowadzonej przeze mnie analizy, a następnie, zgodnie z określonymi uprzednio celami poznawczymi rozprawy, postawiłem pytania o to, czy i w jaki sposób struktura wizualna tych skonwencjonalizowanych znaków wizualnych umotywowana jest przez doświadczeniowo uwarunkowane metafory konceptualne, o to, czy i w jakim stopniu wizualna metaforyczność tych znaków pokrywa się z metaforycznością konwencjonalnych wyrażen językowych, które odnoszą się do wydarzeń ruchowych, a także o to, w jaki sposób metaforyczność wizualnych znaków przedstawiających wydarzenia ruchowe w komiksach powiązana jest z innymi cechami semiotycznymi tych reprezentacji na kolejnych etapach semiozy.

Następnie omówiłem wcześniejsze badania z zakresu współczesnej teorii komiksu poświęcone wizualnym reprezentacjom wydarzeń ruchowych odbywających się w świecie przedstawionym, co z jednej strony umożliwiło mi wykazanie niekonsekwencji w stosowanej w tym zakresie terminologii i zaproponowanie bardziej jednolitej alternatywy, a z drugiej strony pozwoliło mi na uznanie kilku rodzajów reprezentacji ruchu stosowanych regularnie w komiksie za najbardziej reprezentatywne dla tego medium narracyjnego i usytuowanie ich w zakresie przedmiotowo-materiałowym trzeciego rozdziału. Wspomniana grupa najbardziej reprezentatywnych dla komiksu znaków wizualnych przedstawiających wydarzenia ruchowe zachodzące w świecie przedstawionym obejmuje (1) sugerujące ruch reprezentacje części lub całości ciał komiksowych postaci (ang. *motion-cueing images of bodily configurations*), (2) tzw. polimorficzne reprezentacje wydarzeń ruchowych (ang. *polymorphic motion signs*), złożone z kilku (zwykle częściowo zazębiających się) obrazów poruszającego się obiektu usytuowanych w ramce pojedynczego panelu, (3) tzw. poliptykowe

reprezentacje wydarzeń ruchowych (ang. *polyptychal motion signs*), złożone z kilku obrazów poruszającego się obiektu usytuowanych w ramach szeregu sąsiadujących ze sobą paneli oraz (4) reprezentacje wydarzeń ruchowych złożone z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu i jednej lub kilku linii wskazujących trajektorię, kierunek i prędkość ruchu (ang. *motion signs comprising an image of a moving body and motion lines*).

W części rozdziału trzeciego poświęconej sugerującym ruch reprezentacjom części lub całości ciał komiksowych postaci zwróciłem uwagę na semiotyczną złożoność tych skonwencjonalizowanych reprezentacji, które z jednej strony w uproszczony sposób odnoszą się do postaci należących do świata przedstawionego komiksu i jako takie określone są przez charakterystyczne dla takich fragmentarycznych reprezentacji swoiste połączenie ikoniczności, indeksowości i symboliczności, a z drugiej strony odnoszą się na kolejnym etapie semiozy do wydarzeń ruchowych z udziałem fragmentarycznie zwizualizowanych postaci w taki sposób, że przedstawiając pojedynczą, ale kluczową fazę wydarzenia ruchowego, indeksowo desygnują całe to wydarzenie, które zostaje zinterpretowane jako odbywające się w obrębie świata przedstawionego komiksu. Następnie pokazałem, że desygnacyjną indeksowość (ang. *designative indexicality*; zob. Peirce CP § 8.368) sugerujących ruch reprezentacji ciał komiksowych postaci można zinterpretować z punktu widzenia językoznawstwa kognitywnego jako metonimiczność usankcjonowaną przez konceptualną metonimię CZĘŚĆ ZA CAŁOŚĆ (ang. THE PART FOR THE WHOLE), dzięki której znak wizualizujący kluczową fazę wydarzenia ruchowego, czyli znak o wysokiej tzw. wartości wskazującej (ang. *cue validity*, Taylor 1996: 238) względem desygnowanego wydarzenia ruchowego, skutecznie reprezentuje całość tego wydarzenia. Na zakończenie tej części rozdziału trzeciego zwróciłem też uwagę, że choć struktura wizualna sugerujących ruch reprezentacji części lub całości ciał komiksowych postaci nie wydaje się być umotywowana metaforycznie, to włączenie tych reprezentacji w zakres przeprowadzonej przeze mnie analizy było zasadne o tyle, że stanowią one istotne elementy składowe pozostałych rodzajów omawianych w tym rozdziale znaków wizualnych, których struktura jest w dużym stopniu określona przez metafory pojęciowe: polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych, poliptykowych reprezentacji takich wydarzeń oraz reprezentacji wydarzeń ruchowych złożonych z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu i linii wskazujących trajektorię, kierunek i prędkość ruchu.

W dalszej części rozdziału trzeciego, poświęconej polimorficznym reprezentacjom wydarzeń ruchowych, zwróciłem uwagę na fakt, że w strukturze wizualnej takich skonwencjonalizowanych reprezentacji, które składają się z kilku, w wielu przypadkach częściowo nakładających się obrazów poruszającego się obiektu umieszczonych w ramce pojedynczego panelu, każdy obraz składowy przedstawia pojedynczą fazę wydarzenia ruchowego, więc w przeważającej większości przypadków, tzn. wtedy, kiedy poruszającym się obiektem nie jest przedmiot nieożywiony, ale komiksowa postać, wszystkie obrazy składowe polimorficznej reprezentacji wydarzenia ruchowego zaklasyfikować można jako omówione wyżej sugerujące ruch reprezentacje ciał komiksowych postaci. W kolejnym fragmencie tej części omówiłem zróżnicowanie polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych, zarówno w odniesieniu do ich struktury wizualnej, jak i wizualizowanych przez nie rodzajów wydarzeń ruchowych. Przy tej okazji przywołałem szereg autentycznych przykładów zaczerpniętych z komiksowych publikacji, aby pokazać, że polimorficzne reprezentacje wydarzeń ruchowych mogą się składać z różnej liczby obrazów składowych (zwykle od czterech do ośmiu), mogą dodatkowo zawierać linie wskazujących trajektorię, kierunek i prędkość ruchu, a ponadto mogą wizualizować albo całe wydarzenie ruchowe, albo jego wybrany fragment, podczas gdy reprezentowane przez nie wydarzenia mogą obejmować ruch całych ciał postaci, ruch jednej tylko części ciała postaci (np. ręki) względem jego pozostałej części albo ruch wielu części ciała postaci względem siebie nawzajem (tj. rekonfigurację struktury ciała, np. w trakcie metamorfozy postaci). Jednak niezależnie od tego zróżnicowania polimorficzne reprezentacje wydarzeń ruchowych można uznać za kolejny przykład kumulatywnej obiektywizacji zjawisk zachodzących w czasie przedstawionym komiksu gdyż stanowią one statyczne reprezentacje wizualne, w których linearnie ułożone obrazy składowe są równocześnie dostępne percepcji wzrokowej interpretatora, mimo że obiektywizują one efemeryczne desygnaty (tj. wybrane fazy zwizualizowanego wydarzenia ruchowego). W następnym fragmencie tej części zwróciłem uwagę na semiotyczną złożoność polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych, ze szczególnym podkreśleniem tego, że interpretacja tych metaforycznych hipoikonów, które obiektywizują przedstawione wydarzenie ruchowe w formie ograniczonego przestrzennie znaku wizualnego, wspomagana jest przez diagramatyczną ikoniczność (ang. *diagrammatic iconicity*;

zob. Peirce CP § 2.277) tych reprezentacji, która w tym przypadku polega na tym, że układ przestrzenny obrazów składowych tworzących polimorficzną reprezentację danego wydarzenia ruchowego odzwierciedla czasowe następstwo poszczególnych faz tego wydarzenia.

Kolejne fragmenty tej części rozdziału trzeciego poświęciłem metaforyczności polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych, które w moim przekonaniu obiektywizują przedstawione wydarzenia ruchowe w taki sposób, że ich struktura wizualna w dużej mierze odpowiada strukturze semantycznej jednego z kilku rodzajów nominalizacji odsłownej opisanych z punktu widzenia gramatyki kognitywnej przez Langackera (1987: 207–208, 1991: 24–25). We wprowadzeniu do mojej analizy metaforyczności polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych przedstawiłem najważniejsze założenia gramatyki kognitywnej (zob. np. Langacker 1987, 1991, 2008) i kognitywnej teorii nominalizacji odsłownej (zob. min. Langacker 1987: 207–208, 1991: 22–50, 2012).

W tym fragmencie zwróciłem uwagę na to, że w gramatyce kognitywnej przynależność wyrazów do kategorii gramatycznych, takich jak rzeczownik, przymiotnik, czasownik, itd., określona jest przez charakter profilu zawartego w strukturze semantycznej danego wyrazu. Z punktu widzenia gramatyki kognitywnej każdy rzeczownik profiluje tzw. rzecz, definiowaną jako obszar złożony z przetwarzanych równolegle (Langacker 1987: 248) elementów pojęciowych połączonych ze sobą w taki sposób, że stanowią one całość na wyższym poziomie organizacji konceptualnej. W terminologii gramatyki kognitywnej kumulatywny (inaczej: holistyczny) tryb przetwarzania elementów tworzących obszary profilowane przez rzeczowniki zwany jest skanowaniem sumarycznym (ang. *summary scanning*; Langacker 1987: 248). O ile kumulatywne profile rzeczowników skanowane są sumarycznie, o tyle profile czasowników definiowane są w gramatyce kognitywnej jako podlegające skanowaniu sekwencyjnemu (ang. *sequential scanning*; Langacker 1987: 248), które polega na tym, że elementy tworzące profile czasowników, czyli stany składowe (inaczej: fazy) profilowanych przez czasowniki procesów, przetwarzane są w umyśle konceptualizatora nie kumulatywnie (tj. równocześnie), lecz seryjnie (tj. jeden po drugim). Następnie wyjaśniłem, że w gramatyce kognitywnej rodzaje rzeczowników i czasowników też są definiowane semantycznie, w oparciu o charakter swoich profili. Zdaniem Langackera (1987: 201–203, 258–262) struktura semantyczna rzeczowników policzalnych jest analogiczna do struktury semantycznej czasowników dokonanych o tyle, że profile rzeczowników policzalnych i czasowników dokonanych są inherentnie ograniczone, a struktura semantyczna rzeczowników niepoliczalnych jest analogiczna do struktury semantycznej czasowników niedokonanych w tym sensie, że profile rzeczowników niepoliczalnych i czasowników niedokonanych nie wykazują takiego ograniczenia.

Następnie omówiłem kognitywistyczną interpretację mechanizmu nominalizacji odsłownej, który w koncepcji Langackera polega na przekształceniu procesualnego profilu czasownika podstawowego w nominalny profil rzeczownikowego derywatu. Przekształcenie takie dokonuje się poprzez zawieszenie sekwencyjnego skanowania profilu czasownika podstawowego i sumaryczne wyprofilowanie obszaru złożonego z jednego lub większej liczby elementów należących do struktury semantycznej tego czasownika. W zależności od rodzaju wyprofilowanego obszaru, Langacker (1991: 23–31) wyróżnia kilka rodzajów nominalizacji odsłownej. Z punktu widzenia proponowanej przeze mnie analizy metaforyczności polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych istotna jest tzw. nominalizacja epizodyczna, polegająca na przekształceniu sekwencyjnie skanowanego profilu podstawowego czasownika dokonanego, takiego jak na przykład *walk*, *throw*, *nudge*, *jump*, *kick* czy *run*, w sumarycznie skanowany obszar złożony ze stanów składowych procesu określanego przez taki czasownik. Utworzone w ten sposób rzeczowniki epizodyczne mają status rzeczowników policzalnych: współwystępują one z przedimkiem nieokreślonym (*a/an*) oraz z określeniami typowymi dla rzeczowników policzalnych, takimi jak *many* i *few/a few*, a ponadto pojawiają się w formie liczby mnogiej. Zdaniem Langackera (1987: 207–208, 1991: 25) policzalny status rzeczowników epizodycznych wynika bezpośrednio z faktu, że zostały one utworzone od czasowników dokonanych. Ponieważ każda nominalizacja odsłowna, w tym także nominalizacja epizodyczna, sprowadza się do przekształcenia sekwencyjnie skanowanego profilu czasownika podstawowego w sumarycznie skanowany profil rzeczownika derywowanego, nie pociąga ona za sobą modyfikacji konceptualnej treści zawartej w strukturze semantycznej tego czasownika. Oznacza to, że obszar profilowany przez odsłowny rzeczownik epizodyczny przejmuje konceptualną treść dokonanego procesu profilowanego przez czasownik podstawowy, a zatem skoro proces profilowany przez podstawowy czasownik dokonany jest inherentnie ograniczony, to obszar profilowany

przez powstały w wyniku nominalizacji rzeczownik epizodyczny też musi być ograniczony, co z kolei determinuje policzalny status utworzonego w ten sposób rzeczownika.

Z uwagi na to, że w gramatyce kognitywnej przekształcenie sekwencyjnie skanowanego profilu czasownika dokonanego w sumarycznie skanowany obszar złożony ze stanów składowych takiego czasownika zostało zinterpretowane jako rodzaj ekstensji semantycznej (Twardzisz 1997: 142), którą następnie potraktowano jako jedną z gramatycznych manifestacji ontologicznej metafory ujmującej epizodyczne wydarzenia jako przedmioty (ang. EPISODIC EVENTS ARE OBJECTS, Radden i Dirven 2007: 82), mechanizm epizodycznej nominalizacji czasowników dokonanych uznać można za istotny językowy przejaw kumulatywnej obiektywizacji zjawisk zachodzących w czasie. Ze względu na analogie pomiędzy strukturą semantyczną epizodycznych nominalizacji a wizualną strukturą polimorficznych reprezentacji w komiksach uznałem, że te dwa rodzaje kumulatywnych struktur obiektywizujących zjawiska zachodzące w czasie można potraktować jako swoje wzajemne odpowiedniki w języku i w komiksie, a co za tym idzie, jako językowe i niejęzykowe manifestacje ontologicznej metafory ujmującej epizodyczne wydarzenia jako przedmioty. Wspomniane wyżej analogie są następujące. Po pierwsze, oba rodzaje struktur w sposób kumulatywny ujmują stany składowe reprezentowanych przez siebie wydarzeń, dzięki czemu struktury te stają się wewnątrznie złożonymi metaforycznymi przedmiotami. Po drugie, z uwagi na epizodyczność obiektywizowanych przez nie wydarzeń, tj. na to, że wydarzenia te są z natury krótkotrwałe, oba rodzaje struktur są inherentnie ograniczone. Po trzecie, z uwagi na swoją ograniczoność, oba rodzaje struktur można zwielokrotnić, co w języku skutkuje formą liczby mnogiej epizodycznych nominalizacji (por. ang. *many walks, several throws, multiple jumps, a few kicks* itd.), a w komiksie współwystępowaniem polimorficznych reprezentacji w obrębie paneli. Nie bez znaczenia jest też to, że epizodyczne nominalizacje dokonanych czasowników oznaczających dynamiczne wydarzenia ruchowe stanowią szczególnie bogatą kategorię we współczesnej angielszczyźnie (Twardzisz 1997: 149–153), a polimorficzne reprezentacje w komiksach najczęściej przedstawiają takie właśnie dynamiczne wydarzenia ruchowe (Potsch i Williams 2012: 20).

Następny fragment tej części rozdziału trzeciego poświęciłem istotnej różnicy pomiędzy strukturą semantyczną epizodycznych nominalizacji a strukturą wizualną polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych w komiksach. Polega ona na tym, że o ile ograniczony obszar profilowany przez rzeczowniki epizodyczne zawiera wszystkie stany składowe kumulatywnie zobiektywizowanego wydarzenia, o tyle ograniczony obszar polimorficznej reprezentacji wydarzenia ruchowego uwzględnia jedynie wybrane stany składowe zwizualizowanego takiego wydarzenia, przedstawione najczęściej w postaci zaledwie kilku sugerujących ruch reprezentacji części lub całości ciał komiksowych postaci. Ta fragmentaryczność polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych wynika zapewne z praktycznych uwarunkowań, takich jak ograniczona dostępność przestrzeni wewnątrz paneli i krótkie terminy realizacji zleceń, jakim muszą sprostać rysownicy komiksów. Tak czy inaczej, fragmentaryczność polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych powoduje, że w odróżnieniu od struktury semantycznej epizodycznych nominalizacji, która wydaje się być określona jedynie przez ontologiczną metaforę ujmującą epizodyczne wydarzenia jako przedmioty, struktura wizualna tych reprezentacji umotywowana jest zarówno przez tę metaforę ontologiczną, jak i przez metonimię konceptualną CZĘŚĆ ZA CAŁOŚĆ.

Kolejna część rozdziału trzeciego została poświęcona poliptykowym reprezentacjom wydarzeń ruchowych, czyli skonwencjonalizowanym znakom wizualnym złożonym z kilku obrazów poruszającego się obiektu usytuowanych w ramach szeregu sąsiadujących ze sobą paneli. W tej części zwróciłem szczególną uwagę na te cechy poliptykowych reprezentacji wydarzeń ruchowych, które z jednej strony odróżniają, a z drugiej strony upodabniają je do omówionych wyżej polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych. Wskazałem min. na to, że poliptykowe reprezentacje takich wydarzeń mają postać multiramy, której panele z jednej strony współtworzą mimetyczną reprezentację środowiska, w którym odbywa się przedstawione wydarzenie ruchowe, a z drugiej strony niemimetycznie, a mówiąc ściślej — w trybie kumulatywnym, wizualizują to wydarzenie za pomocą szeregu sugerujących ruch reprezentacji ciał komiksowych postaci umieszczonych w ramach paneli składowych, które są równocześnie dostępne percepcji wzrokowej interpretatora, mimo że obiektywizują efemeryczne desygnaty (tj. wybrane fazy zwizualizowanego wydarzenia ruchowego). W tej części opisałem też semiotyczną złożoność poliptykowych reprezentacji wydarzeń ruchowych, ze szczególnym zwróceniem uwagi na to, że interpretacja tych

metaforycznych hipoikonów, które obiektywizują przedstawione wydarzenie ruchowe w formie ograniczonej przestrzennie multiramy, musi uwzględniać diagramatyczną ikoniczność tych reprezentacji, która w tym przypadku polega na tym, że linearny układ paneli tworzących multiramę poliptykowej reprezentacji danego wydarzenia ruchowego odpowiada czasowemu następstwu poszczególnych stanów składowych tego wydarzenia. W kolejnych fragmentach tej części rozdziału trzeciego pokazałem, że z uwagi na analogie pomiędzy strukturą semantyczną epizodycznych rzeczowników a wizualną strukturą poliptykowych reprezentacji wydarzeń ruchowych w komiksach, reprezentacje tego rodzaju można uznać za kolejny, obok polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych, wizualny odpowiednik nominalizacji epizodycznych w komiksie, a zarazem kolejną niejęzykową manifestację ontologicznej metafory ujmującej epizodyczne wydarzenia jako przedmioty. Na zakończenie tej części rozdziału trzeciego wskazałem ponadto, że podobnie, jak w przypadku polimorficznych reprezentacji wydarzeń ruchowych, strukturę wizualną poliptykowych reprezentacji takich wydarzeń można uznać za umotywowaną zarówno przez ontologiczną metaforę ujmującą epizodyczne wydarzenia jako przedmioty, jak i przez pojęciową metonimię CZĘŚĆ ZA CAŁOŚĆ.

Ostatnią część rozdziału trzeciego poświęciłem reprezentacjom wydarzeń ruchowych złożonym z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu i jednej lub kilku linii wskazujących trajektorię, kierunek i prędkość ruchu. W początkowym fragmencie tej części omówiłem zróżnicowanie takich reprezentacji wydarzeń ruchowych, zarówno w odniesieniu do ich struktury wizualnej, jak i wizualizowanych przez nie rodzajów wydarzeń ruchowych. Wykorzystane w tym fragmencie autentyczne przykłady zaczerpnięte z komiksowych publikacji pokazują, że reprezentacje wydarzeń ruchowych złożone z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu oraz linii połączonych z tym obrazem mogą zawierać różną liczbę linii (od jednej do kilku, a czasem nawet kilkunastu) o zróżnicowanej długości i kształcie, dzięki czemu te skonwencjonalizowane znaki wizualne mogą przedstawiać obiekty poruszające się po trajektoriach o różnym kształcie, w różnych kierunkach i z różną prędkością. Przywołane w tym fragmencie przykłady pokazują ponadto, że reprezentacje wydarzeń ruchowych złożone z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu i linii wskazujących trajektorię, kierunek i prędkość ruchu mogą przedstawiać ruch swobodnego obiektu, który zmienia swoją lokalizację względem otoczenia w trakcie przedstawionego wydarzenia ruchowego albo ruch obiektu, który jest częścią większej całości i zmienia swoje położenie przede wszystkim względem tej całości w trakcie przedstawionego wydarzenia ruchowego. W kolejnym fragmencie tej części rozdziału trzeciego opisałem semiotyczną złożoność reprezentacji wydarzeń ruchowych złożonych z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu i jednej lub kilku linii wskazujących trajektorię, kierunek i prędkość ruchu. W tym fragmencie zwróciłem uwagę na desygnacyjną indeksowość niemimetycznych linii współtworzących te reprezentacje, które w połączeniu z mimetyczną reprezentacją obiektu wskazują, że obiekt ten znajduje się w ruchu, a także na metaforyczną ikoniczność całych reprezentacji wydarzeń ruchowych złożonych z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu oraz linii połączonych z tym obrazem, które w jednym cyklu semiotycznym obiektywizują przedstawione wydarzenie ruchowe, a w kolejnym cyklu semiotycznym metaforyzują prędkość poruszającego się obiektu za pomocą liczby linii połączonych z mimetycznym obrazem tego obiektu w taki sposób, że liczba linii jest wprost proporcjonalna do prędkości mimetycznie przedstawionego obiektu — im więcej linii, tym większa prędkość.

W ostatnim fragmencie tej części rozwinąłem kwestię metaforyczności reprezentacji wydarzeń ruchowych złożonych z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu oraz linii wskazujących trajektorię, kierunek i prędkość ruchu. W tym fragmencie pokazałem, że tego typu reprezentacje można uznać za niejęzykowe manifestacje metafory ontologicznej, która ujmuje epizodyczne wydarzenia jako przedmioty, a co za tym idzie, za niejęzykowy odpowiednik epizodycznych nominalizacji czasowników dokonanych, z tym zastrzeżeniem, że w odróżnieniu od wcześniej omówionych polimorficznych i poliptykowych reprezentacji wydarzeń ruchowych, stany składowe zobiektywizowanego wydarzenia ruchowego nie są, z wyjątkiem stanu końcowego, mimetycznie przedstawione w strukturze wizualnej reprezentacji złożonych z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu oraz linii wskazujących trajektorię, kierunek i prędkość ruchu. Choć wspomniane stany składowe nie są w tym przypadku przedstawione mimetycznie, to są one indeksowo zasugerowane poprzez kumulatywne uszczegółowienie lokalizacji wszystkich, z wyjątkiem ostatniego, stanów składowych zobiektywizowanego wydarzenia ruchowego, zgodnie z pojęciową metonimią określającą wydarzenie ruchowe w odniesieniu do ścieżki poruszania się obiektu. Tę utrwaloną w języku

metonimię (np. ang. *My road to America was adventurous and risky*) uznać można za szczegółowy wariant wspomnianej wcześniej metonimii konceptualnej CZĘŚĆ ZA CAŁOŚĆ. W tym fragmencie pokazałem też, że konwencję wizualną, zgodnie z którą liczba linii połączonych z mimetycznym obrazem poruszającego się obiektu jest wprost proporcjonalna do prędkości tego obiektu (im więcej linii, tym większa prędkość), uznać można za niejęzykową manifestację orientacyjnych metafor prymarnych ujmujących dowolną zmianę ilościową jako zmianę wielkości (ang. MORE IS BIGGER, Lakoff, Espenson i Schwartz 1991: 61; QUANTITY IS SIZE, Grady 1997a: 285) lub wysokości przedmiotu (ang. MORE IS HIGHER, Lakoff, Espenson i Schwartz 1991: 61; QUANTITY IS VERTICAL ELEVATION, Grady 1997a: 285), które mają wiele skonwencjonalizowanych manifestacji językowych, także w odniesieniu do prędkości poruszającego się obiektu (np. ang. *great/vast/huge/colossal/high/low/top speed, to build up speed*).

Najistotniejszym wątkiem trzeciego rozdziału rozprawy pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* jest kluczowa rola, jaką w wypełnianiu narracyjnej funkcji komikсового medium odgrywa kumulatywna obiektywizacja wydarzeń ruchowych w postaci strukturalnie złożonych metaforycznych przedmiotów: polimorficznych i politykowych reprezentacji wydarzeń ruchowych odbywających się w świecie przedstawionym komiksu oraz reprezentacji takich wydarzeń złożonych z pojedynczego obrazu poruszającego się obiektu i jednej lub kilku linii wskazujących trajektorię, kierunek i prędkość ruchu. Istotnym wątkiem trzeciego rozdziału jest też to, że taka wizualna obiektywizacja pozwala na metaforyzację wybranych cech przedstawionego wydarzenia ruchowego za pomocą wybranych cech struktury wizualnej metaforycznego przedmiotu, a w szczególności prędkości poruszającego się obiektu w postaci liczby linii połączonych z mimetyczną reprezentacją tego obiektu. Kwestia kumulatywnej obiektywizacji zjawisk zachodzących w czasie wyobrażonym i kwestia wtórnej metaforyzacji zobiektywizowanych zjawisk tego typu kontynuowane są w dwóch pozostałych rozdziałach analitycznych rozprawy, w których omawiam przykłady obiektywizacji wydarzeń dźwiękowych i wydarzeń psychologicznych odbywających się w świecie przedstawionym komiksu oraz metaforyzacji wybranych cech takich wydarzeń za pomocą wybranych cech struktury wizualnej metaforycznych przedmiotów.

Czwarty rozdział rozprawy pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* został poświęcony metaforyczności skonwencjonalizowanych wizualnych reprezentacji wydarzeń dźwiękowych odbywających się w świecie przedstawionym komiksu. We wprowadzeniu do czwartego rozdziału wymieniłem te rodzaje reprezentacji wydarzeń dźwiękowych stosowanych regularnie przez twórców komiksów, które zostały włączone w zakres przeprowadzonej przeze mnie analizy, a następnie, zgodnie z określonymi uprzednio celami poznawczymi rozprawy, postawiłem pytania o to, czy i w jaki sposób struktura wizualna tych znaków umotywowana jest przez doświadczeniowo uwarunkowane metafory pojęciowe, o to, czy i w jakim stopniu wizualna metaforyczność tych znaków pokrywa się z metaforycznością konwencjonalnych wyrażen językowych, które odnoszą się do wydarzeń dźwiękowych, a także o to, w jaki sposób metaforyczność wizualnych znaków przedstawiających wydarzenia dźwiękowe w komiksach powiązana jest z innymi cechami semiotycznymi tych reprezentacji na kolejnych etapach semiozy.

Następnie omówiłem wcześniejsze badania z zakresu współczesnej teorii komiksu poświęcone wizualnym reprezentacjom wydarzeń dźwiękowych odbywających się w świecie przedstawionym, co pozwoliło mi na uznanie kilku rodzajów reprezentacji dźwięku pojawiających się regularnie w komiksach za najbardziej reprezentatywne dla medium komikсового i usytuowanie ich w zakresie przedmiotowo-materiałowym czwartego rozdziału. Wspomniana grupa najbardziej reprezentatywnych dla komiksu konwencjonalnych reprezentacji wydarzeń dźwiękowych zachodzących w świecie przedstawionym obejmuje (1) wizualne reprezentacje dźwięków mowy w postaci (a) komikсовых dymków (ang. *balloons*) o zróżnicowanej zawartości, (b) znaków złożonych z więcej niż jednego komikсового dymku, a także (c) pisma alfabetycznego, (2) wizualne reprezentacje niejęzykowych wokalizacji postaci w formie dymków, zawierających zapisane onomatopeje, autonomicznie użyte znaki interpunkcyjne (zazwyczaj wykrzykniki i pytajniki) lub elementy notacji muzycznej oraz (3) statyczne wizualne reprezentacje wydarzeń dźwiękowych tworzących tzw. środowisko dźwiękowe (ang. *sonic environment*) świata przedstawionego w komiksie, które najczęściej przyjmują formę zapisanych onomatopei.



W części rozdziału czwartego poświęconej wizualnym reprezentacjom dźwięków mowy w postaci tzw. dymków mownych (ang. *speech balloons*) pokazałem, że te skonwencjonalizowane znaki wizualne, składające się z (najczęściej owalnego) pola o liniowej obwódce, znaczących elementów (takich, jak pismo) umieszczonych w tym polu oraz tzw. ogonka (ang. *tail*), tj. liniowej końcówki skierowanej ku wizualnej reprezentacji mówiącego, stanowią, analogicznie do omówionych uprzednio paneli komiksowych, dwuwymiarowe egzemplifikacje przedpojęciowych schematów wyobraźniowych PRZEDMIOTU i POJEMNIKA, dzięki czemu dymki mowne rozumiane jako metaforyczne hipoikony obiektyfikują domeny docelowe swoich desygnatów (tj. pojedyncze wypowiedzenia postaci w obrębie świata przedstawionego). W następnym fragmencie tej części wskazałem, że pojedynczy dymek mowny, stanowiący wizualną reprezentację wybranych elementów zarówno bieguna formalnego (tj. dźwiękowego), jak i semantycznego (tj. znaczeniowego) zobiektyfikowanego wypowiedzenia, funkcjonuje najczęściej w kontekście mimetycznych reprezentacji wizualnych mówiącego i słuchającego, wraz z którymi tworzy komiksową manifestację strukturalnej metafory PRZEWODU, ujmującej proces komunikacji jako rodzaj fizycznego transferu przedmiotów (por. Forceville, Veale i Feyaerts 2010: 67). W tym fragmencie zwróciłem też uwagę, że wizualna obiektyfikacja pojedynczego wypowiedzenia komiksowej postaci w formie dymku mownego, będącego kluczowym elementem wizualnej manifestacji metafory PRZEWODU, umożliwia kumulatywną wizualizację serii następujących po sobie wypowiedzeń takiej postaci w formie wizualnej reprezentacji złożonej z szeregu połączonych ze sobą dymków mownych, która stanowi strukturalnie złożony hipoikon metaforyczny wyższego rzędu, wykorzystujący schemat wyobraźniowy PRZEDMIOTU jako domenę źródłową swojego desygnatu. W tym miejscu zaznaczyłem ponadto, że w kolejnych fragmentach czwartego rozdziału omówię pojedyncze dymki mowne i szeregi połączonych ze sobą dymków mownych w funkcji wizualnych reprezentacji bieguna formalnego pojedynczych wypowiedzeń komiksowych postaci i serii takich wypowiedzeń, a omówienie tych znaków wizualnych jako reprezentacji bieguna semantycznego wypowiedzeń postaci przedstawię w rozdziale piątym.

W kolejnym fragmencie tej części czwartego rozdziału omówiłem kluczowe elementy struktury semiotycznej dymków mownych rozumianych jako wizualne reprezentacje dźwiękowego bieguna pojedynczych wypowiedzeń komiksowych postaci. W tym fragmencie pokazałem, że tak rozumiane dymki mowne, które uznałem wcześniej za metaforyczne hipoikony obiektyfikujące wybrane cechy bieguna dźwiękowego zwizualizowanych wypowiedzeń, wykazują typowy dla znaków symbolicznych wysoki stopień skonwencjonalizowania formy, dzięki czemu trafna interpretacja dymków mownych nie nastęrcza trudności czytelnikom komiksów, a to z kolei umożliwia tym znakom wizualnym spełnienie szeregu funkcji indeksowych. Dzięki swej indeksowości desygnacyjnej pojedynczy dymek mowny wskazuje, że w sytuacji przedstawionej przez panel zawierający taki dymek miało miejsce wydarzenie dźwiękowe, a ściślej mówiąc, że w tej sytuacji zabrzmiały dźwięki mowy. Realizacja tej funkcji indeksowej umożliwia pojedynczemu dymkowi mownemu wypełnienie kolejnej funkcji indeksowej, wynikającej tym razem z jego indeksowości reagentywnej (ang. *reagentive indexicality*; zob. Peirce CP § 8.368), dzięki której pojedynczy dymek mowny sygnalizuje obecność źródła zobiektyfikowanego dźwięku, tj. mówiącej postaci, w obrębie sytuacji przedstawionej przez panel zawierający ten dymek, niezależnie do tego, czy wspomniany panel zawiera wizualną reprezentację źródła dźwięku, czy nie. Kolejna funkcja indeksowa pojedynczego dymku mownego realizowana jest przede wszystkim wtedy, gdy panel zawiera wizualną reprezentację źródła dźwięku. W takim wypadku dzięki indeksowości desygnacyjnej dymek mowny identyfikuje źródło zobiektyfikowanego dźwięku poprzez wskazanie wizualnej reprezentacji tego źródła za pomocą ogonka. Dzięki indeksowości desygnacyjnej pojedynczy dymek mowny wskazuje też odbiorcę zobiektyfikowanego dźwięku. W każdym przypadku dymek mowny identyfikuje tego odbiorcę jako narratora-fokalizatora (ang. *narrator-focalizer*), który w całkowicie wizualnej formie relacjonuje czytelnikowi przebieg komiksowej opowieści, ale dymek taki może też identyfikować odbiorcę dźwięku jako słuchającego, który nie jest narratorem-fokalizatorem — w przypadku, gdy wizualna reprezentacja słuchającej postaci usytuowana jest w obrębie panelu w sąsiedztwie dymku mownego.

W następnym fragmencie tej części rozdziału czwartego omówiłem główne cechy struktury semiotycznej tekstów pisanych umieszczonych wewnątrz dymków mownych rozumianych jako wizualne reprezentacje dźwiękowego bieguna pojedynczych wypowiedzeń komiksowych postaci. W tym fragmencie zwróciłem szczególną uwagę na to, że symboliczność liter, których kształt jest

całkowicie arbitralny w relacji do brzmienia wizualizowanych przez nie dźwięków mowy, idzie w parze z metaforyczną hipoikonizacją liter, które wykorzystują schemat wyobrazeniowy PRZEDMIOTU jako domenę źródłową swoich dźwiękowych desygnatów, dzięki czemu w kolejnych cyklach semiozy litery mogą współtworzyć metaforyczne hipoikony wyższego rzędu (wyrazy ortograficzne, pisane formy fraz, zdań itd.), które w analogiczny sposób wykorzystują schemat wyobrazeniowy PRZEDMIOTU jako domenę źródłową swoich desygnatów. W tym fragmencie wskazałem ponadto, że interpretacja metaforycznego hipoikonu w postaci szeregu liter obiektywizujących pojedyncze dźwięki mowy wymaga ustalenia odpowiedniości pomiędzy kolejnymi literami w hipoikonizacyjnym szeregu a kolejnymi dźwiękami mowy w obrębie zwizualizowanego wypowiedzenia. W moim rozumieniu odpowiedniości te opierają się na szczególnym połączeniu symboliczności z diagramatyczną ikonizacją. W tym fragmencie dodałem też, że indeksowość tekstów pisanych umieszczonych wewnątrz dymków mownych rozumianych jako wizualne reprezentacje dźwiękowego biegunia pojedynczych wypowiedzeń komiksowych postaci nie wykracza poza omówione uprzednio indeksowe funkcje tak rozumianych dymków mownych.

W następnym fragmencie tej części rozdziału czwartego omówiłem stosowane w komiksach konwencje dotyczące użycia niestandardowej typografii liter rozumianych jako metaforyczne hipoikony obiektywizujące pojedyncze dźwięki mowy. Konwencje te pozwalają na wizualne przedstawienie wybranych cech zobiektywizowanych dźwięków mowy albo poprzez wtórną metaforyzację liter w oparciu o doświadczeniowo uwarunkowane metafory konceptualne, albo poprzez umiejętne wykorzystanie kulturowego nacechowania niektórych krojów liter. Podstawową konwencją omówioną w tym fragmencie jest zasada, że wielkość litery odpowiada głośności zobiektywizowanego dźwięku. W komiksach litery większe od standardowych oznaczają zatem dźwięk głośniejszy od normalnego, a litery mniejsze od standardowych — dźwięk cichszy od normalnego. Jak pokazałem w oparciu o autentyczny przykład zaczerpnięty z komiksu *From Hell* (Moore i Campbell 1999 /1991–1998/), konwencja ta, którą uznać można za wizualną manifestację orientacyjnych metafor prymarnych ujmujących dowolną zmianę ilościową jako zmianę wielkości lub wysokości przedmiotu, może być rozwinięta w taki sposób, że litery, które są zbyt małe, by można je było odczytać, obiektywizują dźwięki mowy, które są zbyt ciche, by narrator-fokalizator mógł je słuchowo rozpoznać, a co za tym idzie, zrozumieć sens niedosłyszanego wypowiedzenia i zrelacjonować to wypowiedzenie czytelnikowi za pomocą pisma o standardowej wielkości czcionki. Inna konwencja omówiona w tym fragmencie, którą zinterpretowałem jako wizualną manifestację konceptualnej metafory ujmującej normalność jako regularność, a brak normalności jako nieregularność, polega na zastosowaniu liter o wyraźnie zróżnicowanym kroju i wielkości w dymkach mownych postaci, których wypowiedzenia charakteryzują się fonetyczną nieregularnością typową dla mowy osób z zaburzeniami psychicznymi. Jeszcze inna konwencja omówiona w tym fragmencie polega na użyciu gotyckiej czcionki w dymkach obiektywizujących wypowiedzenia w języku niemieckim w komiksach z serii o przygodach Gala Asteriksa (min. Goscinny i Uderzo 1970 [1966–1967]). Interpretacja użycia tego kroju czcionki jako znaku symbolizującego niepowtarzalne brzmienie języka niemieckiego została przeze mnie uznana za umotywowaną przez ustabilizowaną w kulturze popularnej indeksową relację pomiędzy tym krojem czcionki a tekstami pisanymi i drukowanymi w tym języku.

Kolejny fragment tej części rozdziału czwartego poświęciłem semiotyce znaków piktograficznych usytuowanych w obrębie dymków mownych (por. Forceville, Veale i Feyaerts 2010: 62). W tym fragmencie zwróciłem uwagę, że ze względu na dominującą w strukturze semiotycznej piktogramów ikonizację obrazową i diagramatyczną, która powoduje, że np. piktogram w kształcie ryby oznacza rybę, piktogram w kształcie łodzi oznacza łódź itd., znaki piktograficzne usytuowane wewnątrz dymków mownych prawie zawsze określają elementy biegunia znaczeniowego wypowiedzenia zobiektywizowanego przez dymek mowny. Czasem jednak znaki wizualne tego typu można interpretować jako metaforyczne hipoikony odnoszące się do wybranych cech biegunia dźwiękowego wypowiedzenia zobiektywizowanego w formie dymku mownego. Jak pokazałem w oparciu o autentyczny przykład zaczerpnięty z komiksu o przygodach Gala Asteriksa (Goscinny i Uderzo 1970 [1966–1967]), piktogram przypominający nieczytelne pismo, usytuowany w obrębie dymku obiektywizującego wypowiedzenie mamroczącej postaci rzymskiego centuriona, zinterpretować można jako metaforyczną reprezentację niewyraźnego brzmienia zobiektywizowanego przez ten dymek wypowiedzenia.

W następnym fragmencie tej części rozdziału czwartego omówiłem przykład interakcji pomiędzy niestandardową typografią liter a formą znaków piktograficznych usytuowanych w obrębie dymków mownych rozumianych jako wizualne reprezentacje dźwiękowego bieguna pojedynczych wypowiedzi komiksowych postaci. W oparciu o przywołany wyżej autentyczny przykład wskazałem, że w jednym z komiksów z serii o przygodach Gala Asteriksa (Gosciny i Uderzo 1970 [1966–1967]) wypowiedzenie postaci rzymskiego centuriona zobiektyfikowane przez dymek mowny zawierający szereg piktogramów zostaje przełożone przez postać tłumacza w obrębie przedstawionej w panelu sytuacji na język niemiecki w taki sposób, że w dymku mownym tłumacza pojawiają się piktogramy z dymku mownego centuriona, ale o wyraźnie wyostrzonych kształtach, przypominających wyostrome kształty gotyckiej czcionki, która, jak wskazałem uprzednio, stosowana jest regularnie w komiksach z serii o przygodach Gala Asteriksa wewnątrz dymków mownych obiektywizujących wypowiedzenia w języku niemieckim. Zastosowany przez Goscinyego i Uderzo (1970 [1966–1967]) zabieg obrazowej ikonizacji piktogramów poprzez upodobnienie ich kształtu do kształtu czcionki gotyckiej powoduje, że czytelnik z łatwością interpretuje biegun znaczeniowy wypowiedzenia postaci tłumacza jako tożsamy z biegunem znaczeniowym wypowiedzenia rzymskiego centuriona, a biegun dźwiękowy wypowiedzenia postaci tłumacza jako złożony z dźwięków mowy charakterystycznych dla języka niemieckiego, nietożsamy z dźwiękami mowy rzymskiego centuriona, który posługiwał się innym językiem (prawdopodobnie łaciną) w świecie przedstawionym komiksu.

W kolejnym fragmencie tej części rozdziału czwartego omówiłem znaczeniowy potencjał kształtu dymków mownych rozumianych jako wizualne reprezentacje dźwiękowego bieguna pojedynczych wypowiedzi komiksowych postaci. W tym fragmencie zwróciłem uwagę na fakt, że o ile mowa o nienacechowanym brzmieniu jest najczęściej obiektywizowana w komiksie za pomocą dymków mownych w kształcie regularnych owali, o tyle mowa, której brzmienie jest nieprzyjemne dla słuchającego (narratora-fokalizatora, innych postaci) jest zazwyczaj obiektywizowana w tym medium narracyjnym za pomocą dymków mownych o zaostrzonych, zygzakowatych konturach. Jak pokazałem w oparciu o szereg autentycznych przykładów zaczerpniętych z opublikowanych komiksów, dymki mowne o zygzakowatym konturze obiektywizują mowę, której brzmienie jest nieprzyjemne dla słuchającego albo dlatego, że mówiąca postać wykrzykuje swoją kwestię (w takiej sytuacji niestandardowo głośne dźwięki mowy są najczęściej przedstawione w postaci powiększonych lub pogrubionych liter, zgodnie z omówioną uprzednio konwencją.), albo dlatego, że dźwięki zobiektywizowanej mowy zostały zniekształcone po przetworzeniu przez urządzenie elektroniczne (telewizor, radio, krótkofalówkę itd.). W tym fragmencie zwróciłem ponadto uwagę, że w kolejnym cyklu semiotycznym dymki mowne o zygzakowatych konturach często sygnalizują gniew mówiącej postaci z uwagi na powszechnie rozpoznawalną indeksową relację, zgodnie z którą niestandardowo głośna mowa stanowi istotny symptom gniewu przeżywanego przez mówiącego. Na zakończenie tego fragmentu zinterpretowałem konwencjonalne użycie dymków mownych o zygzakowatych konturach jako wizualną manifestację synestetycznej metafory pojęciowej, która ujmuje słuchowo percypowane cechy zobiektywizowanego dźwięku (w szczególności jego nieprzyjemne brzmienie) jako dotykowo percypowane cechy przedmiotu (w szczególności jego ostro zaostrzone brzegi).

W ostatnim fragmencie tej części rozdziału czwartego przywołałem przykład z innego albumu o przygodach Gala Asteriksa (Gosciny i Uderzo 1972 [1970]), w którym złośliwy ton mowy niektórych postaci został wielokrotnie przedstawiony indeksowo i symbolicznie za pomocą zielonego koloru pola dymków mownych obiektywizujących wypowiedzenia tych postaci. Ta lokalna konwencja wizualna została rozwinięta przez Goscinyego i Uderzo (1972 [1970]) w taki sposób, że zmiana tonu mowy postaci z neutralnego na coraz bardziej złośliwy i, odwrotnie, z maksymalnie złośliwego na coraz bardziej neutralny, jest w tym komiksie sygnalizowana odpowiednio przez użycie coraz bardziej i coraz mniej intensywnie zielonych dymków mownych. W tym fragmencie zinterpretowałem semiotyczny zabieg Goscinyego i Uderzo (1972 [1970]) jako wizualną manifestację synestetycznej metafory pojęciowej ujmującej zmianę natężenia cechy (w tym przypadku złośliwego tonu mowy) w domenie docelowej SŁUCHU jako zmianę natężenia symbolicznego odpowiednika tej cechy (w tym przypadku nasycenia zieleni) w domenie źródłowej WZROKU.

W kolejnej części czwartego rozdziału omówiłem kumulatywne reprezentacje serii następujących po sobie wypowiedzi komiksowych postaci w formie szeregu połączonych ze sobą dymków mownych jako złożone znaki wizualne wykorzystujące swoiste połączenie ikonizacji, indeksowości

i symboliczności. W tej części skupiłem się na analogiach pomiędzy strukturą semiotyczną znaków złożonych z szeregu połączonych ze sobą dymków mownych a strukturą semiotyczną omówionych wcześniej wielopanelowych multiram i pisanych tekstów usytuowanych wewnątrz dymków mownych. W tym miejscu zwróciłem szczególną uwagę na to, że symboliczność dymków mownych, które wykazują szereg arbitralnych cech w relacji do bieguna dźwiękowego wizualizowanych przez nie wypowiedzeń, idzie w parze z metaforyczną hipoikonicznością takich dymków, które wykorzystują schemat wyobrażeniowy PRZEDMIOTU jako domenę źródłową swoich dźwiękowych desygnatów, dzięki czemu w kolejnych cyklach semiozy dymki mowne mogą współtworzyć metaforyczne hipoikony wyższego rzędu złożone z szeregów połączonych ze sobą dymków mownych, które w analogiczny sposób wykorzystują schemat wyobrażeniowy PRZEDMIOTU jako domenę źródłową swoich desygnatów. W tym miejscu zauważyłem też, że interpretacja metaforycznego hipoikonu złożonego z szeregu połączonych ze sobą dymków mownych wymaga ustalenia odpowiedniości pomiędzy kolejnymi dymkami w hipoikonicznym szeregu i kolejnymi wypowiedzeniami, a odpowiedniości te opierają się na połączeniu symboliczności z diagramatyczną ikonizacją.

W następnej części czwartego rozdziału omówiłem główne cechy struktury semiotycznej autonomicznych tekstów pisanych (tzn. tekstów pisanych, które nie stanowią części składowej dymków mownych) rozumianych jako wizualne reprezentacje formalnego bieguna pojedynczych wypowiedzeń komiksowych postaci. W tej części pokazałem, że struktura semiotyczna tekstów pisanych w funkcji wizualnych reprezentacji dźwięków mowy wykazuje większość cech przypisanych omówionym wcześniej wizualnym reprezentacjom bieguna dźwiękowego wypowiedzeń w formie dymków mownych zawierających pismo. W tej części przywołałem autentyczny przykład z książki Eisnera (2008 /1985/: 5), aby pokazać, że diagramatyczność tekstu pisanego, który jako metaforyczny hipoikon obiektywizuje dźwiękowy biegun wypowiedzenia komiksowej postaci, może dodatkowo polegać na tym, że podział tekstu pisanego, który nie odzwierciedla struktury frazowej zobiektywizowanego wypowiedzenia, sygnalizuje pauzy pojawiające się w rwanej mowie śmiertelnie rannej postaci, która nie może płynnie mówić z powodu wyczerpania.

Kolejną część rozdziału czwartego poświęciłem wizualnym reprezentacjom niejęzykowych wokalizacji komiksowych postaci (śmiechu, gwizdania, nieartykułowanego krzyku itd.) w formie dymków, które mogą zawierać zapisane onomatopeje, autonomicznie użyte znaki interpunkcyjne, a także elementy notacji muzycznej. W pierwszym fragmencie tej części, w którym omówiłem kluczowe elementy struktury semiotycznej reprezentacji niejęzykowych wokalizacji postaci w formie zapisanych onomatopei, zwróciłem szczególną uwagę na cykliczność semiozy tych złożonych znaków wizualnych, które w jednym cyklu semiotycznym wykorzystują szeregi liter jako metaforyczne hipoikony kulumatywnie obiektywizujące desygnaty mające postać reprezentacji fonologicznych (Kowalewski 2015: 32), a w kolejnym cyklu semiotycznym wykorzystują te fonologiczne reprezentacje jako obrazowe hipoikony niejęzykowych wokalizacji wytworzonych przez postaci w świecie przedstawionym komiksu. W tym fragmencie zwróciłem też uwagę na diagramatyczną ikonizację zapisanych onomatopei, która stanowi co prawda istotny atrybut obu wymienionych wyżej cykli semiotycznych, ale o ile w pierwszym z tych cykli jest ona podporządkowana metaforycznej ikonizacji zapisanej onomatopei w tym sensie, że interpretacja metaforycznego hipoikonu złożonego z szeregu liter łącznie obiektywizujących oznaczaną reprezentację fonologiczną wymaga ustalenia odpowiedniości pomiędzy kolejnymi literami w hipoikonicznym szeregu a kolejnymi dźwiękami mowy tworzącymi tę fonologiczną reprezentację, o tyle w drugim cyklu interpretacja zapisanej onomatopei polega na ustaleniu bardziej bezpośredniej odpowiedniości pomiędzy poszczególnymi dźwiękami mowy tworzącymi reprezentację fonologiczną zapisanej onomatopei a odpowiadającymi im dźwiękami tworzącymi oznaczaną niejęzykową wokalizację postaci. W drugim fragmencie tej części, w którym omówiłem istotne elementy struktury semiotycznej reprezentacji niejęzykowych wokalizacji postaci w formie autonomicznie użytych znaków interpunkcyjnych (wykrzykników i pytajników), zwróciłem uwagę na cykliczność semiozy tych znaków wizualnych, polegającą na tym, że w jednym cyklu semiotycznym znaki interpunkcyjne funkcjonują jako metaforyczne hipoikony obiektywizujące niejęzykowe wokalizacje postaci, a w kolejnym cyklu semiotycznym te niejęzykowe dźwięki indeksowo odnoszą się do emocji przeżywanych przez wokalizujące postaci w świecie przedstawionym komiksu. W ostatnim fragmencie tej części, w którym omówiłem kluczowe elementy struktury semiotycznej reprezentacji niejęzykowych wokalizacji postaci w formie znaków wizualnych zawierających elementy notacji

muzycznej, skoncentrowałem się na analogiach pomiędzy strukturą semiotyczną notacji muzycznej i pisma alfabetycznego w funkcji znaków wizualizujących niejęzykowe wokalizacje postaci w komiksach. W tym fragmencie przywołałem też autentyczne przykłady z komiksów Charlesa Schulza (1952a, 1952b), aby pokazać, że w zależności od stopnia złożoności reprezentacji niejęzykowych wokalizacji komiksowych postaci w formie znaków wizualnych zawierających elementy notacji muzycznej struktura semiotyczna tych znaków ulega istotnej modyfikacji w zakresie diagramatycznej ikonizacji, która przestaje określać te znaki wtedy, gdy przyjmują one maksymalnie uproszczoną postać pojedynczych nut usytuowanych wewnątrz dymków.

Następna część czwartego rozdziału została poświęcona semiotyce wizualnych reprezentacji wydarzeń dźwiękowych tworzących środowisko dźwiękowe świata przedstawionego w komiksie. W pierwszym fragmencie tej części omówiłem kluczowe elementy struktury semiotycznej zapisanych onomatopei w funkcji wizualnych reprezentacji wydarzeń dźwiękowych tworzących środowisko dźwiękowe komiksowego świata przedstawionego. W tym fragmencie wyjaśniłem, że struktura semiotyczna takich reprezentacji nie różni się znacząco od struktury semiotycznej omówionych wcześniej zapisanych onomatopei w funkcji wizualnych reprezentacji niejęzykowych wokalizacji komiksowych postaci. W tym fragmencie wskazałem ponadto, że z uwagi na metaforyczną ikonizację liter, które obiektywizują dźwięki współtworzące wydarzenia dźwiękowe zwizualizowane w postaci zapisanych onomatopei, w kolejnych cyklach semiozy wybrane cechy zobiektywizowanych dźwięków podlegają dalszej wizualnej metaforyzacji, zgodnie z omówionymi uprzednio konwencjami. Przykładowo, zapisane onomatopeje złożone z liter większych niż standardowe oznaczają niestandardowo głośne wydarzenia dźwiękowe należące do środowiska dźwiękowego świata przedstawionego w komiksie, a zapisane onomatopeje złożone z liter mniejszych niż standardowe oznaczają niestandardowo ciche wydarzenia dźwiękowe tego rodzaju, co można uznać za wizualną manifestację orientacyjnych metafor prymarnych ujmujących dowolną zmianę ilościową jako zmianę wielkości lub wysokości przedmiotu. W drugim fragmencie tej części omówiłem główne elementy struktury semiotycznej tzw. paradymków (ang. *paraballoons*), tj. pozbawionych ogonka dymków o nieciągłym konturze, w funkcji wizualnych reprezentacji wydarzeń dźwiękowych tworzących środowisko dźwiękowe komiksowego świata przedstawionego. W tym fragmencie wyjaśniłem, że podobnie, jak inne rodzaje omówionych wcześniej dymków, paradymki obiektywizują przedstawione wydarzenia dźwiękowe, a ich metaforyczna ikonizacja umożliwia dalszą wizualną metaforyzację wybranych cech tych wydarzeń, zgodnie z omówionymi uprzednio konwencjami. Przykładowo, paradymki o konturze złożonym z promieniście ułożonych prostych linii łatwo można zinterpretować jako wizualizację nieprzyjemnych dla odbiorcy wydarzeń dźwiękowych należących do środowiska dźwiękowego świata przedstawionego w komiksie, co z kolei można uznać za wizualną manifestację synestetycznej metafory pojęciowej, która ujmuje słuchowo percypowane cechy zobiektywizowanego dźwięku (w szczególności jego nieprzyjemne brzmienie) jako dotykowo percypowane cechy przedmiotu (w szczególności jego ostro zakończone brzegi).

Ostatnią część czwartego rozdziału poświęciłem opowiedzi na pytanie, w jaki sposób struktura wizualna skonwencjonalizowanych komiksowych reprezentacji wydarzeń dźwiękowych umotywowana jest przez doświadczeniowo uwarunkowane metafory pojęciowe, a także, czy i w jakim stopniu wizualna metaforyczność tych znaków pokrywa się z metaforycznością konwencjonalnych wyrażen językowych, które odnoszą się do wydarzeń dźwiękowych.

W pierwszym fragmencie tej części omówiłem konceptualną metaforyczność komiksowych dymków w odniesieniu do konceptualnej metaforyczności wyrażen językowych stosowanych przez użytkowników współczesnej angielszczyzny do opisywania dźwięków mowy, niejęzykowych wokalizacji i wydarzeń dźwiękowych należących do środowiska dźwiękowego. W tym miejscu na podstawie analizy autentycznego materiału językowego pokazałem, że we współczesnym języku angielskim cała gama epizodycznych rzeczowników odsłownych utworzonych na podstawie dokonanych czasowników oznaczających zachodzenie pojedynczych wydarzeń dźwiękowych różnego rodzaju (dźwięków mowy, niejęzykowych wokalizacji i wydarzeń dźwiękowych należących do środowiska dźwiękowego: *bark, cry, giggle, laugh, roar, shout, whisper, whistle* itd.) posiada status rzeczowników policzalnych (współwystępują one z przedimkiem nieokreślonym *a/an* oraz z określeniami typowymi dla rzeczowników policzalnych, takimi jak *many* i *few/a few*, a ponadto pojawiają się w formie liczby mnogiej), co zgodnie z przywołaną wcześniej interpretacją

językoznawców kognitywnych<sup>6</sup> wskazuje, że struktura semantyczna takich epizodycznych rzeczowników odsłownych umotywowana jest przez metaforę ontologiczną, która ujmuje epizodyczne wydarzenia jako przedmioty. W tym fragmencie pokazałem też, również w oparciu o analizę autentycznego materiału językowego, że odpowiedniości wspomnianej metafory ontologicznej, zgodnie z którymi czasowa ograniczoność epizodycznego wydarzenia ujmowana jest jako przestrzenna ograniczoność przedmiotu, a powtarzalność epizodycznego wydarzenia ujmowana jest jako replikowalność przedmiotu, uznakowane są we współczesnej angielszczyźnie nie tylko gramatycznie, ale także leksykalnie — w postaci skonwencjonalizowanych wyrażen zawierających epizodyczne rzeczowniki odsłowne utworzone na podstawie dokonanych czasowników oznaczających zachodzenie pojedynczych wydarzeń dźwiękowych (ang. *a long/short cry/giggle/roar/whisper/whistle* itd.; *make/produce a new/another cry/giggle/roar/whisper/whistle* itd.; *make/produce two/several/multiple cries/giggles/roars/whispers/whistles* itd.). Następnie pokazałem, że wszystkie odpowiedniości tej metafory ontologicznej motywują strukturę wizualną dymków obiektywizujących wydarzenia dźwiękowe w taki sposób, że dymek zawierający tekst pisany albo elementy notacji muzycznej stanowi (1) przestrzennie ograniczoną reprezentację czasowo ograniczonego wydarzenia dźwiękowego (dzięki liniowemu konturowi dymku), (2) wizualnie zróżnicowaną reprezentację akustycznie zróżnicowanego wydarzenia dźwiękowego (dzięki wieloelementowości dymku i jego literowej albo nutowej zawartości), (3) kumulatywną reprezentację szybko zanikającego (ang. *rapidly fading*, zob. Hockett 1963: 7) wydarzenia dźwiękowego (dzięki jednoczesnej wizualnej dostępności wszystkich elementów składowych dymku i jego literowej albo nutowej zawartości) oraz (4) replikowalną reprezentację powtarzalnego wydarzenia dźwiękowego (dzięki możliwości umieszczenia więcej niż jednego dymku w ramce pojedynczego panelu).

W kolejnym fragmencie tej części przywołałem kilka autentycznych przykładów pochodzących z opublikowanych komiksów, dzięki którym mogłem rozszerzyć zaproponowaną wcześniej interpretację konwencjonalnego użycia dymków mownych o zygakowatych konturach jako wizualnej manifestacji synestetycznej metafory (zob. Shen 2008), która ujmuje słuchowo percypowane cechy zobiektyfikowanego dźwięku (w szczególności jego nieprzyjemne brzmienie) jako dotykowo percypowane cechy przedmiotu (w szczególności jego ostro zaostrome brzegi), na dymki obiektywizujące niejęzykowe wokalizacje postaci i wydarzenia dźwiękowe należące do środowiska dźwiękowego. W tym fragmencie pokazałem ponadto, że we współczesnym języku angielskim wspomniana metafora synestetyczna ma nieco ogólniejszy charakter niż w komiksie — w tym sensie, że jej liczne językowe manifestacje z jednej strony ujmują nieprzyjemne brzmienie dźwięków w postaci cech percypowanych dotykowo jako nieprzyjemne (np. ang. *dry/sharp/scratchy/rough speech/voice; speak sharply; dry laugh; rough cackle; sharp scream/whistle; sharp cry/toot; hard thud*), a z drugiej strony ujmują przyjemne brzmienie dźwięków w postaci cech percypowanych dotykowo jako przyjemne (np. ang. *soft/velvety/smooth/silky speech/voice; soft spoken; soft cry/giggle/groan/moan; soft/silky laugh; soft splash/splat/thud*). W tym fragmencie zwróciłem też uwagę na możliwą metonimiczną motywację synestetycznej metafory ujmującej słuchowo percypowane cechy zobiektyfikowanego dźwięku jako dotykowo percypowane cechy przedmiotu, polegającą na zastąpieniu SKUTKU dotykowo percypowanego bodźca (tj. przyjemnego albo nieprzyjemnego doznania dotykowego) przez PRZYCZYNĘ powstania tego bodźca (tj. percypowane dotykowo cechy przedmiotu lub substancji).

W następnym fragmencie, poświęconym metaforyczności pisma alfabetycznego, przypomniałem, że strukturalnie złożony znak wizualny przedstawiający sekwencję dźwięków współtworzących wydarzenie dźwiękowe wyższego rzędu (tj. formalny biegun wypowiedzenia, niejęzykową wokalizację albo wydarzenie dźwiękowe należące do środowiska dźwiękowego) w postaci pisanego tekstu złożonego z szeregu liter jest jednym z wielu rodzajów skonwencjonalizowanych linearnych reprezentacji serii następujących po sobie odcinków czasu (minut, godzin, dni itd.) lub zjawisk zachodzących w czasie (czynności, wydarzeń, sytuacji itd.) i że, jako taki, stanowi rodzaj linii czasu (zob. Boroditsky 2011: 334), podobnie, jak omówione w drugim rozdziale komiksowe multiramy. W tym fragmencie wskazałem też, że metaforyzacja wypowiedzeń językowych jako pisma ma swoje językowe manifestacje w postaci konwencjonalnych wyrażen współczesnej angielszczyzny (np. ang. *Do I have to spell it out for you?, When he said 'God,' he said it with a capital G, She always spoke*

<sup>6</sup> Por. Langacker (1987b: 207–208, 1991: 25), Twardzisz (1997: 142), Radden i Dirven (2007: 82).

*in italics*; zob. Lakoff, Espenson i Schwartz 1991: 126). Jeśli chodzi o bardziej całościową interpretację wizualnego znaku przedstawiającego sekwencję dźwięków za pomocą linii czasu złożonej z szeregu liter, to uznałem, że jest ona najprawdopodobniej wspomagana (podobnie, jak interpretacja komiksowych multiram) przez pojęciową metaforę, która ujmuje upływ czasu jako poruszanie się ego konceptualizatora po takiej linii, z uwagi na to, że czytając tekst pisany, konceptualizator sukcesywnie przenosi uwagę z litery na literę, tym samym przemieszczając się, choć nie w dosłowny, fizyczny sposób, wzdłuż całej linii czasu złożonej z szeregu liter. Na zakończenie tego fragmentu dodałem, że linia czasu przedstawiająca wydarzenie dźwiękowe wyższego rzędu w postaci szeregu liter obiektywizujących dźwięki składowe takiego wydarzenia stanowi kolejną wizualną manifestację wielokrotnie uprzednio przywołanej metafory ontologicznej, która kumulatywnie ujmuje epizodyczne wydarzenia jako przedmioty.

W przedostatnim fragmencie tej części, poświęconym niestandardowej typografii liter obiektywizujących wydarzenia dźwiękowe, przywołałem szereg przykładów zaczerpniętych z opublikowanych komiksów, które ilustrują wspomnianą wcześniej konwencję, zgodnie z którą litery większe od standardowych oznaczają dźwięk głośniejszy od normalnego, a litery mniejsze od standardowych — dźwięk cichszy od normalnego. W tym fragmencie rozwinąłem wcześniejszą sugestię, że ta wizualna konwencja stanowi bardziej szczegółową manifestację orientacyjnych metafor prymarnych obejmujących dowolną zmianę ilościową jako zmianę wielkości lub wysokości przedmiotu (por. Lakoff, Espenson i Schwartz 1991: 62), ze szczególnym zwróceniem uwagi na doświadczeniową motywację tych metafor (zob. min. Lakoff i Johnson 2003 /1980/: 16) i liczne językowe odpowiedniki omawianej w tym miejscu konwencji typograficznej (np. ang. *speak/talk/say something in (a) low/big/tiny/small voice(s); big cry/laugh; huge scream; small giggle; enormous cry; great roar; big thud; speak up; keep one's voice down; raise/lower one's voice; sound grows/rises/falls/shrinks*).

Ostatni fragment tej części czwartego rozdziału poświęciłem wizualnym reprezentacjom wydarzeń dźwiękowych najwyższego rzędu (tj. wizualnym reprezentacjom formalnego biegunu serii wypowiedzeń, wizualnym reprezentacjom serii niejęzykowych wokalizacji i wizualnym reprezentacjom serii wydarzeń dźwiękowych należących do środowiska dźwiękowego) złożonym z szeregu połączonych ze sobą dymków, z których każdy obiektywizuje pojedyncze wydarzenie dźwiękowe (tj. biegun dźwiękowy pojedynczego wypowiedzenia, pojedynczą niejęzykową wokalizację albo pojedyncze wydarzenie dźwiękowe należące do środowiska dźwiękowego) w strukturze wydarzenia dźwiękowego najwyższego rzędu, zgodnie z wielokrotnie wcześniej przywołaną metaforą ontologiczną obejmującą epizodyczne wydarzenia jako przedmioty. W tym fragmencie potraktowałem konwencję pozwalającą na łączenie dymków w maksymalnie złożone reprezentacje wydarzeń dźwiękowych najwyższego rzędu jako wizualną manifestację sądu implikowanego tej metafory, zgodnie z którym obiektywizacja epizodycznych wydarzeń sankcjonuje kumulatywną metaforyzację sekwencji takich wydarzeń w postaci struktur złożonych z wielu metaforycznych przedmiotów, które współtworzą bardziej złożony metaforyczny przedmiot na wyższym poziomie organizacji. W tej części zwróciłem też uwagę na to, że z uwagi na linearną wektoryzację wielodymkowych reprezentacji wydarzeń dźwiękowych najwyższego rzędu stanowią one — obok omówionych wcześniej tekstów pisanych, zapisanych onomatopei, fragmentów notacji muzycznej i komiksowych multiram — rodzaj linii czasu (zob. Boroditsky 2011: 334) i z tego powodu przyjąłem, że interpretacja wielodymkowych reprezentacji wydarzeń dźwiękowych najwyższego rzędu jest zapewne wspomagana przez pojęciową metaforę, która ujmuje upływ czasu jako poruszanie się ego konceptualizatora po takiej linii, co z kolei uzasadniłem tym, że napotykając taką wielodymkową reprezentację, czytelnik komiksu sukcesywnie przenosi uwagę z dymku na dymek, tym samym przemieszczając się, choć nie w dosłowny, fizyczny sposób, wzdłuż całej linii czasu, jaką stanowi szereg połączonych dymków. W tej części zwróciłem też uwagę, że ponieważ złożona z szeregu połączonych dymków wizualna reprezentacja wydarzenia dźwiękowego najwyższego rzędu stanowi metaforyczny przedmiot przypominający łańcuch albo sznur, można taką reprezentację uznać za jeszcze jedną wizualną manifestację metafory ontologicznej, która kumulatywnie ujmuje epizodyczne wydarzenia jako przedmioty. W tej części pokazałem też, w odniesieniu do autentycznego materiału językowego, że zasoby leksykalne współczesnej angielszczyzny sankcjonują metaforyzację formalnego biegunu serii wypowiedzeń, serii niejęzykowych wokalizacji i serii wydarzeń dźwiękowych należących do środowiska dźwiękowego w postaci podłużnych wieloelementowych przedmiotów (łańcuchów, sznurów: np. ang. *a chain/string of loud/quiet/hushed*

*insults/utterances/queries; a chain/string of cries/giggles/moans; a chain/string of barks/honks/thumps*).

Najważniejszym wątkiem czwartego rozdziału rozprawy pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* jest kluczowa rola, jaką w wypełnianiu narracyjnej funkcji komiksowego medium odgrywa wielokrotna obiektywizacja wydarzeń dźwiękowych w postaci strukturalnie coraz bardziej złożonych metaforycznych przedmiotów: od stosunkowo prostych graficznie znaków wizualnych (liter, nut) obiektywizujących pojedyncze dźwięki, przez znacznie bardziej złożone kumulatywne struktury linearne (teksty pisane, zapisane onomatopeje i fragmenty notacji muzycznej) obiektywizujące wydarzenia dźwiękowe wyższego rzędu (dźwięki pojedynczych wypowiedzi, pojedyncze niejęzykowe wokalizacje i pojedyncze wydarzenia dźwiękowe należące do środowiska dźwiękowego), aż po maksymalnie złożone kumulatywne struktury linearne (szeregi połączonych ze sobą dymków) obiektywizujące wydarzenia dźwiękowe najwyższego rzędu (dźwięki serii wypowiedzi, serie niejęzykowych wokalizacji i serie wydarzeń dźwiękowych należących do środowiska dźwiękowego). W tym rozdziale pokazałem też, że w komiksowym medium narracyjnym wizualna obiektywizacja wydarzenia dźwiękowego sankcjonuje metaforyzację wybranych cech tego wydarzenia za pomocą wybranych cech struktury wizualnej metaforycznego przedmiotu. Na przykład wizualna obiektywizacja dźwięków za pomocą liter pozwala na wizualną metaforyzację niestandardowej głośności zobiektywizowanych dźwięków za pomocą liter o niestandardowej wielkości, a wizualna obiektywizacja wydarzeń dźwiękowych wyższego rzędu za pomocą dymków pozwala na wizualną metaforyzację nieprzyjemnego brzmienia zobiektywizowanych wydarzeń dźwiękowych jako nieprzyjemnych w dotyku ostrych krawędzi przedmiotu. Kwestia kumulatywnej obiektywizacji zjawisk zachodzących w czasie wyobrażonym i kwestia wtórnej metaforyzacji zobiektywizowanych zjawisk tego typu kontynuowane są w ostatnim rozdziale analitycznym rozprawy, w którym omawiam przykłady obiektywizacji wydarzeń psychologicznych odbywających się w świecie przedstawionym komiksu oraz metaforyzacji wybranych cech takich wydarzeń za pomocą wybranych cech struktury wizualnej metaforycznych przedmiotów.

Ostatni, piąty rozdział rozprawy pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* poświęcony jest metaforyczności skonwencjonalizowanych wizualnych reprezentacji wydarzeń psychologicznych zachodzących w świecie przedstawionym komiksu. We wprowadzeniu do tego rozdziału przypomniałem, że struktura analitycznej części mojej rozprawy, złożonej z rozdziałów od drugiego do piątego, w pewnym stopniu odzwierciedla zaproponowany przez Duncana i Smitha (2009: 155–163) podział komiksowych znaków wizualnych na tzw. sensoryczne znaki diegetyczne (ang. *sensory diegetic images*, czyli wizualne reprezentacje percypowanych zmysłowo elementów świata przedstawionego), tzw. niesensoryczne znaki diegetyczne (ang. *non-sensory diegetic images*, czyli wizualne reprezentacje elementów świata przedstawionego, które nie są zmysłowo percypowane) i tzw. znaki hermeneutyczne (ang. *hermeneutic images*, czyli wizualne reprezentacje komunikatów pochodzących najczęściej od narratora-fokalizatora, które nie przynależą do świata przedstawionego). Rozdział drugi mojej rozprawy poświęcony był metaforyczności komiksowych paneli, które co prawda zawierają wszystkie rodzaje znaków wizualnych wyróżnionych przez Duncana i Smitha (2009: 155–163), ale w tym rozdziale skupiłem się na funkcji diegetycznej paneli. Dwa kolejne rozdziały poświęcone były odpowiednio metaforyczności wizualnych reprezentacji wydarzeń ruchowych (rozdział trzeci) i dźwiękowych (rozdział czwarty) zachodzących w świecie przedstawionym komiksu, czyli metaforyczności sensorycznych znaków diegetycznych w rozumieniu Duncana i Smitha (2009: 155–163). Z kolei rozdział piąty poświęcony został metaforyczności niesensorycznych znaków diegetycznych w rozumieniu Duncana i Smitha (2009: 155–163) ponieważ omówiłem w nim metaforyczność wizualnych reprezentacji wydarzeń psychologicznych zachodzących w świecie przedstawionym komiksu. We wprowadzeniu do tego rozdziału wyjaśniłem też, w odniesieniu do wyróżnionych przez Langackera (1987b: 111–113) rodzajów doświadczenia mentalnego, że moje rozumienie terminu wydarzenie psychologiczne jest szerokie i obejmuje zarówno mniej, jak i bardziej złożone rodzaje tzw. autonomicznego doświadczenia mentalnego (ang. *autonomous mental experience*, zob. Langacker 1987b: 111–113): emocje, myśli w postaci mowy wewnętrznej, znaczenia wyrażen językowych, wspomnienia, sny, fantazje, halucynacje, teorie itd. W końcowej części wprowadzenia określiłem zakres przedmiotowo-materiałowy piątego rozdziału jako obejmujący



reprezentacje wydarzeń psychologicznych, które są regularnie wizualizowane w komiksach za pomocą skonwencjonalizowanych znaków, tj. wizualne reprezentacje semantycznego bieguna wypowiedzeń, wizualne reprezentacje myśli w postaci tzw. mowy wewnętrznej (ang. *inner speech*) i wizualne reprezentacje emocji. W tej części, zgodnie z określonymi uprzednio celami poznawczymi rozprawy, postawiłem też pytania o to, czy i w jaki sposób struktura wizualna tych konwencjonalnych znaków umotywowana jest przez doświadczeniowo uwarunkowane metafory pojęciowe, o to, czy i w jakim stopniu wizualna metaforyczność tych znaków pokrywa się z metaforycznością konwencjonalnych wyrażeń językowych, które odnoszą się do wydarzeń psychologicznych, a także o to, w jaki sposób metaforyczność wizualnych znaków przedstawiających wydarzenia psychologiczne w komiksach powiązana jest z innymi cechami semiotycznymi tych reprezentacji na kolejnych etapach semiozy.

W następnej części rozdziału piątego krytycznie omówiłem wcześniejsze badania z zakresu współczesnej teorii komiksu poświęcone wizualnym reprezentacjom wydarzeń psychologicznych zachodzących w świecie przedstawionym, ze szczególnym uwzględnieniem artykułów Forceville'a (2005, 2011), monografii Cohna (2013) i artykułu Forceville'a, Veale'a i Feyaerts (2010) — z podziałem na (1) sprawozdanie z wcześniejszych badań nad wizualnymi reprezentacjami znaczeń komunikowanych językowo przez komiksowe postaci, (2) sprawozdanie z wcześniejszych badań nad reprezentacjami myśli komiksowych postaci i (3) sprawozdanie z wcześniejszych badań nad reprezentacjami emocji komiksowych postaci. W tych sprawozdawczych fragmentach zwróciłem min. uwagę na to, że ze względu na ich wybiórczość i niejednokrotnie wysoki stopień ogólności, wcześniejsze badania nad komiksowymi reprezentacjami wypowiedzeń postaci nie oddzielały w wyraźny sposób aspektów bieguna znaczeniowego od aspektów bieguna dźwiękowego wypowiedzeń obiektyfikowanych wizualnie w formie dymków i ich zawartości. W tych fragmentach zwróciłem ponadto uwagę na niemal całkowicie przemilczaną w omawianych badaniach cykliczność semiozy wizualnych reprezentacji wydarzeń psychologicznych zachodzących w świecie przedstawionym, polegającą min. na tym, że zarówno pismo alfabetyczne, jak i inne znaki wizualne (szczególnie piktogramy) umieszczone wewnątrz dymku mownego mogą w jednym cyklu semiotycznym reprezentować znaczenia komunikowane językowo przez mówiącą postać, a w kolejnym cyklu semiotycznym emocje tej postaci, choć czynią to w semiotycznie nietożsamy sposób. W tych sprawozdawczych fragmentach wprowadziłem też istotne rozróżnienia terminologiczne wykorzystywane w pozostałych częściach piątego rozdziału, min. takie, jak rozróżnienie między reprezentacjami emocji w formie tzw. runów obrazkowych (ang. *pictorial runes*), definiowanych jako proste, abstrakcyjnie wyglądające niemimetyczne znaki wizualne, których interpretacja jest całkowicie zależna od kontekstu (Forceville 2011: 875, 876), i piktogramów (ang. *pictograms*), definiowanych jako mimetyczne znaki wizualne o niezależnym od kontekstu, ustabilizowanym znaczeniu (Forceville, Veale i Feyaerts 2010: 62).

W kolejnym fragmencie piątego rozdziału przedstawiłem kolejność omawiania wizualnych reprezentacji wydarzeń psychologicznych zachodzących w komiksowym świecie przedstawionym, które wcześniej usytuowałem w zakresie przedmiotowo-materiałowym tego rozdziału: (1) dymków mownych (wraz z ich zawartością), rozumianych jako reprezentacje znaczenia zwizualizowanych wypowiedzeń, (2) tzw. dymków myślowych (ang. *thought balloons*), których pisemna zawartość reprezentuje wewnętrzną mowę myślących postaci, oraz (3) całej gamy znaków wizualnych, które prymarnie albo sekundarnie reprezentują emocje komiksowych postaci.

W części poświęconej semiotyce dymków mownych rozumianych jako reprezentacje znaczenia zwizualizowanych wypowiedzeń zwróciłem min. uwagę na to, że dymek mowny, wykazujący szereg arbitralnych cech (takich, jak kształt, kolor, wielkość i lokalizacja) w odniesieniu do swojego semantycznego desygnatu, jako całość obiektyfikuje komunikat przekazywany słuchającemu przez mówiącego, a jego obecność w ramce panelu z jednej strony indeksowo odnosi zobiektyfikowany w ten sposób komunikat do postaci mówiącego i słuchającego, a z drugiej strony indeksowo sytuuje ten komunikat w obrębie konkretnej sytuacji należącej do świata przedstawionego komiksu. W ten sposób, dzięki szczególnemu połączeniu symboliczności, ikoniczności metaforycznej oraz desygnacyjnej i reagentywnej indeksowości, dymek mowny spełnia funkcję reprezentacji bieguna semantycznego (tj. znaczenia) zwizualizowanego wypowiedzenia. W tej części pokazałem też, że dymek mowny, trafnie określony przez Forceville'a, Veale'a i Feyaerts (2010: 66) mianem pojemnika na informację, indeksowo określa przekazywany językowo komunikat w odniesieniu do zwizualizowanej za pomocą pisma dźwiękowej formy wypowiedzenia, zgodnie z pojęciową

metonimią, która stanowi, że wyrazy zastępują komunikowane za ich pomocą znaczenia (ang. WORDS STAND FOR THE CONCEPTS THEY EXPRESS, Lakoff i Turner 1989: 108) — jak w przywołanych przez Lakoffa i Turnera (1989: 108) przykładach językowych manifestacji tej metonimii (np. *That is a self-contradictory utterance, Those are foolish words*). W tej części zwróciłem ponadto uwagę, że wyrazy ortograficzne odnoszą się też do niektórych aspektów komunikowanych za ich pomocą znaczeń poprzez swoją ikonizację. Z jednej strony wizualna odrębność wyrazu ortograficznego od innych wyrazów ortograficznych w tekście pisanym może być interpretowana jako metaforyczny hipoikon odrębności znaczenia komunikowanego przez ten wyraz od znaczeń komunikowanych przez pozostałe wyrazy współtworzące tekst, zgodnie z tzw. metaforą KLOCKÓW (ang. BUILDING BLOCK metaphor, Langacker 1987: 452), która mówi, że znaczenie tekstu nie jest niczym więcej niż prostym połączeniem odrębnych znaczeń komunikowanych przez wyrazy tworzące ten tekst. Z drugiej strony, dzięki metaforycznej ikonizacji wyrazów ortograficznych, ich kierunkowe uszeregowanie w tekście pisanym można uznać za diagramatyczny hipoikon następstwa znaczeń komunikowanych językowo przez mówiącego w tym sensie, że interpretacja tekstu rozumianego jako reprezentacja bieguna semantycznego wypowiedzenia komiksowej postaci polega min. na ustaleniu odpowiedniości pomiędzy kolejnymi wyrazami ortograficznymi w tekście i kolejnymi znaczeniami komunikowanymi przez mówiącego w trakcie wypowiedzenia. W części poświęconej semiotyce dymków mownych rozumianych jako reprezentacje językowo komunikowanego znaczenia szczegółowo omówiłem, w oparciu o autentyczny przykład zaczerpnięty z komiksu o przygodach Gala Asteriksa (Gosciny i Uderzo 1970 [1966–1967]), proces wieloetapowej semiozy piktogramów obiektywizujących znaczenia komunikowane językowo przez postać rzymskiego centuriona. Przykład ten pozwolił mi pokazać, że mimetyczność, którą piktogramy wykazują tylko na jednym z wielu etapów swojej semiozy, wcale nie ustala, wbrew definicji sformułowanej przez Forceville’a, Veale’a i Feyaerts (2010: 62), interpretacji tych znaków wizualnych, która w przeważającej części pozostaje zależna od wizualnego kontekstu, w jakim zostały one usytuowane, a także kognitywnego kontekstu interpretatora, tj. jego encyklopedycznej wiedzy, podobnie zresztą, jak interpretacja runów obrazkowych, co z kolei w wątpliwość poddaje kategoryczność rozróżnienia między piktogramami a runami obrazkowymi (por. Forceville, Veale i Feyaerts 2010: 62; Forceville’a 2011: 875, 876).

W kolejnej części rozdziału piątego omówiłem dymki mowne jako skonwencjonalizowane wizualne manifestacje tzw. metafory PRZEWODU (ang. *CONDUIT metaphor*, zob. Reddy 1993 /1979/; Lakoff i Johnson 2003 /1980/: 10–12; Grady 1997a: 120–128, 1998), a następnie porównałem wizualną manifestację tej metafory w komiksie z jej konwencjonalnymi językowymi manifestacjami we współczesnym języku angielskim. W tej części przywołałem autentyczne przykłady pochodzące z opublikowanych komiksów, aby pokazać, że odpowiedniości tworzące metaforę PRZEWODU, która ujmuje proces komunikacji jako przesyłanie przedmiotów przez nadawcę do odbiorcy, są wizualnie uszczegółowione w komiksie w taki sposób, że (1) dymek mowny stanowi wizualny pojemnik obiektywizujący całe wypowiedzenie, (2) znaki wizualne usytuowane wewnątrz dymku reprezentują znaczenia komunikowane przez mówiącego, (3) ogonek dymku konkretyzuje trajektorię, po której dymek przemieszcza się od nadawcy do odbiorcy, (4) nadawcą pojemnika jest mówiąca postać i (5) odbiorcą pojemnika jest słuchająca postać. Następnie przystąpiłem do porównania tej wizualnej manifestacji z jej językowymi odpowiednikami na podstawie materiału zaczerpniętego z publikacji językoznawczych (min. Reddy 1993 /1979/; Lakoff i Johnson 2003 /1980/: 10–12; Lakoff, Espenson i Schwartz 1991: 120–121), a także innych opublikowanych źródeł, co pozwoliło mi wykazać, że wizualna manifestacja metafory PRZEWODU w komiksie jest dużo mniej złożona od jej językowego odpowiednika. Przykładowo, w odróżnieniu od jej językowych manifestacji, komiksowa manifestacja metafory PRZEWODU nie uszczegóławia sądów implikowanych tej metafory, które ujmują formułowanie znaczących wypowiedzeń jako wkładanie przedmiotów do pojemnika (np. ang. *to put something/an idea/meaning in words; to capture an idea in a sentence*), a interpretację wypowiedzeń jako chwywanie i wyjmowanie przedmiotów z pojemnika (np. ang. *to grasp the meaning of something; to extract ideas/meaning from someone’s speech/someone’s utterance/what someone said*). W konkluzji zasugerowałem, że zaobserwowane różnice wynikają zapewne z formalnych ograniczeń komiksowego medium, które dysponuje wyłącznie wizualnymi środkami wyrazu w postaci nieruchomych znaków usytuowanych na płaszczyźnie, co z kolei powoduje, że środki te nie posiadają potencjału komunikacyjnego zbliżonego do języków naturalnych, które w tym zakresie wykazują pełną uniwersalność.

Następna część rozdziału piątego została poświęcona dymkom myślowym, których pisemna zawartość reprezentuje wewnętrzną mowę myślących postaci. Na początku tej części zwróciłem uwagę, że oba bieguny wewnętrznego wypowiedzenia — zarówno jego biegun dźwiękowy, składający się z wirtualnych dźwięków mowy wypowiedzianych w umyśle konceptualizatora, jak i biegun znaczeniowy tych wypowiedzeń — mają postać autonomicznych doświadczeń mentalnych i jako takie mieszczą się w zakresie przedmiotowo-materiałowym tego rozdziału. W kolejnym fragmencie tej części zwróciłem uwagę, że dymki myślowe wykazują wiele cech semiotycznych przypisanych wcześniej dymkom mownym. W szczególności dymki myślowe stanowią dwuwymiarowe egzemplifikacje przedpojęciowych schematów wyobrażeniowych PRZEDMIOTU i POJEMNIKA, dzięki czemu obiektywizują domeny docelowe swoich desygnatów, czyli pojedyncze wewnętrzne wypowiedzenia postaci w obrębie świata przedstawionego. W tym fragmencie wskazałem ponadto, że dymki myślowe rozumiane jako metaforyczne hipoikony obiektywizujące wewnętrzne wypowiedzenia wykazują typowy dla symboli wysoki stopień skonwencjonalizowania relacji między formą znaku a jego desygnatem, dzięki czemu trafna interpretacja dymków myślowych nie jest kłopotliwa dla czytelnika obeznanego z medium komiksowym, co z kolei umożliwia tym znakom wizualnym spełnienie szeregu funkcji indeksowych. Dzięki swej indeksowości desygnacyjnej pojedynczy dymek myślowy wskazuje, że w sytuacji przedstawionej przez panel, w którym znajduje się dymek, w umyśle jednej z postaci miało miejsce wewnętrzne wypowiedzenie. Realizacja tej funkcji indeksowej umożliwia pojedynczemu dymkowi myślowemu wypełnienie kolejnej funkcji indeksowej, wynikającej z jego indeksowości reagentywnej, dzięki której pojedynczy dymek myślowy sygnalizuje obecność sprawcy zobiektywizowanego wydarzenia psychologicznego, tj. myślącej postaci, w obrębie sytuacji przedstawionej przez panel zawierający ten dymek. Kolejna funkcja indeksowa pojedynczego dymku myślowego realizowana jest dzięki jego indeksowości desygnacyjnej, która pozwala temu znakowi wizualnemu na identyfikację myślącej postaci poprzez wskazanie jej wizualnej reprezentacji za pomocą ogonka. Desygnacyjna indeksowość pojedynczego dymku myślowego polega też na tym, że taki dymek bezwyjątkowo sygnalizuje obecność narratora-fokalizatora, który jako jedyny konceptualizator ma bezpośredni dostęp do myśli komiksowych postaci i relacjonuje je czytelnikowi w całkowicie wizualnej formie, zgodnie z konwencjami komiksowego medium.

Kolejna część piątego rozdziału została poświęcona metaforyczności wizualnych reprezentacji mowy wewnętrznej w komiksie i ich językowych odpowiedników.

W pierwszym fragmencie tej części omówiłem dymki myślowe jako wizualne manifestacje ontologicznej metafory pojęciowej ujmującej epizodyczne wydarzenia jako przedmioty. W tym miejscu pokazałem, że odpowiedniości tej metafory ontologicznej motywują strukturę wizualną dymków myślowych w taki sposób, że dymek myślowy zawierający tekst pisany stanowi (1) przestrzennie ograniczoną reprezentację czasowo ograniczonego wydarzenia psychologicznego (dzięki zamkniętemu konturowi dymku myślowego), (2) wizualnie zróżnicowaną reprezentację formalnie i semantycznie zróżnicowanego wypowiedzenia wewnętrznego (dzięki wieloelementowości dymku myślowego i jego pisemnej zawartości), (3) kumulatywną reprezentację szybko zanikającego wewnętrznego wypowiedzenia (dzięki jednoczesnej wizualnej dostępności wszystkich elementów składowych dymku myślowego i jego literowej zawartości) oraz (4) replikowalną reprezentację powtarzalnego wydarzenia psychologicznego (dzięki możliwości umieszczenia więcej niż jednego dymku myślowego w ramce pojedynczego panelu). Następnie przywołałem szereg autentycznych przykładów językowych wskazujących, że konwencje współczesnej angielszczyzny sankcjonują zarówno gramatyczną, jak i leksykalną obiektywizację wewnętrznych wypowiedzeń zgodnie z odpowiedniościami metafory ontologicznej ujmującej epizodyczne wydarzenia jako przedmioty (min. ang. *to make/produce an/another/one more inner vow/question/comment; to make/produce many/multiple/several/other inner vows/questions/comments; a chain/string of inner vows/questions/comments*).

W kolejnym fragmencie tej części rozdziału piątego omówiłem metaforyczność konturu dymków myślowych, które mają kształt chmurki, jako wizualną manifestację metafory ujmującej wybrane cechy myśli (ich pojęciową efemeryczność, zmienność, nieuchwytność itd.) jako wybrane cechy chmur (fizyczną efemeryczność, zmienność, nieuchwytność itd.), a następnie przywołałem autentyczne przykłady językowych manifestacji tej metafory pochodzące ze źródeł opublikowanych w języku angielskim (min. ang. *fuzzy/light/heavy/shapeless/dark thoughts; thoughts float/form/gather/loom/re-form/swell up/shift/vanish/race*).

Następnym fragment tej części rozdziału piątego poświęciłem stosowanej w komiksach konwencji dotyczącej użycia niestandardowej typografii liter rozumianych jako metaforyczne hipoikony obiektywizujące wirtualne dźwięki wewnętrznej mowy. Zgodnie z tą konwencją, którą uznać można za kolejną wizualną manifestację orientacyjnych metafor prymarnych ujmujących dowolną zmianę ilościową jako zmianę wielkości lub wysokości przedmiotu, litery o niestandardowej wielkości umieszczone wewnątrz dymków myślowych reprezentują wirtualne dźwięki mowy wewnętrznej o niestandardowej głośności. W tym fragmencie przywołałem ponadto autentyczne przykłady językowe pokazujące, że konwencje współczesnej angielszczyzny sankcjonują metaforyzację wirtualnej głośności dźwięków mowy wewnętrznej w odniesieniu do wielkości metaforycznych przedmiotów (min. ang. *a low/high/big/tiny/small inner voice, keep the volume of one's inner voice down, raise one's inner voice*).

W następnym fragmencie tej części omówiłem metaforyczność pisma użytego jako wizualna reprezentacja formalnego bieguny wewnętrznego wypowiedzenia, złożonego, jak wspomniałem uprzednio, z sekwencji wirtualnych dźwięków mowy wypowiedzianych w umyśle konceptualizatora, jako kolejnej wersji linii czasu, której interpretacja jest prawdopodobnie wspomaganą przez metaforę pojęciową ujmującą upływ czasu jako poruszanie się ego konceptualizatora po takiej linii, co wynika z tego, że czytając pismo usytuowane w obrębie dymku myślowego, konceptualizator sukcesywnie przenosi uwagę z litery na literę, tym samym przemieszczając się, choć nie w dosłowny, fizyczny sposób, wzdłuż całej tekstowej linii czasu. W tym fragmencie wskazałem też, przywołując autentyczne przykłady zaczerpnięte z opublikowanych źródeł, że metaforyzacja myśli jako pisma ma swoje językowe manifestacje w postaci konwencjonalnych wyrażen współczesnej angielszczyzny (np. ang. *to read what someone is thinking, to read someone's mind, to read someone's thoughts*).

Ostatni fragment tej części poświęciłem wizualnym reprezentacjom serii wewnętrznych wypowiedzeń, złożonym z szeregu połączonych ze sobą dymków myślowych, z których każdy obiektywizuje pojedyncze wewnętrzne wypowiedzenie, zgodnie z wielokrotnie wcześniej przywołaną metaforą ontologiczną ujmującą epizodyczne wydarzenia jako przedmioty. Podobnie, jak w części poświęconej wielodymkowym reprezentacjom serii wydarzeń dźwiękowych, w tej części potraktowałem konwencję pozwalającą na łączenie dymków myślowych w maksymalnie złożone reprezentacje serii wewnętrznych wypowiedzeń jako wizualną manifestację sądu implikowanego tej metafory, zgodnie z którym obiektywizacja epizodycznych wydarzeń sankcjonuje kumulatywną metaforyzację sekwencji takich wydarzeń w postaci struktur złożonych z wielu metaforycznych przedmiotów, które współtworzą bardziej złożony metaforyczny przedmiot na wyższym poziomie organizacji. W tej części zwróciłem też uwagę na to, że z uwagi na liniową wektoryzację wielodymkowych reprezentacji serii wewnętrznych wypowiedzeń stanowią one — obok omówionych wcześniej tekstów pisanych, zapisanych onomatopei, fragmentów notacji muzycznej, wielodymkowych reprezentacji serii wydarzeń dźwiękowych oraz komiksowych multiram — rodzaj linii czasu i zasugerowałem, że interpretacja takich wielodymkowych reprezentacji może być wspomaganą przez pojęciową metaforę ujmującą upływ czasu jako poruszanie się ego konceptualizatora po takiej linii, z uwagi na to, że napotykając wielodymkową reprezentację serii wewnętrznych wypowiedzeń, czytelnik komiksu sukcesywnie przenosi uwagę z dymku na dymek, tym samym przemieszczając się, choć nie w dosłowny, fizyczny sposób, wzdłuż całej linii czasu, jaką stanowi taki szereg połączonych dymków. W tej części zwróciłem też uwagę, że ponieważ złożona z szeregu połączonych dymków myślowych wizualna reprezentacja serii wewnętrznych wypowiedzeń stanowi metaforyczny przedmiot przypominający łańcuch, można taką reprezentację uznać za kolejną wizualną manifestację metafory ontologicznej, która kumulatywnie ujmuje epizodyczne wydarzenia jako przedmioty. W tym fragmencie pokazałem też, w odniesieniu do autentycznego materiału językowego, że zasoby leksykalne współczesnej angielszczyzny sankcjonują metaforyzację serii wewnętrznych wypowiedzeń jako swoistego łańcucha (ang. *a chain of inner questions*).

W kolejnym fragmencie rozdziału piątego, poświęconym semiotyce dymków myślowych rozumianych jako wizualne reprezentacje znaczenia wewnętrznych wypowiedzeń komiksowych postaci, zwróciłem uwagę, że dymek myślowy można uznać za wizualny znak egzemplifikujący metaforę ujmującą umysł jako pojemnik (ang. *MIND IS A CONTAINER*, Lakoff i Johnson 2003 /1980/: 148; *MIND IS A CONTAINER FOR OBJECTS*, Lakoff, Espenson i Schwartz 1991: 94; por. min. *I can't get this idea out of my mind, What did you have in mind?*), który indeksowo określa biegun semantyczny wizualnie zobiektywizowanego wewnętrznego wypowiedzenia w odniesieniu do przedstawionych

w pisemnej formie wirtualnych dźwięków wewnętrznej mowy, zgodnie z przywołaną już wcześniej (w omówieniu struktury semiotycznej dymków mownych rozumianych jako wizualizacje znaczenia wypowiedzi komiksowych postaci) metonimią pojęciową, według której wyrazy zastępują komunikowane za ich pomocą znaczenia (ang. WORDS STAND FOR THE CONCEPTS THEY EXPRESS, Lakoff i Turner 1989: 108). W tym fragmencie zwróciłem ponadto uwagę, że podobnie, jak w przypadku dymków mownych, wyrazy ortograficzne usytuowane wewnątrz dymków myślowych odnoszą się też do niektórych aspektów wyrażanych przez nie znaczeń poprzez swoją ikoniczność — zarówno ikoniczność metaforyczną, jak i diagramatyczną. Z jednej strony wizualna odrębność wyrazu ortograficznego od innych wyrazów ortograficznych w tekście usytuowanym wewnątrz dymku myślowego może być interpretowana jako metaforyczny hipoikon odrębności znaczenia tego wyrazu od znaczeń pozostałych wyrazów współtworzących cały tekst, zgodnie z metaforą KLOCKÓW (Langacker 1987: 452), a z drugiej strony, dzięki metaforycznej hipoikoniczności wyrazów ortograficznych, ich kierunkowe uszeregowanie w pisemnej reprezentacji wewnętrznego wypowiedzenia uznać można za diagramatyczny hipoikon następstwa znaczeń wyrażonych językowo przez konceptualizatora ponieważ interpretacja tekstu rozumianego jako reprezentacja bieguna semantycznego wewnętrznego wypowiedzenia komiksowej postaci polega min. na ustaleniu odpowiedniości pomiędzy kolejnymi wyrazami ortograficznymi w tekście i kolejnymi znaczeniami wyrażonymi językowo przez konceptualizatora w trakcie wewnętrznego wypowiedzenia. W tym fragmencie wskazałem też, że z uwagi na niejawny charakter mowy wewnętrznej, która nie może być percypowana zmysłowo w obrębie świata przedstawionego komiksu, trudno uznać dymki myślowe, w odróżnieniu od dymków mownych, za skonwencjonalizowane wizualne manifestacje metafory PRZEWODU.

Ostatnia część rozdziału piątego zawiera omówienie konwencjonalnych reprezentacji emocji w komiksach w relacji do konwencjonalnych językowych reprezentacji emocji. W pierwszym fragmencie tej części skrótowo przedstawiłem wyniki serii kognitywistycznych badań nad reprezentacjami emocji w języku (min. Kövecses 1986, 2000, 2010 /2002/), w których scenariuszowy model kognitywny emocjonalnego wydarzenia psychologicznego został systematycznie powiązany ze (1) znaczeniami konwencjonalnych wyrażen językowych, które metaforycznie ujmują emocje; (2) znaczeniami konwencjonalnych wyrażen językowych, które ujmują emocje w odniesieniu do ich niemetaforycznych przyczyn; (3) znaczeniami konwencjonalnych wyrażen językowych, które ujmują emocje w odniesieniu do ich metaforycznych przyczyn; (4) znaczeniami konwencjonalnych wyrażen językowych, które ujmują emocje w odniesieniu do ich niemetaforycznych skutków oraz (5) znaczeniami konwencjonalnych wyrażen językowych, które ujmują emocje w odniesieniu do ich metaforycznych skutków. We wspomnianym scenariuszowym modelu kognitywnym powstawanie i przebieg emocjonalnych wydarzeń psychologicznych metaforyzowane są w kategoriach sił, które na początkowym etapie kognitywnego scenariusza stanowią przyczynę powstania emocji, a na dalszym jego etapie sprawiają, że emocje oddziałują na konceptualizatora, powodując utratę kontroli nad jego racjonalnym ego i w ten sposób wymuszają na konceptualizatorze reakcję (fizjologiczną, zachowaniową albo ekspresyjną). Z uwagi na strukturę ogólnego modelu kognitywnego emocjonalnych wydarzeń psychologicznych, skonwencjonalizowane wyrażenia językowe metaforyzujące emocje ujmują je w kategoriach siłowych (jako siłę fizyczną, siłę natury, przeciwnika w walce, uwięzione zwierzę, dźwigany ciężar itd.), a te, które odnoszą się do emocji metonimicznie, ujmują je w odniesieniu do przyczyn emocji, które mogą być uznakowane niemetaforycznie (np. ang. *She is the joy of my life, You are my happiness*) albo metaforycznie (np. ang. *thunderstruck*), albo skutków emocji, które mogą być uznakowane niemetaforycznie (np. ang. *pale-faced with fear, to wear/pull a long face, angry roar/shout/scream, excited chatter, loving whisper*) albo metaforycznie (np. ang. *She was shattered by his death, She fell apart, He was bursting with excitement*).

Następnie przeszedłem do omówienia skonwencjonalizowanych reprezentacji emocji w komiksach, począwszy od szczególnie często spotykanych konwencjonalnych znaków wizualnych, które metonimicznie sygnalizują emocje komiksowych postaci w odniesieniu do niemetaforycznych, a w szczególności fizjologicznych lub zachowaniowych, skutków tych emocji. Te w dużej mierze mimetyczne znaki wizualne to omówione w rozdziale trzecim tzw. sugerujące ruch reprezentacje ciał komiksowych postaci, które na początkowych etapach semiozy w uproszczony sposób przedstawiają postaci należące do świata przedstawionego komiksu i jako takie określone są przez charakterystyczne

dla tych fragmentarycznych reprezentacji swoiste połączenie ikoniczności, indeksowości i symboliczności, a w toku dalszej semiozy odnoszą się do wydarzeń ruchowych z udziałem fragmentarycznie zwizualizowanych postaci w taki sposób, że przedstawiając pojedynczą, ale zarazem kluczową fazę wydarzenia ruchowego, indeksowo desygnują całość tego wydarzenia, które zostaje usytuowane przez czytelnika komiksu w obrębie świata przedstawionego. W tym fragmencie rozdziału piątego objaśniłem, że dzięki reagentywnej indeksowości języka ciała, mimetyczne reprezentacje znaczących konfiguracji ciał postaci (tj. komiksowe obrazy min, gestów i pozycji postaci) funkcjonują na kolejnym etapie semiozy jako wizualne metonimy przeżywanych przez te postaci emocji, analogicznie do takich językowych metonimów emocji, jak przywołane wcześniej konwencjonalne wyrażenia języka angielskiego (min. *pale-faced with fear, to wear/pull a long face*).

W kolejnym fragmencie omówiłem często spotykane w komiksach konwencjonalne reprezentacje, które metonimicznie sygnalizują emocje postaci w odniesieniu do niemetaforycznych, a w szczególności ekspresyjnych, skutków tych emocji. Te niemimetyczne znaki wizualne to omówione w rozdziale trzecim metaforyczne hipoikony przedstawiające nieprzyjemne brzmienie niejęzykowych wokalizacji postaci oraz nieprzyjemne brzmienie dźwiękowego bieguna wypowiedzi postaci w formie zygzakowatych konturów dymków obiektywizujących te wydarzenia dźwiękowe, zgodnie z synestetyczną metaforą, która ujmuje słuchowo percypowane cechy zobiektywizowanego dźwięku (w szczególności jego nieprzyjemne brzmienie) jako dotykowo percypowane cechy przedmiotu (w szczególności jego ostro zakończone brzegi), a także metaforyczne hipoikony przedstawiające niestandardową głośność niejęzykowych wokalizacji postaci oraz niestandardową głośność dźwiękowego bieguna wypowiedzi postaci w formie liter o niestandardowej wielkości usytuowanych wewnątrz dymków obiektywizujących te wydarzenia dźwiękowe, zgodnie z orientacyjnymi metaforami prymarnymi ujmującymi dowolną zmianę ilościową jako zmianę wielkości lub wysokości przedmiotu. W tym fragmencie rozdziału piątego objaśniłem, że dzięki reagentywnej indeksowości nieprzyjemnie głośnej mowy i niejęzykowych wokalizacji postaci, niemimetyczne reprezentacje w formie dymków opatrzonych zygzakowatymi konturami i/lub zawierających pismo o niestandardowej wielkości funkcjonują na kolejnym etapie semiozy jako wizualne metonimy emocji przeżywanych przez te postaci, analogicznie do takich językowych metonimów emocji, jak przywołane wcześniej konwencjonalne wyrażenia języka angielskiego (np. *angry roar/shout/scream*).

Następny fragment tej części poświęciłem omówieniu nieco rzadziej spotykanych obecnie w komiksach konwencjonalnych reprezentacji wizualnych, które metonimicznie sygnalizują emocje postaci w odniesieniu do metaforycznych skutków tych emocji. Te niemimetyczne znaki wizualne to min. komiksowe rysunki, na których postaci ogarnięte gniewem ziejają ogniem albo puszczają dym uszami, zgodnie z pojęciową metaforą ujmującą gniew jako ogień szalejący we wnętrzu pojemnika, która ma całą gamę konwencjonalnych językowych manifestacji we współczesnej angielszczyźnie (np. *Smoke was coming out of his ears, He was spitting fire, She was fuming*; zob. Kövecses 2010 /2002/: 235).

W ostatnim fragmencie tej części omówiłem spotykane często w starszych komiksach konwencjonalne reprezentacje, które metaforyzują emocje postaci obiektywizując je wizualnie, zgodnie z metaforą ujmującą epizodyczne wydarzenia jako przedmioty, w formie piktogramów umieszczonych bezpośrednio ponad rysunkiem głowy postaci konceptualizatora doświadczającego tych emocji w świecie przedstawionym komiksu. W tym fragmencie przywołałem panel pochodzący z komiksu Wattersona (1992 /1990/) o przygodach Calvina i Hobbesa, w którym nad głową Calvina, narysowanego z gniewną miną i zaciśniętymi pięściami, autor komiksu usytuował piktogram przedstawiający burzową chmurę, z której pada ulewny deszcz i wylatują błyskawice, co uznać można za wizualną manifestację pojęciowej metafory ujmującej gniew jako burzę (ang. *ANGER IS STORM*, Kövecses 1986: 118–119), której konwencjonalne językowe manifestacje (min. ang. *It was a stormy meeting, He stormed out of the room*; Kövecses 2010 /2002/: 28) są dobrze znane językoznawcom kognitywnym.

Najważniejszym wątkiem piątego rozdziału rozprawy pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* jest kluczowa rola, jaką w wypełnianiu narracyjnej funkcji komiksowego medium odgrywa obiektywizacja wydarzeń psychologicznych jako metaforycznych przedmiotów — doznań emocjonalnych zobiektywizowanych w formie piktogramów, językowych komunikatów zobiektywizowanych w formie dymków mownych

wędrujących od nadawcy do odbiorcy i wewnętrznych wypowiedzi postaci zobiektyfikowanych w formie dymków myślowych — które mogą tworzyć złożone z wielu piktogramów albo dymków kumulatywne struktury linearne obiektyfikujące wydarzenia psychologiczne wyższego rzędu: serie doznań emocjonalnych, serie językowych komunikatów i serie wewnętrznych wypowiedzi. Ponadto w piątym rozdziale pokazałem, że zarówno w komiksie, jak i w języku psychologiczne wydarzenia emocjonalne są często przedstawiane albo w formie metaforycznych reprezentacji samych emocji, albo metonimicznie — w formie reprezentacji skutków tych emocji, które mogą być ujmowane realistycznie (tj. jako znane z doświadczenia fizjologiczne, zachowaniowe i ekspresyjne symptomy emocji) albo nierealistycznie (tj. jako metaforyczne symptomy emocji). W tym rozdziale pokazałem też, że często spotykane w komiksach wizualne reprezentacje doznań emocjonalnych, które metonimicznie sygnalizują emocje w odniesieniu do ich skutków, wykorzystują metaforyczną ikoniczność na różnych etapach swojej semiozy, co powoduje, że nie stanowią one tożsamyh semiotycznie wizualnych reprezentacji. Przykładowo, wizualne reprezentacje w formie pisma złożonego z niestandardowo dużych liter metaforyzujących nadmierną głośność przedstawionych wizualnie dźwięków mowy, która z kolei metonimicznie wskazuje na gniew przeżywany przez mówiącą postać, stanowią nierealistyczną (metaforyczną) reprezentację realistycznego symptomu doznania emocjonalnego, podczas gdy rysunkowe reprezentacje dymu wylatującego z uszu postaci, który metonimicznie wskazuje, że postać ta przeżywa gniew, stanowią realistyczną reprezentację nierealistycznego (metaforycznego) symptomu doznania emocjonalnego. Z uwagi na to, że te dwa rodzaje wizualnych reprezentacji emocji w komiksie nie są semiotycznie tożsame, nie powinno się ich traktować jako przynależących do tej samej kategorii znaków wizualnych (np. kategorii runów obrazkowych, por. Forceville 2005).

W części podsumowującej rozprawę pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* odniosłem się do określonych w części wprowadzającej celów poznawczych tej rozprawy, aby skrótowo przypomnieć, w jaki sposób zostały one zrealizowane.

W podsumowaniu wskazałem raz jeszcze, że wizualna metaforyzacja następujących w czasie wyobrażonym elementów komiksowego świata przedstawionego w pierwszym rzędzie polega na sukcesywnej obiektyfikacji coraz bardziej złożonych zjawisk zachodzących w świecie przedstawionym komiksu (od pojedynczych wydarzeń ruchowych, dźwiękowych i psychologicznych aż po całe serie następujących po sobie sytuacji) w formie coraz bardziej złożonych reprezentacji wizualnych, które, z wyjątkiem najprostszych strukturalnie znaków graficznych (takich, jak np. litery, nuty czy piktogramy), kumulatywnie ujmują sekwencje wydarzeń i sytuacji w postaci różnych typów linii czasu (min. takich, jak teksty pisane, zapisane onomatopeje, fragmenty notacji muzycznej, szeregi piktogramów, łańcuchy dymków oraz komiksowe multiramy) interpretowanych zgodnie z metaforą konceptualną ujmującą upływ czasu jako poruszanie się konceptualizatora wzdłuż tego rodzaju linii. W tej części wskazałem ponadto, że wizualna obiektyfikacja następującego w czasie wyobrażonym elementu komiksowego świata przedstawionego pozwala na metaforyzację wybranych cech takiego elementu za pomocą wybranych cech fizycznych przedmiotu. Na przykład wizualna obiektyfikacja dźwięków za pomocą liter umożliwia wizualną metaforyzację niestandardowej głośności zobiektyfikowanych dźwięków jako niestandardowej wielkości liter, wizualna obiektyfikacja wydarzeń dźwiękowych wyższego rzędu za pomocą dymków pozwala na wizualną metaforyzację nieprzyjemnego brzmienia zobiektyfikowanych wydarzeń dźwiękowych jako nieprzyjemnych w dotyku ostrych krawędzi przedmiotu, a wizualna obiektyfikacja sytuacji w postaci paneli sankcjonuje wizualną metaforyzację niestandardowego czasu trwania sytuacji jako niestandardowej długości panelu.

W części podsumowującej przypominałem też, że wizualna metaforyzacja zjawisk następujących w czasie wyobrażonym (tj. wizualna metaforyzacja pojedynczych sytuacji oraz serii następujących po sobie sytuacji, a także wizualna metaforyzacja pojedynczych wydarzeń ruchowych, dźwiękowych i psychologicznych zachodzących w obrębie sytuacji oraz serii takich wydarzeń) w przeważającej mierze pokrywa się z językową metaforyzacją tego rodzaju zjawisk, co z kolei wynika najprawdopodobniej z tego, że domeny docelowe metafor charakteryzujących zjawiska następujące w czasie wyobrażonym zawierają pojęcia w dużej mierze uniwersalne, kulturowo nienacechowane, a domeny źródłowe tych metafor wykorzystują proste struktury zwane przedpojęciowymi schematami wyobrażeniowymi. W tym miejscu ponownie wskazałem, że nieliczne zaobserwowane rozbieżności

między konwencjonalnymi komiksowymi reprezentacjami zjawisk zachodzących w czasie wyobrażonym a ich językowymi odpowiednikami wynikają z formalnych ograniczeń komiksowego medium, które dysponuje wyłącznie wizualnymi środkami wyrazu w postaci nieruchomych znaków usytuowanych na płaszczyźnie i jako takie nie wykazuje semantycznej uniwersalności porównywalnej do właściwie nieograniczonych pod tym względem języków naturalnych.

W części podsumowującej przypomniałem ponadto, że w rozdziałach analitycznych rozprawy poświęciłem wiele uwagi kwestii powiązań między metaforycznością konwencjonalnych reprezentacji następujących w czasie wyobrażonym elementów komiksowego świata przedstawionego a innymi cechami semiotycznymi tych reprezentacji na poszczególnych etapach powstawania znaczenia. Przykładowo, w analitycznych rozdziałach rozprawy pokazałem, że kumulatywna obiektywizacja serii wydarzeń lub sytuacji zachodzących w komiksowym świecie przedstawionym za pomocą metaforycznych hipoikonów określonych łącznie mianem linii czasu opiera się na ikoniczności diagramatycznej, polegającej na ustaleniu odpowiedniości pomiędzy następującymi kolejno zjawiskami (wydarzeniami lub sytuacjami) a linearnie uszeregowanymi znakami, które wizualnie obiektywizują te zjawiska (odpowiednio: literami, nutami, piktogramami, dymkami itd. lub panelami).

W podsumowaniu zwróciłem też uwagę, że realizacja określonych w części wprowadzającej celów poznawczych rozprawy możliwa była dzięki uzyskaniu pozytywnej odpowiedzi na pytanie o możliwość integracji teorii znaku Peirce'a z teorią metafory konceptualnej w postaci kognitywno-semiotycznego podejścia do badań nad powstawaniem znaczenia, zarówno w języku, jak i poza językiem, i nakreśleniu ogólnych ram takiego podejścia w rozdziale sprawozdawczo-teoretycznym.

Na zakończenie części podsumowującej poświęciłem nieco uwagi problematycznym aspektom przedstawionych w rozprawie badań i sformułowałem szereg postulatów dotyczących możliwości wykorzystania wypracowanej przeze mnie metodologii w dalszych badaniach nad metaforycznością semiotycznie zróżnicowanych reprezentacji.

## Bibliografia

- Abbott, Michael, Charles Forceville. 2011. „Visual representations of emotion in manga: LOSS OF CONTROL IS LOSS OF HANDS in *Azumanga Daioh* Volume 4.” *Language and Literature* 20.2, 1–22.
- Bateman, John A. 2008. *Multimodality and Genre: A Foundation for the Systematic Analysis of Multimodal Documents*. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan.
- Black, Max. 1962. „Metaphor.” W: Max Black (red.). 1962. *Models and Metaphors: Studies in Language and Philosophy*. Ithaca: Cornell University Press, 25—47.
- Black, Max. 1993 /1979/ {1977}. „More about metaphor.” W: Andrew Ortony (red.). 1993 /1979/. *Metaphor and Thought*. Second edition. Cambridge, New York, Melbourne: Cambridge University Press, 19–41 /19–43/ {*Dialectica* 31, 431–457}.
- Boroditsky, Lera. 2000. „Metaphoric structuring: Understanding time through spatial metaphors.” *Cognition* 75.1, 1–28.
- Boroditsky, Lera. 2011. „How languages construct time.” W: Stanislas Dehaene, Elizabeth Brannon (red.). 2011. *Space, Time and Number in the Brain: Searching for the Foundations of Mathematical Thought*. Amsterdam et al.: Academic Press, 333–340.
- Cienki, Alan. 1998. „Metaphoric gestures and some of their relations to verbal metaphoric expressions.” W: Jean-Pierre Koenig (red.). 1998. *Discourse and Cognition: Bridging the Gap*. Stanford: Center for the Study of Language and Information, 189–204.
- Clark, Herbert H. 1973. „Space, time, semantics, and the child.” W: Timothy E. Moore (red.). 1973. *Cognitive Development and the Acquisition of Language*. New York et al.: Academic Press, 27–64.



- Cohn, Neil. 2010. „Extra! Extra! Semantics in comics!: The conceptual structure of Chicago Tribune advertisements.” *Journal of Pragmatics* 42, 3138–3146.
- Cohn, Neil. 2013. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images* [Bloomsbury Advances in Semiotics, t. 5]. London et al.: Bloomsbury Publishing Plc.
- Duncan, Randy, Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics: History, Form & Culture*. New York, London: The Continuum International Publishing Group Inc.
- Eerden, Bart. 2009. „Anger in Asterix: The metaphorical representation of anger in comics and animated films.” W: Charles Forceville, Eduardo Urios-Aparisi (red.). 2009. *Multimodal Metaphor* [Applications of Cognitive Linguistics, t. 11]. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 243–264.
- Eisner, Will. 2008 [1985]. *Comics and Sequential Art*. Reprint. New York: W. W. Norton & Company, Inc. /Tamarac: Poorhouse Press/.
- Forceville, Charles. 1996. *Pictorial Metaphor in Advertising*. London, New York: Routledge.
- Forceville, Charles. 2005. „Visual representations of the idealized cognitive model of *anger* in the Asterix album *La Zizanie*.” *Journal of Pragmatics* 37.1, 69–88.
- Forceville, Charles. 2011. „Pictorial runes in *Tintin and the Picaros*.” *Journal of Pragmatics* 43.3, 875–890.
- Forceville, Charles, Tony Veale, Kurt Feytaerts. 2010. „Balloonics: The visuals of balloons in comics.” W: Joyce Goggin and Dan Hassler-Forest (red.). 2010. *The Rise and Reason of Comics and Graphic Literature: Critical Essays on the Form*. Jefferson: McFarland, 56–73.
- Goossens, Louis. 1990. „Metaphonymy: The interaction of metaphor and metonymy in expressions for linguistic action.” *Cognitive Linguistics* 1.3, 323–340.
- Gosciny, René (scenariusz), Albert Uderzo (grafika). 1970 [1966–1967]. *Asterix the Legionary*. Tłum. Anthea Bell, Derek Hockridge. Leicester: Brockhampton Press [*Astérix Légionnaire. Pilote* #368–389].
- Gosciny, René (scenariusz), Albert Uderzo (grafika). 1972 [1970]. *Asterix and the Roman Agent*. Tłum. Anthea Bell, Derek Hockridge. Leicester: Brockhampton Press [*La Zizanie. Pilote* #531–552].
- Grady, Joseph E. 1997a. *Foundations of Meaning: Primary Metaphors and Primary Scenes*. Nieopublikowana rozprawa doktorska. University of California at Berkeley.
- Grady, Joseph E. 1997b. „THEORIES ARE BUILDINGS revisited.” *Cognitive Linguistics* 8.4, 267–290.
- Grady, Joseph E. 1998. „The ‘conduit metaphor’ revisited: A reassessment of metaphors for communication.” W: Jean-Pierre Koenig (red.). 1998. *Discourse and Cognition: Bridging the Gap*. Stanford: Center for the Study of Language and Information, 205–218.
- Grady, Joseph E., Sarah Taub, Pamela Morgan. 1996. „Primitive and compound metaphors.” W: Adele E. Goldberg (red.). 1996. *Conceptual Structure, Discourse and Language*. Stanford: Center for the Study of Language and Information, 177–187.
- Groensteen, Thierry. 2007 [1999]. *The System of Comics*. Tłum. Bart Beaty, Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi [*Système de la bande dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France].
- Henle, Paul. 1958. „Metaphor.” W: Paul Henle (red.). 1958. *Language, Thought, and Culture*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 173–195.
- Herman, David. 2004. „Toward a transmedial narratology.” W: Marie-Laure Ryan (red.). 2004. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling* [Frontiers of Narrative, t. 3]. Lincoln: University of Nebraska Press, 47–75.

- Hockett, Charles F. 1963. „The problem of universals in language.” W: Joseph H. Greenberg (red.). 1963. *Universals in Language*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1–22.
- Jappy, Tony. 2013. *Introduction to Peircean Visual Semiotics* [Bloomsbury Advances in Semiotics, t. 3]. London et al.: Bloomsbury Publishing.
- Johansen, Jørgen Dines, Svend Erik Larsen. 2002 [1994]. *Signs in Use: An Introduction to Semiotics*. Tłum. Dinda L. Gorfée, John Irons. London, New York: Routledge [*Tegn i Brug*. København: Amanda/Dansklærer-foreningens Forlag].
- Johnson, Mark. 1987. *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason*. London, Chicago: The University of Chicago Press.
- Khordoc, Catherine. 2001. „The comic book’s soundtrack: Visual sound effects in *Asterix*.” W: Robin Varnum, Christina T. Gibbons (red.). 2001. *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson: The University Press of Mississippi, 156–173.
- Kowalewski, Hubert. 2015. „From icono-linguistic unity to semiotic continuity: An alternative description of semiotic repertoire of comics.” *International Journal of Comic Art* 17.1, 24–44.
- Kövecses, Zoltán. 1986. *Metaphors of Anger, Pride and Love: A Lexical Approach to the Structure of Concepts*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins.
- Kövecses, Zoltán. 2000. *Metaphor and Emotion: Language, Culture, and Body in Human Feeling*. Cambridge et al.: Cambridge University Press.
- Kövecses, Zoltán. 2010 [2002]. *Metaphor: A Practical Introduction*. Second edition. Oxford et al.: Oxford University Press.
- Kukkonen, Karin. 2011. „Metalepsis in comics and graphic novels.” W: Karin Kukkonen, Sonja Klimek (red.) 2011: *Metalepsis in Popular Culture* [Narratologia, t. 28]. Berlin: Walter de Gruyter, 213–231.
- Kwiatkowska, Alina. 2011. „A plea for a unified cognitive-semiotic approach to the analysis of verbal and visual representations.” *Kwartalnik Neofilologiczny* 3, 313–324.
- Lakoff, George. 1987. *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*. London, Chicago: The University of Chicago Press.
- Lakoff, George. 1990. „The invariance hypothesis: Is abstract reason based on image schemas?” *Cognitive Linguistics* 1.1, 39–74.
- Lakoff, George. 1993. „The contemporary theory of metaphor.” W: Andrew Ortony (red.). 1993 [1979]. *Metaphor and Thought*. Second edition. Cambridge, New York, Melbourne: Cambridge University Press, 202–251.
- Lakoff, George, Jane Espenson, Alan Schwartz. 1991. *Master Metaphor List*. Second edition. Berkeley: University of California.
- Lakoff, George, Mark Johnson. 2003 [1980]. *Metaphors We Live By*. London, Chicago: The University of Chicago Press.
- Lakoff, George, Mark Turner. 1989. *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*. Chicago, London: The University of Chicago Press.
- Langacker, Ronald W. 1987. *Foundations of Cognitive Grammar*, vol. 1: *Theoretical Prerequisites*. Stanford: Stanford University Press.
- Langacker, Ronald W. 1991. *Foundations of Cognitive Grammar*, vol. 2: *Descriptive Application*. Stanford: Stanford University Press.
- Langacker, Ronald W. 2008. *Cognitive Grammar: A Basic Introduction*. Oxford et al.: Oxford University Press.

- Langacker, Ronald W. 2012. „Linguistic manifestations of the space-time (dis)analogy.” W: Luna Filipović, Kasia M. Jaszczolt (red.). 2012. *Space and Time in Languages and Cultures: Language, Culture, and Cognition* [Human Cognitive Processing, t. 36]. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins, 191–215.
- Langlotz, Andreas. 2015. „Language, creativity, and cognition.” W: Rodney H. Jones (red.). 2015. *The Routledge Handbook of Language and Creativity*. London, New York: Routledge, 40–60.
- Magnussen, Anne. 2000. „The semiotics of C. S. Peirce as a theoretical framework for the understanding of comics.” W: Anne Magnussen, Hans-Christian Christiansen (red.). 2000. *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Copenhagen: Museum Tusulanum Press, 193–207.
- McCay, Winsor. 1905. *Little Sammy Sneeze*. *New York Herald* (New York), 24 września 1905.
- McNeill, David. 1992. *Hand and Mind: What Gestures Reveal about Thought*. Chicago, London: University of Chicago Press.
- Miodrag, Hannah. 2013. *Comics and Language: Reimagining Critical Discourse on the Form*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Moore, Alan (tekst), Eddie Campbell (grafika). 1999 /1991–1998/. *From Hell*. Marietta: Top Shelf Productions /*From Hell* #1–11. Princeton, WI; Northampton, WA: Kitchen Sink Press/.
- Moya Guijarro, A. Jesús. 2015 /2013/. „Visual metonymy in children’s picture books.” W: María Jesús Pinar Sanz (red.). 2015. *Multimodality and Cognitive Linguistics* [Benjamins Current Topics, t. 78]. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins, 115–130 /*Review of Cognitive Linguistics* 11.2, 336–352/.
- Nöth, Winfried. 1995 /1990/. *Handbook of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Peirce, Charles Sanders. 1902. Unpublished manuscript „L75.” *Arisbe: The Peirce Gateway*. URL: <<http://members.door.net/arisebe/menu/library/bycsp/L75/Ver1/L75v1-05.htm>> DW: 5.11.2016.
- Peirce, Charles Sanders. 1931–1958. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. T. 1–6 red. Charles Hartshorne, Paul Weiss; t. 7–8 red. Arthur W. Burks. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Peirce, Charles Sanders, Victoria Welby-Gregory (Lady Welby). 1977. *Semiotic and Significs: The Correspondence Between C. S. Peirce and Victoria Lady Welby*. Red. Charles S. Hardwick, James Cook. Bloomington: Indiana University Press.
- Pinar, María Jesús. 2014. „Comic books.” W: Sigrid Norris, Carmen Daniela Maier (red.). 2014. *Interactions, Images and Texts: A Reader in Multimodality*. Boston, Berlin: De Gruyter Mouton, 357–370.
- Potsch, Elizabeth, Robert F. Williams. 2012. „Image schemas and conceptual metaphor in action comics.” W: Frank Bramlett (red.). 2012. *Linguistics and the Study of Comics*. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan, 13–36.
- Radden, Günter, René Dirven. 2007. *Cognitive English Grammar* [Cognitive Linguistics in Practice, t. 2]. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins.
- Reddy, Michael. 1993 /1979/. „The conduit metaphor: A case of frame conflict in our language about language.” W: Andrew Ortony (red.). 1993 /1979/. *Metaphor and Thought*. Second edition. Cambridge, New York, Melbourne: Cambridge University Press, 164–201.
- Reimer, Marga, Elisabeth Camp. 2006. „Metaphor.” W: Ernest Lepore, Barry C. Smith (red.). 2006. *The Oxford Handbook of Philosophy of Language*. Oxford et al.: Oxford University Press, 845–863.
- Richards, Ivor Armstrong. 1965 /1936/. *The Philosophy of Rhetoric*. London, New York: Oxford University Press.

- Rohdin, Mats. 2009. „Multimodal metaphor in classical film theory from the 1920s to 1950s.” W: Charles Forceville, Eduardo Urios-Aparisi (red.). 2009. *Multimodal Metaphor* [Applications of Cognitive Linguistics, t. 11]. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 403–428.
- Saraceni, Mario. 2003. *The Language of Comics* [Intertext, t. 15]. London, New York: Routledge.
- Schapiro, Meyer. 1969. „On some problems in the semiotics of visual art: Field and vehicle in image-signs.” *Semiotica* 1.3, 223–242.
- Schulz, Charles. 1952a. *Peanuts*. 15 lutego 1952. United Feature Syndicate.
- Schulz, Charles. 1952b. *Peanuts*. 8 lipca 1952. United Feature Syndicate.
- Shen, Yeshayahu. 2008. „Metaphor and poetic figures.” W: Raymond W. Gibbs, Jr. (red.). 2008. *The Cambridge Handbook of Metaphor and Thought*. Cambridge et al.: Cambridge University Press, 295–307.
- Shinohara, Kazuko, Yoshihiro Matsunaka. 2009. „Pictorial metaphors of emotion in Japanese comics.” W: Charles Forceville, Eduardo Urios-Aparisi (red.). 2009. *Multimodal Metaphor* [Applications of Cognitive Linguistics, t. 11]. Berlin, New York: Mouton de Gruyter, 265–293.
- Siraganian, Lisa. 2012. *Modernism's Other Work: The Art Object's Political Life*. Oxford, New York: Oxford University Press.
- Sweetser, Eve. 1998. „Regular metaphoricity in gesture: Bodily-based models of speech interaction.” *Actes du 16e Congrès International des Linguistes* [CD-ROM]. Oxford: Elsevier Sciences.
- Szwedek, Aleksander. 2004. „Objectification in metaphorical processes — some philosophical issues.” *Lingua Posnaniensis* 46, 121–130.
- Szwedek, Aleksander. 2007. „An alternative theory of metaphORIZATION.” W: Małgorzata Fabiszak (red.). 2007. *Language and Meaning: Cognitive and Functional Perspectives* [Polish Studies in English Language and Literature, t. 19]. Frankfurt am Main: Peter Lang, 313–327.
- Szwedek, Aleksander. 2008. „Objectification: A new theory of metaphor.” W: Marianne Thormählen (red.). 2008. *English Now: Selected Papers from the 20th IAUPE Conference in Lund 2007* [Lund Studies in English, t. 112]. Lund: Centre for Languages and Literature, Lund University, 308–317.
- Szwedek, Aleksander. 2011. „The ultimate source domain.” *Review of Cognitive Linguistics* 9.2, 341–366.
- Szyłak, Jerzy. 1999. *Komiks w kulturze ikonicznej XX wieku*. Gdańsk: Wydawnictwo Słowo/Obraz Terytoria.
- Talmy, Leonard. 1988. „Force dynamics in language and cognition.” *Cognitive Science* 12, 49–100.
- Talmy, Leonard. 1996. „The windowing of attention in language.” W: Masayoshi Shibatani, Sandra A. Thompson (red.). 1996. *Grammatical Constructions: Their Form and Meaning*. Oxford et al.: Oxford University Press, 235–288.
- Talmy, Leonard. 2000. *Toward a Cognitive Semantics*, vol. 1: *Concept Structuring Systems*. Cambridge, MA, London: MIT Press.
- Taylor, John R. 1996. *Possessives in English: An Exploration in Cognitive Grammar*. Oxford: Clarendon Press.
- Tezuka, Osamu. 2008 [1967–1969]. *Dororo*. Tłum. Dawn T. Laabs. New York: Vertical [*Dororo. Shūkan Shōnen Sandē*, sierpień 1967–lipiec 1968; *Bōken-ō*, lipiec–październik 1969].
- Toeplitz, Krzysztof Teodor. 1985. *Sztuka komiksu. Próba definicji nowego gatunku artystycznego*. Warszawa: Czytelnik.

- Traugott, Elizabeth Closs. 1978. „On the expression of spatio-temporal relations in language.” W: Joseph H. Greenberg, Charles A. Ferguson, Edith A. Moravcsik (red.). 1978. *Universals of Human Language*, t. 3: *Word Structure*. Stanford: Stanford University Press, 369–400.
- Turner, Mark. 1990. „Aspects of the Invariance Hypothesis.” *Cognitive Linguistics* 1.2, 247–255.
- Twardzisz, Piotr. 1997. *Zero Derivation in English: A Cognitive Grammar Approach*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Watterson, Bill. 1992 /1990/. *Attack of the Deranged Mutant Killer Monster Snow Goons*. Kansas City: Andrews and McMeel /*Calvin and Hobbes*. 6 sierpnia 1990. Universal Press Syndicate/.
- Zbikowski, Lawrence. 2002. *Conceptualizing Music: Cognitive Structure, Theory, and Analysis* [AMS Studies in Music, t. 1]. Oxford et al.: Oxford University Press.

## 5. Omówienie pozostałych osiągnięć naukowo-badawczych

Mój dotychczasowy dorobek naukowo-badawczy obejmuje autorstwo i współautorstwo 32 publikacji, z których większość (26) ukazała się w okresie po obronie rozprawy doktorskiej (2004–2017). Ten dorobek obejmuje jednoautorskie monografie naukowe, współredagowane przeze mnie wieloautorskie monografie naukowe, artykuły w czasopismach naukowych, rozdziały w wieloautorskich monografiach naukowych oraz inne publikacje o charakterze naukowym (wstępy do współredagowanych monografii wieloautorskich, artykuły recenzyjne oraz komunikaty o wynikach badań).

Monografie naukowe mojego autorstwa to (1) publikacja pt. *A Corpus-Based Study of Nominalizations Predicated by English Deverbal Nouns in -tion* (2007), stanowiąca zmodyfikowaną wersję rozprawy doktorskiej obronionej w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego w dniu 21 czerwca 2004 r., oraz (2) omówiona wyżej publikacja pt. *Metaphoricity of Conventionalized Diegetic Images in Comics: A Study in Multimodal Cognitive Linguistics* (2017), którą wskazałem jako osiągnięcie wynikające z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz. U. 2016 r. poz. 882 ze zm. w Dz. U. z 2016 r. poz. 1311.).

Jako współredaktor opracowałem trzy wieloautorskie monografie naukowe. Pierwszą z nich, zatytułowaną *Alternate Construals in Language and Linguistics* (2012), przygotowałem we współpracy z Piotrem Czajką i Zdzisławem Wąsikiem. Ta monografia wieloautorska zawiera 12 artykułów poświęconych różnym sposobom językowego postrzegania, rozumienia oraz interpretowania rzeczywistości. Drugą z nich, zatytułowaną *From Conceptual Metaphor Theory to Cognitive Ethnolinguistics: Patterns of Imagery in Language* (2014), przygotowałem we współpracy z Markiem Kuźniakiem i Agnieszką Liburą. Ta monografia wieloautorska zawiera 17 artykułów poświęconych różnym aspektom obrazowania (ang. *imagery*) w języku. Trzecią z nich, zatytułowaną (3) *From Motion to Emotion: Aspects of Physical and Cultural Embodiment in Language* (2016), przygotowałem we współpracy z Markiem Kuźniakiem i Bożeną Rozwadowską. Ta monografia wieloautorska zawiera 19 artykułów poświęconych różnym wymiarom fizycznego i kulturowego ucieleśnienia (ang. *embodiment*) w języku.

Jestem autorem lub współautorem 21 artykułów, które ukazały się drukiem w krajowych lub zagranicznych czasopismach naukowych albo w wieloautorskich monografiach wydanych w kraju lub za granicą.

Mój pierwszy artykuł, zatytułowany „Towards the complex base of the prototype of the lexical category ‘verbs of eating’ in English and in Polish” (1997), poświęciłem wybranym aspektom struktury semantycznej grupy angielskich czasowników należących do jednego pola semantycznego. Ten artykuł nawiązuje tematycznie do mojej pracy magisterskiej. Drugi artykuł, zatytułowany „The conceptualization of an abstract notion of discourse as a journey in selected lexical phrases with the noun *point*” (1998), napisałem we współpracy z Piotrem Czajką. W tym artykule przedstawiliśmy wyniki badania wybranych leksykalnych manifestacji metafory pojęciowej ujmującej dyskurs jako podróż. Nasze badanie zostało przeprowadzone na materiale współczesnego języka angielskiego.

Szereg artykułów opublikowanych w latach 2002–2011 poświęciłem badaniu angielskich rzeczowników odsłownych i struktur, w jakich rzeczowniki odsłowne funkcjonują we współczesnej angielszczyźnie, z punktu widzenia językoznawstwa kognitywnego, a w szczególności z perspektywy gramatyki kognitywnej. Ta grupa artykułów składa się z trzech artykułów przeglądowych i siedmiu badawczych. Artykuły przeglądowe w tej grupie to (1) „Nominalizacja odsłowna w gramatyce kognitywnej Ronald W. Langackera” (2003), (2) „Cognitive grammar theory of nominalization and nominal periphrasis: The state of the art” (2010) oraz (3) „A critical overview of cognitive grammar approaches to nominalization” (2010). Artykuły badawcze w tej grupie to (1) „The secondary landmark-trajector indeterminacy in selected English deverbal nouns” (2002), (2) „Towards a schematic network representation of the category comprising English deverbal nouns in *-tion*” (2004), (3) „Rekonstrukcja schematycznego modelu sieciowego stanowiącego reprezentację struktury wewnętrznej kategorii złożonej z angielskich rzeczowników odsłownych zakończonych na *-tion*” (2006), (4) „Deverbal nominalization as a type of metonymic extension from processes to things” (2007), (5) „Nominal periphrasis accompanying trajector and landmark nominalizations predicated by English de-verbal nouns in *-tion*” (2008), (6) „The cognitive grammar account of nominal periphrasis revisited: The prototype and the schema of the category comprising periphrastic expressions with *of*, *by*, and possessives” (2010) oraz (7) „Nominalization in cognitive grammar: A metaphorical or metonymic kind of semantic extension?” (2011).

Moje zainteresowanie gramatyką kognitywną skłoniło mnie do napisania artykułu recenzyjnego pod tytułem „Cognitive grammar revisited: A book review of Ronald W. Langacker’s *Cognitive Grammar: A Basic Introduction* (2008)” (2009), który ukazał się drukiem w omawianym tu okresie.

W latach 2011–2017 zacząłem stopniowo poszerzać zakres moich zainteresowań o reprezentacje multimodalne. Badania prowadzone w tym okresie zaowocowały szeregiem artykułów poświęconych różnym aspektom reprezentacyjności graficznych form narracyjnych zwanych komiksami. Ta grupa składa się z jednego artykułu o charakterze metodologicznym i siedmiu artykułów badawczych. Wspomniany artykuł metodologiczny nosi tytuł „On developing a cognitive account of comics” (2013). Z kolei artykuły badawcze w tej grupie to (1) „Superpower corruption: The blended universe of *Watchmen* by Alan Moore, Dave Gibbons, and John Higgins” (2012), (2) „Toward a cognitive approach to analyzing comics: The contrasting construals of comics in similarity-based theories of conceptual representation” (2012), (3) „The characterization of Marv in Frank Miller’s ‘Sin City’: A cognitive account” (2012), (4) „Toward a cognitive linguistic approach to analyzing comics: A selective frame-theoretic characterization of the conceptual representation of comics” (2012), (5) „A Peircean characterization of the semiotic properties of selected visual signs found in comics” (2013), (6) „Metaphorical underpinnings of panels in comics” (2014) oraz (7) „Cumulative representations of diegetic motion events in comics: A linguistic analysis” (2016).

Spośród moich artykułów opublikowanych w czasopismach naukowych, pięć ukazało się w czasopismach znajdujących się obecnie w bazie referencyjnej European Reference Index for the Humanities and Social Sciences (ERIH Plus): *Ars Aeterna* oraz *Anglica Wratislaviensia*. Z kolei jeden z moich artykułów opublikowanych w monografiach wieloautorskich znajduje się w bazie referencyjnej Web of Science (WoS).

Moje dotychczasowe zainteresowania naukowe usytuowane były niemal w całości w obrębie monomodalnego językoznawstwa kognitywnego wykorzystującego metodologię teorii metafory konceptualnej i gramatyki kognitywnej do analizy skonwencjonalizowanych struktur leksykalnych, leksykalno-gramatycznych i gramatycznych współczesnego języka angielskiego (1997–2011) oraz multimodalnego językoznawstwa kognitywnego wykorzystującego metodologię teorii metafory konceptualnej, gramatyki kognitywnej, teorii integracji pojęciowej, poetyki kognitywnej, semiotyki Charlesa S. Peirce’a oraz teorii komiksu w badaniach nad wizualnymi konwencjami reprezentacyjnymi komiksowego medium narracyjnego (2011–2017). W ostatnich latach zakres moich zainteresowań naukowych zaczął się stopniowo poszerzać o translatorykę. Rezultatem tych zainteresowań jest ukończona już wieloautorska monografia naukowa pt. *On the Verge between Language and Translation* (red. Marcin Walczyński, Piotr Czajka i Michał Szawerna), która ukaże się nakładem wydawnictwa Cambridge Scholars.

## 6. Pozostała działalność naukowa, organizacyjna, dydaktyczna i popularyzatorska

Wygłosiłem dwadzieścia referatów na krajowych, międzynarodowych i zagranicznych konferencjach, sympozjach i seminariach naukowych, w tym dwa plenarne („A Peircean semiotic characterization of the visual signs used in comics” na konferencji *Word and Image in Contemporary Culture* w Nitrze, 13 listopada 2012 r., oraz „Metaphoricity of selected conventional signs in comics: An exploration in multimodal cognitive linguistics” na sympozjum *Law Is All around Me: Law and Comics* we Wrocławiu, 13 marca 2017 r.). Na kilku konferencjach naukowych przewodniczyłem sesjom tematycznym lub plenarnym. Wziąłem też udział w szeregu seminariów i warsztatów językoznawczych, począwszy od cyklu wykładów Ronalda W. Langackera z gramatyki kognitywnej, zorganizowanego przez Instytut Anglistyki Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (Kazimierz nad Wisłą, 17–19 grudnia 1993 r.), przez 6 edycję serii wykładów w Centrum Viléma Mathesiusa na Uniwersytecie Karola w Pradze (Praga, 10–21 kwietnia 1995 r.) i cztery edycje seminarium naukowego *Metodologie językoznawstwa* prowadzonego na Uniwersytecie Łódzkim (Łódź, 2004–2010 r.), aż po warsztaty metodologiczne oraz wykłady Marka Turnera na Uniwersytecie Wrocławskim (Wrocław, 22–29 października 2016 r.).

Jestem członkiem trzech towarzystw naukowych: (1) International Cognitive Linguistics Association (ICLA), (2) Stowarzyszenia Nauczycieli Akademickich Filologii Angielskiej (PASE) oraz (3) Polskiego Towarzystwa Językoznawstwa Kognitywnego (PTJK). Niemała część mojej działalności organizacyjnej wiąże się ze współpracą z PTJK, która trwa od 2012 r. Podczas walnego zgromadzenia członków PTJK w dniu 25 września 2015 r. zostałem wybrany sekretarzem w zarządzie PTJK na lata 2015–2017, a podczas walnego zgromadzenia członków PTJK w dniu 22 września 2017 r. zostałem wybrany sekretarzem w zarządzie PTJK na lata 2017–2019. Pełnienie tej funkcji polega min. na przygotowywaniu wewnętrznych dokumentów Towarzystwa (np. sprawozdań z działalności PTJK, protokołów z zebrań zarządu PTJK i walnych zebrań PTJK) oraz prowadzeniu korespondencji z organizacją-matką Towarzystwa, tj. ICLA. Od 2016 r. moja współpraca z PTJK polega też na pełnieniu funkcji sekretarza redakcji oficjalnego czasopisma naukowego Towarzystwa pt. *Language, Mind, Culture, and Society*, które jest publikowane w otwartym dostępie. Ponadto jako członek PTJK byłem współorganizatorem trzech konferencji naukowych Towarzystwa, w roku 2012, 2015 i 2016 (patrz niżej).

Moje doświadczenie naukowo-organizacyjne obejmuje współorganizację sześciu konferencji naukowych, w tym wyżej wspomnianych konferencji PTJK. Byłem pomysłodawcą, członkiem komitetu organizacyjnego i redaktorem książki abstraktów konferencji naukowej *Alternate Construals in Language, Literature and Culture* (Wrocław, 17–18 września 2010 r.). Ponadto jako członek komitetu organizacyjnego lub naukowego współorganizowałem następujące konferencje naukowe: (1) konferencję *Cognitive Linguistics in the Year 2012* (Wrocław, 17–18 września 2012 r.), (2) 24 konferencję PASE pt. *Emotion(s)* (Wrocław, 17–19 kwietnia 2015 r.), (3) konferencję *Cognitive Linguistics in Wrocław* (Wrocław, 3–6 grudnia 2015 r.), (4) konferencję *Culture in Transfer: Translation and Transcultural Communication* (Wrocław, 10–11 czerwca 2016 r.) oraz (5) konferencję *Cognitive Linguistics in Wrocław 2* (Wrocław, 3–4 grudnia 2016 r.). Spośród konferencji, które współorganizowałem, trzy (*Cognitive Linguistics in Wrocław*, *Culture in Transfer: Translation and Transcultural Communication* oraz *Cognitive Linguistics in Wrocław 2*) miały status konferencji międzynarodowych, o ponad 1/3 czynnych uczestników z zagranicznych ośrodków naukowych.

Oprócz pełnienia funkcji asystenta redakcyjnego wspomnianego wyżej czasopisma PTJK *Language, Mind, Culture, and Society*, od roku 2015 wykonuję prace redakcyjne w zakresie artykułów z dziedziny językoznawstwa na rzecz czasopisma naukowego *Anglica Wratislaviensia*, które znajduje się na liście B MNiSW (9 pkt.) oraz w bazie ERIH Plus, a w roku ubiegłym zacząłem pełnić funkcję asystenta redaktora naczelnego tego czasopisma. Ponadto jestem członkiem rady naukowej czasopisma *TranslatoLogica*, publikowanego w otwartym dostępie przez Doktoranckie Koło Naukowe „Translatio”, które działa przy Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego.

Moja dotychczasowa współpraca z komitetami redakcyjnymi czasopism naukowych polegała też na przygotowaniu recenzji artykułów, min. na prośbę komitetu redakcyjnego prestiżowego kwartalnika *Cognitive Linguistics* (35 pkt. na liście A MNiSW). Do tej pory sporządziłem łącznie siedem recenzji dla komitetów redakcyjnych dwóch zagranicznych i trzech krajowych czasopism

naukowych: *Cognitive Linguistics, Research in Language, New Horizons in English Studies, Topics in Linguistics* oraz *TranslatoLogica*.

Nie licząc wyżej wspomnianej współpracy z komitetami redakcyjnymi zagranicznych czasopism naukowych, a także kwerend bibliecznych przeprowadzonych w Bibliotece Brytyjskiej w Londynie (13–14 lutego 2017 r.) i Bibliotece Bodlejańskiej w Oksfordzie (15–16 lutego 2017 r.), moje doświadczenie w zakresie współpracy międzynarodowej ma charakter dydaktyczny i obejmuje (1) wyjazd na studia na Wydziale Sztuk Uniwersytetu w Groningen (15 marca–15 lipca 1992 r.), ufundowany przez Komisję Europejską oraz Uniwersytet w Groningen w ramach programu Tempus (JEP-0151-91-92), (2) wyjazd na Uniwersytet w Modenie (10–17 kwietnia 2014 r.) w celu prowadzenia zajęć dydaktycznych (Staff Mobility for Teaching) w ramach programu Komisji Europejskiej The Lifelong Learning Programme (LLP)–Erasmus oraz (3) wyjazd na Państwowy Uniwersytet Kształcenia na Odległość w Madrycie (UNED) (16–23 maja 2017 r.) w celu prowadzenia zajęć dydaktycznych (Staff Mobility for Teaching) w ramach programu Komisji Europejskiej Erasmus+.

W latach 1995–2017 brałem czynny udział w pracach następujących zespołów konkursowych: (1) komisji konkursowej okręgowego etapu Olimpiady Języka Angielskiego w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego (regularnie, począwszy od 1995 r.), (2) komisji konkursowej Konkursu Języka Angielskiego „zDolny Ślązak Gimnazjalista” w Wyższej Szkole Filologicznej we Wrocławiu (jednorazowo, 2006 r.) oraz (3) komisji kwalifikującej studentów na wyjazdy zagraniczne w ramach programów edukacyjnych Unii Europejskiej The Lifelong Learning Programme (LLP)–Erasmus oraz Erasmus+ w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego (co roku, począwszy od 2013 r.).

Moje osiągnięcia naukowo-dydaktyczne związane są przede wszystkim z opieką nad uczestnikami 13 seminariów dyplomowych. W latach 2005–2017 wypromowałem łącznie 134 prace dyplomowe z językoznawstwa i translatoryki (w tym 82 prace licencjackie i 52 prace magisterskie) na studiach stacjonarnych i niestacjonarnych w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego oraz w Wyższej Szkole Filologicznej we Wrocławiu. Ponadto pełniłem funkcję promotora pomocniczego w przewodzie doktorskim Adama Świątko, zakończonym pozytywnie Uchwałą Rady Wydziału Neofilologii Wyższej Szkoły Filologicznej we Wrocławiu z dnia 20 maja 2015 r. Moja praca z doktorantami polega też na pełnieniu, od roku 2014, funkcji opiekuna Doktoranckiego Koła Naukowego „Translatio” przy Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego.

Moje doświadczenie dydaktyczne obejmuje prowadzenie szerokiej gamy zajęć (głównie w kontakcie bezpośrednim, ale także w formule kształcenia na odległość), które znajdowały się lub znajdują w programie studiów prowadzonych na Uniwersytecie Wrocławskim, w Wyższej Szkole Filologicznej we Wrocławiu oraz we Wrocławskiej Wyższej Szkole Informatyki Stosowanej. W latach 1994–2017 prowadziłem szereg kursów na studiach pierwszego i drugiego stopnia na kierunku filologia angielska: wspomniane wyżej seminaria dyplomowe, zajęcia proseminaryjne z językoznawstwa, wykłady, konwersatoria i ćwiczenia o tematyce językoznawczej (min. wstęp do językoznawstwa i gramatykę opisową), zajęcia fakultatywne z językoznawstwa, konwersatoria i ćwiczenia o tematyce tłumaczeniowej (przekład naukowo-techniczny, techniki tłumaczenia tekstów specjalistycznych), a także kursy wchodzące w skład komponentu praktycznej nauki języka angielskiego (min. fonetykę, gramatykę praktyczną, pisanie, rozumienie ze słuchu i sprawności zintegrowane). W latach 2014–2016 prowadziłem też zajęcia ze stylistyki języka angielskiego na Międzywydziałowych Studiach Podyplomowych Języków Obcych w Zakresie Prawa i Współpracy Międzynarodowej, które odbywały się na Wydziale Prawa, Administracji i Ekonomii Uniwersytetu Wrocławskiego. Ponadto w latach 2013–2014 oraz 2016–2017 prowadziłem konwersatorium z metodologii językoznawstwa oraz ćwiczenia z pisania akademickiego w ramach Programu Doktoranckiego Wyższej Szkoły Filologicznej we Wrocławiu.

Jeśli chodzi o moje doświadczenie dydaktyczno-organizacyjne, to obejmuje ono (1) pełnienie, od roku 1995, funkcji sekretarza komisji egzaminu licencjackiego na studiach stacjonarnych, niestacjonarnych i eksternistycznych pierwszego stopnia (licencjackich) w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego, (2) pełnienie, od roku 2005, funkcji koordynatora prac Zespołu Praktycznej Nauki Języka Angielskiego na stacjonarnych i niestacjonarnych studiach pierwszego stopnia (licencjackich) w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego,



(3) pełnienie, od roku 2008, funkcji koordynatora prac Zespołu Praktycznej Nauki Języka Angielskiego na stacjonarnych i niestacjonarnych studiach drugiego stopnia (magisterskich) w Wyższej Szkole Filologicznej we Wrocławiu oraz (4) pełnienie, od roku 2010, funkcji koordynatora prac Zespołu Praktycznej Nauki Języka Angielskiego na stacjonarnych i niestacjonarnych studiach drugiego stopnia (magisterskich) w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego.

W zakresie popularyzacji nauki moje osiągnięcia to min. organizacja wykładów gościnnych znanych językoznawców we Wrocławiu (Klaus-Uwe Panthera i Lindy L. Thornburg w 2009 r. oraz Bogusława Bierwiaczonka w 2010 r.), współorganizacja (wraz z Piotrem Czajką i Mieczysławem Dziemidokiem) oraz prowadzenie panelu dyskusyjnego pod tytułem „Współpraca zawodowa tłumaczy ustnych i negocjatorów policyjnych”, który odbył się w ramach 24 konferencji Stowarzyszenia Nauczycieli Akademickich Filologii Angielskiej PASE (Wrocław, 18 kwietnia 2015 r.), a także wygłoszenie wykładów dla uczniów I Liceum Ogólnokształcącego im. 14 Pułku Powstańców Śląskich w Wodzisławiu Śląskim w ramach Festiwalu Wiedzy „Nauka – sposób na sukces” (Wodzisław Śląski, 24 marca 2017 r.). Wziąłem też udział w organizacji warsztatów metodologicznych Marka Turnera dla językoznawców zainteresowanych prowadzeniem badań materiałowych w obszarze multimodalnego językoznawstwa kognitywnego oraz serii wykładów tego uznanego badacza adresowanych do studentów filologii angielskiej, które odbyły się we Wrocławiu z inicjatywy PTJK, przy współpracy Instytutu Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego (Wrocław, 22–29 października 2016 r.)

Za moją pracę w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego otrzymałem w dniu 15 listopada 2017 r Medal Srebrny za Długoletnią Służbę, przyznany mi przez Prezydenta Rzeczypospolitej Polskiej w dniu 22 września 2017 r. na wniosek Senatu Uniwersytetu Wrocławskiego (Uchwała nr 38/2017 Senatu Uniwersytetu Wrocławskiego z 29 marca 2017 r.).

*Michał Szawerna*

Podpis wnioskodawcy

Wrocław, 24 listopada 2017 r.