

Julia Dynkowska

Wydział Filologiczny

Uniwersytet Łódzki

e-mail: julia.dynkowska@uni.lodz.pl

ORCID: 0000-0001-7657-2679

Przestrzeń rozłożona w czasie – przypadek *Here* Richarda McGuire’a

Tekst *Proust, wnętrza prywatne* Karl Schlägel kończy następującą konstatacją:

Wnętrza są światami *en miniature*, wszechświatami, przestrzenią życia [...]. Wnętrza mogą nawet zastępować świat. Można udać się w nich w podróż dookoła świata, podróż do przeszłości, nie opuszczając ani razu pokoju – idealnego pomieszczenia do „poszukiwania straconego czasu”. Prawdopodobnie uświadamiamy sobie, co jest spoiwem świata, kiedy owo wnętrze jest zagrożone, kiedy znajduje się w spoczynku¹.

Niekonwencjonalna, stanowiąca w pewnym stopniu odpowiedź na zagrożenie/a wnętrza, podróż do przeszłości (i przyszłości) bez opuszczania pokoju, pojawia się w zmaterializowanej formie w powieści graficznej *Tutaj* Richarda McGuire’a. *Here*² to dość specyficzna próba przeczytania czasu w przestrzeni. Komiks³ składa się z kilkudziesięciu plansz, na których przed-

¹ K. Schlägel, *Proust, wnętrza prywatne*, w: tegoż, *W przestrzeni czas czytamy. O historii cywilizacji i geopolityce*, przeł. I. Drozdowska, Ł. Musiał, Poznań 2009, s. 324.

² R. McGuire, *Here*, New York 2014. W Polsce *Here* ukazało się w 2016 roku i stanowi zbiór „luźnych plansz umieszczonych w pudełku” (J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań 2016, s. 560). Zob. R. McGuire, *Tutaj*, przeł. K. Uliaszewski, Słupsk 2016.

³ Posługuję się nazwami „komiks” i „powieść graficzna” wymiennie, korzystając z ustaleń Michała Wróblewskiego, który – przypominając, że „[w]spółczesny komiks ma dziesiątki od-

stawiono to samo miejsce, przede wszystkim wewnątrz pokoju w domu w New Jersey, w różnych momentach historycznych, ale zdechronologizowanych, nakładających się na siebie i współtworzących rozmaite konstelacje tematyczne, wizualne czy językowe: czytanie jest tu w pewnym sensie procesem odkrywania kolejnych warstw sedymentacyjnych⁴. „Fabuła” (?) *Here* obejmuje czas od 3 miliardów 500 tysięcy lat p.n.e. do roku 22175 (do roku ośmiomilionowego, jeśli policzylibyśmy także pojawiający się w jednym z kadrów telewizyjny komunikat dotyczący prognozy przemiany Słońca w czerwonego olbrzyma)⁵. Okres istnienia domu z owym wnętrzem stanowi zatem ułamek spektakularnego zakresu, choć w swojej powieści graficznej autor poświęca temu ułankowi zdecydowanie najwięcej miejsca. W artykule spróbuję rozważyć, w jakim stopniu (i czy w ogóle) dzieło McGuire’a uzupełnia rozumienie kategorii chronotopu w medium komiksowym.

Zacznę jednak od kilku technicznych uwag dotyczących omawianej powieści graficznej. Woryginalie *Here* ukazało się w roku 2014, po polsku zostało wydane dwa lata później. W artykule posługuję się angielskim wydaniem, będą jednak korzystać z polskiego i angielskiego tytułu wymiennie, w zależności od potrzeb stylistycznych. Ze względu na próbę zminimalizowania liczby wątków nie odnoszę się także do: inspirowanych komiksem wystaw, jego e-bookowego, interaktywnego wydania, planowanej na 2024 rok ekranizacji w reżyserii Roberta Zemeckisa⁶ i – przede wszystkim – do pierw-

mian, posługuje się różnymi środkami wyrazu [...], ma swoje gatunki, subgatunki i odmiany rodzajowe” – wyróżnia w obrębie tego zjawiska kulturowego (komiksu właśnie) między innymi gatunek „powieść graficzna” [M. Wróblewski, *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź 2016, s. 159].

⁴ Po pojęcie sedymentacji w analogicznych kontekstach sięgają m.in. Elżbieta Rybicka i Karl Schlögel. Zob. E. Rybicka, *Pamięć i miasto. Palimpsest vs. pole walki*, „Teksty Drugie” 2011, nr 5, s. 202–203; K. Schlögel, *Krajobrazy, płaskorzeźby*, w: tegoż, *W przestrzeni czas czytamy. O historii cywilizacji i geopolityce*, s. 284. Ten drugi pisze: „Krajobrazy kulturowe są jak formacje geologiczne. Każde pokolenie pozostawia swoją własną warstwę, jedne cieńszą, drugie grubszą. Kultura to proces sedymentacji. Warstwa po warstwie, osad na osadzie. Pod naszymi stopami leżą ruiny, osady, gruzy. Jeśli moglibyśmy zrobić przekrój, moglibyśmy zobaczyć i wyczuć pod palcami różnokolorowe warstwy, jak w kanionie. Tak jak wiek Ziemi można określić na podstawie warstw, tak można też podzielić epoki na warstwy” [tamże].

⁵ Ze względu na to, że w *Here* nie pojawia się numeracja stron, trudno wskazać lokalizację poszczególnych przywoływanych fragmentów tej powieści graficznej. Staram się je w miarę możliwości opisywać, podaję też daty, którymi opatrzone są poszczególne omawiane kadry.

⁶ Do tej pory zostały zorganizowane co najmniej dwie wystawy inspirowane powieścią graficzną McGuire’a: wystawa pt. *From Here to Here: Richard McGuire Makes a Book* w nowojorskim The Morgan Library & Museum (25.09–9.11.2014) oraz *TimeSpace: After Here by Richard McGuire* w Muzeum Angewandtekunst we Frankfurcie nad Menem (30.01–11.09.2016). Na temat wystaw zob. m.in.: *The Morgan Premieres Richard McGuire’s Groundbreaking Graphic Novel, Here, and*

szej wersji komiksu⁷. Dla porządku odnotuję tylko, że pierwotnie liczył on jedynie 36 opatrzonych datami czarno-białych kadrów, inspirowanych wyskakującymi na pulpit oknami we wczesnych wersjach Windowsa⁸ i został opublikowany w roku 1989 na łamach gromadzącego eksperymenty komiksowe magazynu *Raw* pod redakcją Arta Spiegelmana i Françoise Mouly.

W ostatecznej wersji⁹ McGuire zachował strukturę „okienek”, mniejszych kadrów opatrzonych roczną datą, nakładających się na duży panel umieszczony na spad. Komiks został jednak pokolorowany i zwiększyła się jego objętość. Rozbudowa *Here* jest w pewnym stopniu umotywowana prywatnymi doświadczeniami autora. Podobnie jak w przypadku *Rzeczy, których nie wyrzuciłem* czy *Jak przestałem kochać design* Marcina Wichy, to proces odchodzenia rodziców, bliskich i konieczność uporządkowania ich rzeczy wyzwoliły potrzebę opracowania wspomnień:

Myślę, że ich [rodziców i siostry McGuire'a – dop. J.D.] odejście nadało ton książce. – Mówi autor *Here* w jednym z wywiadów – Po przejściu przez to doświadczenie widzisz rzeczy inaczej – idea nietrwałości staje się bardziej realna, a wszystko wydaje się kruche. Dom rodzinny musiał zostać sprzedany. Samo opróżnianie go zajęło trochę czasu. Moi rodzice mieszkali tam przez

Explores the Process Behind Its Creation, <https://www.themorgan.org/sites/default/files/pdf/press/HEREPressRelease.pdf> [dostęp 28.09.2023]; *TimeSpace: After Here by Richard McGuire*, http://www.museumangewandtekunst.de/media/timespace_museumangewandtekunst.pdf [dostęp 28.09.2023]; T. Marszałkowski, *Was war und einmal sein wird*, „Journal Frankfurt” (28.01.2016), https://www.journal-frankfurt.de/journal_news/Kultur-9/Richard-McGuire-im-Museum-Angewandte-Kunst-Was-war-und-einmal-sein-wird-26291.html [dostęp 28.08.2023]; *Richard McGuire*, <https://www.richard-mcguire.com/new-page-4> [dostęp 28.09.2023]. Na temat interaktywnego ebooka zob. np. wywiad z Richardem McGuire'em opublikowany w magazynie „Transbook”, *Being 'Here' with Richard McGuire*, <http://transbook.org/en/magazine/hererichard-mcguire/> [dostęp 28.08.2023]. Animację prezentującą działanie interaktywnego ebooka przygotował jego włoski wydawca. Jest ona dostępna w serwisie Youtube: <https://youtu.be/yA3LtR7xVrM> [dostęp 6.10.2023]. Zapowiedź filmu Roberta Zemeckisa można natomiast odnaleźć m.in. w polskich mediach, zob. F. Zatyka, *Robert Zemeckis cyfrowo odmłodzi Toma Hanksa w nowym filmie* (1.02.2023), <https://www.filmweb.pl/news/Robert+Zemeckis+wykorzysta+nowe+narz%C4%99dzia+odm%C5%82adzania+aktor%C3%B3w+w+projekcie+%22Here%22.+Tom+Hanks+gwi%C4%85z+filmu-149392> [dostęp 6.10.2023].

⁷ R. McGuire, *Here*, „Raw” 1989, Vol. 2, No. 1. *Here* było przedrukowywane w wielu innych publikacjach. Pisze o tym m.in. Piotr Klonowski we wprowadzeniu do polskiego tłumaczenia pierwszej wersji komiksu, która ukazała się na łamach „Ha!artu”, zob. R. McGuire, *Tu*, przeł. J. Zarudzka, „Ha!Art” 2014, Nr 46/2.

⁸ Zob. wywiad z Richardem McGuire'em dla Window Research Institute, <https://madoken.jp/en/article/8002/> [dostęp 28.08.2023].

⁹ Zaznaczam jednak, że jest to ostateczna wersja tego komiksu wydanego w formie kodeksu. Dzieło McGuire'a przechodzi oczywiście, jak wspomniałam w przypisie nr 6, kolejne intermedialne przeobrażenia (póki co: wystawy, ebook, film).

pięćdziesiąt lat i dom był przeładowany. Moja mama nienawidziła wyrzucać czegokolwiek. Wszystkie ubrania, zdjęcia, listy i rzeczy miały dla rodziców znaczenie. Jedyne, co zabrałem, to pudła ze zdjęciami i kilka filmów, które nakręcił mój tata [...].¹⁰

Here ma zatem poniekąd auto/bio/geograficzny charakter (przynajmniej w punkcie wyjścia) – narysowane wewnątrz domu w New Jersey to bardzo konkretne wewnątrz domu rodzinnego autora komiksu. McGuire zaznacza jednak, że nie zaplanował swojego dzieła jako pamiętnika¹¹. Oczywiście, wykorzystuje zdjęcia i nagrania wideo z prywatnych zbiorów (przerysowuje np. kadry z filmu, na którym ojciec podrzuca w zabawie dziecko – siostrę autora) choć są one częściowo zdekontekstualizowane, zuniwersalizowane i wpisane w bardzo szeroką ramę¹². Autor *Here* traktuje je na równi z innymi materiałami stanowiącymi wzór dla rysunków oraz podbudowę faktograficzną całego komiksu: wzorami tapet zauważonymi w gazetach sprzed lat, meblami, ubraniami, starymi zdjęciami z kolekcji Petera J. Cohena¹³ i innych fotograficznych archiwów¹⁴, ale również np. informacjami o wyglądzie przedstawionego w powieści terenu w czasach przed osiedleniem się na nim ludzi, historią rdzennych Amerykanów mieszkających w tym miejscu czy mapami modelującymi zmiany klimatyczne na terenie stanu New Jersey. Ostatnie z wymienionych źródeł inspiracji zaowocowało zresztą kilkoma spośród kadrów „z przyszłości”, przedstawiającymi tytułowe „Tutaj” kolejno: w trakcie rozpoczynającej się powodzi (rok 2111), całkowicie zatopione, pozbawione wszelkich śladów ludzkiej obecności (rok 2113) i w końcu z przepływającą na wysokości (niegdysiejszego) sufitu rybą przypominającą

¹⁰ L. Shapton, *Split Screens: An Interview with Richard McGuire*, „The Paris Review”, 12.06.2015, <https://www.theparisreview.org/blog/2015/06/12/split-screens-an-interview-with-richard-mcguire/> [dostęp 28.08.2023].

¹¹ Zob. tamże.

¹² Pierwsza wersja komiksu również wychodziła z autobiograficznego impulsu. Jak pisze Jerzy Szyłak: „punktem wyjścia dla rozwoju całej opowieści jest rok 1957, rok narodzin rysownika. McGuire w kolejnych kadrach – opatrzonej datą 1957 – pokazuje matkę z niemowlęciem. Tylko że już na piątym i szóstym obrazku kadry te umieszczone są na tle innych obrazów, które eksponują to samo miejsce, ale są opatrzone innymi datami. Widzimy w nich inne dzieci, innych ludzi i inne zdarzenia. W pewnym momencie daty wybiegają w odległą przeszłość i daleko w przyszłość. W ten sposób jednostka (utożsamiona z samym autorem) zostaje wpisana w dzieje rodziny i całej ludzkości” [J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, s. 559–560]. Pierwsza pozbawiona adnotacji redakcyjnych plansza w wydaniu z roku 2014 również została opatrzona datą „1957”.

¹³ Zob. wywiad dla Window Research Institute. Kolekcja Petera J. Cohena do odnalezienia pod tym adresem: <https://www.pjcohencollection.com/> [dostęp 6.10.2023].

¹⁴ L. Shapton, *Split Screens: An Interview with Richard McGuire*.

rinę gitarową (rok 2126). Futurospekcje/antycypacje tego typu nadają dziełu subtelny walor ekokrytyczny.

Ze względu na wielowymiarową próbę rozłożenia przestrzeni w czasie, którą podejmuje McGuire w *Here* i jednocześnie ze względu na to, że – jak pisze Harriet Earle – „komiks jest w stanie manipulować poczuciem czasu na wiele sposobów, które nie są dostępne w jakimkolwiek innym medium narracyjnym”¹⁵, chciałam spróbować wyjaśnić pewne pojawiające się w omawianej powieści graficznej „gry czasoprzestrzenne”, korzystając – jak wcześniej wspomniałam – z Bachtinowskiego chronotopu. Oczywiście, był on już wykorzystywany zarówno do badań dzieł sztuki wizualnej oraz audio-wizualnej¹⁶, jak i narracji literacko-wizualnych (w tym komiksów)¹⁷. W tym drugim przypadku najczęściej jednak sięga się po najbardziej podstawowe znaczenia chronotopu „jako synonimu kontekstu czasowo-przestrzennego i środowiskowego”¹⁸. Termin wykorzystuje się także do charakteryzowania dość oczywistych, choć specyficznych dla komiksu „formalnych właściwości samego tekstu”¹⁹, czyli np. sposobu, w jaki procesy poznawcze osoby czytającej pozwalają odbierać kombinację słów i obrazów jako bardzo precyzyjnie określoną pod względem czasoprzestrzennym narrację²⁰. Jak pisze Scott McCloud:

¹⁵ H. Earle, *Comics and the Chronotope: Time-Space Relationships in Traumatic Sequential Art*, „HARTS & Minds: The Journal of Humanities and Arts” 2013, Vol. 1, No. 2, s. 3.

¹⁶ Zob. np. D. J. Haynes, *Bakhtin and the Visual Arts*, w: *A Companion to Art Theory*, red. P. Smith, C. Wilde, New Jersey 2002; L. Alexander, *Storytelling in Time and Space: Studies in the Chronotope and Narrative Logic on Screen*, „Journal of Narrative Theory” 2007, Vol. 37, No. 1, s. 27–64; A. Krupa, „To, co było”. O doświadczeniu czasoprzestrzeni sfotografowanej, „Interlinie” 2011, nr 1, s. 42–48. Tę ostatnią pracę, obok wielu innych artykułów, przywołuje także Danuta Ulicka, pokazując skalę wykorzystania Bachtinowskiego chronotopu m.in. w pozaliteraturoznawczych kontekstach [zob. D. Ulicka, *Kariera chronotopu*, „Teksty Drugie” 2018, nr 1, s. 268].

¹⁷ Poza przywołanym już artykułem Harriet Earle zob. m.in.: M. Mendes de Souza, *Comic-chronotope in Julio's Day: Gilbert Hernandez's explorations of the form-shaping ideologies of the medium*, „Journal of Graphic Novels and Comics” 2017, Vol. 8, No. 4, s. 359–375; A. Bernardelli, *I cronotopi grafici di Gipi. Il significato dello spazio-tempo nel graphic novel*, „Between” 2018, Vol. 8, No. 15, s. 1–20. Mimo wszystko w badaniach nad komiksem nie używa się kategorii chronotopu aż tak często, jak mogłoby się wydawać. Dość ciekawe, że w ważnym i często przywoływanym opracowaniu teoretycznym dotyczącym komiksu *The System of Comics* Thierry'ego Groensteena w rozdziale poświęconym czasoprzestrzeni w tym medium, nazwisko Bachtina nie pojawia się ani razu [zob. H. Earle, *Comics and the Chronotope: Time-Space Relationships in Traumatic Sequential Art*, s. 4, por. T. Groensteen, *The Spatio-Topical System*, w: tegoż, *The System of Comics*, trans. B. Beaty, N. Nguyen, Jackson 2007, s. 24–103].

¹⁸ D. Ulicka, *Kariera chronotopu*, s. 269.

¹⁹ S. Vice, *Introducing Bakhtin*, Manchester 1997, cyt. wg H. Earle, *Comics and the Chronotope: Time-Space Relationships in Traumatic Sequential Art*, s. 4–5.

²⁰ H. Earle, *Comics and the Chronotope: Time-Space Relationships in Traumatic Sequential Art*, s. 2.

Ucząc się czytania komiksów, wszyscy musieliśmy się też nauczyć traktować czas przestrzennie, gdyż w świecie komiksu czas i przestrzeń są tym samym. [...] Jako czytelnicy mamy niejasne wrażenie, że kiedy nasze oczy przesuwiają się w przestrzeni, przesuwiają się jednocześnie w czasie²¹.

Wydaje się zatem, że w przypadku medium komiksowego w sposób dosłowny, ścisły i wyczerpujący „zachodzi – jak pisze Bachtin, odnosząc się do literackiego chronotopu – zespolenie oznak przestrzennych i czasowych w sensownej i konkretnej całości. Czas się tu kondensuje, zgęszcza, staje się artystycznie widzialny; przestrzeń zaś ulega intensyfikacji i zostaje wciągnięta w ruch czasu, fabuły i historii [...]”²². O ile w „tradycyjnych” narracjach komiksowych owo uwidacznianie czasu wiąże się przede wszystkim (choć nie jedynie) z sekwencyjnością, manipulowaniem kształtem i szerokością kadrów, a także uświadamianiem pozorności symultanizmu²³, o tyle w przypadku *Here* wszystkie wspomniane właściwości czasoprzestrzeni są spotęgowane, wyostrzone i rozbudowane – zarówno na poziomie wizualnego projektu tej powieści graficznej, jak i jej tematu. Zdaniem Alice Balestrino dzieło McGuire’a „doskonale zarysowuje porowatość i definitywny zanik czasoprzestrzennych granic we współczesnej rzeczywistości”²⁴. Jako dowód owego braku granic służą tu chociażby wspomniane nakładające się na siebie „okienka”, pozwalające obejrzeć w przekroju palimpsestową strukturę przestrzeni w czasie, odkrywać kolejne poziomy „osadów i warstw historycznych”²⁵. Widać to między innymi w zestawieniach bardzo odległych momentów z historii „Tutaj”, odległych chronotopów, jak na przykład w przypadku planszy przedstawiającej dwa nałożone na siebie kadry: rozmawiającego przez telefon w salonie mężczyznę w roku 2005 i dinozaura (być może daspletozaura) przebiegającego przez teren pokrywający się ze środkiem tegoż salonu 80 milionów lat p.n.e., czy wypadającej dokładnie w połowie *Here* sekwencji stron, na których widać nietknięte przez człowieka (i w związku z tym „wyciszone” do tylko jednego kadru i obejmujące całe pary drukarskie,

²¹ S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa 2021, s. 100.

²² M. Bachtin, *Czas i przestrzeń w powieści*, przeł. J. Faryno, „Pamiętnik Literacki” 1974, nr 65/4, s. 273. Wybieram tę wersję ze względu na jej stylistyczny walor. Por. analogiczny fragment w: M. Bachtin, *Formy czasu i czasoprzestrzeni w powieści*, w: tegoż, *Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Warszawa 1982, s. 279.

²³ S. McCloud, *Zrozumieć komiks*, s. 95.

²⁴ A. Balestrino, *Placing time, timing space. Memory as Border and Line of (Hi)Stories in Richard McGuire’s Graphic Narrative Here*, „Review of International American Studies” 2018, Vol. 11, No. 2, s. 68.

²⁵ E. Rybicka, *Pamięć i miasto. Palimpsest vs. pole walki*, s. 203.

bez nałożonych na nie „wyskakujących okienek”) konkretne miejsce w New Jersey kolejno milion lat p.n.e., trzy miliardy lat p.n.e., w roku 1203 i 1307.

Choć w tym kontekście warto przywołać jeszcze inne, dość wyraziste połączenie kadrów (i odmiennych chronotopów) stanowiących jukstapozycję prowadzonych równolegle dwóch opowieści: jedna z nich pokazuje momenty z życia starszej kobiety sprzątającej i odpoczywającej w salonie w 1986 roku, na drugą zaś składają się wyimki z lat 1352, 1402, 1553, 1609, 1622, 1624 przedstawiające członków plemienia Lenni Lenape (Delawarów), zajmujących m.in. tereny stanu New Jersey na długo przed dopłynięciem Europejczyków do Wschodniego Wybrzeża. Obie linie czasowe spotykają się na jednym z paneli: starszą kobietę, *nota bene* mówiącą o sobie: „jestem wielką miłośniczką wszystkiego, co kolonialne”, odwiedzają członkowie towarzystwa archeologicznego badający kulturę rdzennych mieszkańców Ameryki. Boczne skrzydła tej planszy zajmują dwaj przedstawiciele Lenni Lenape, którzy – jak się wydaje – z dystansu 364 lat świadczą rozmowie. Na kolejnych stronach dowiadujemy się, że archeolodzy najbardziej liczą na odkrycie w okolicy domu „miejsc pochówku”, co potęguje ironiczny wydźwięk ukazanej sytuacji.

Nieco wcześniej wspomniałam o palimpsestowej strukturze przestrzeni w czasie, choć – dodam na marginesie – prawdopodobnie w przypadku tej konkretnej (omawianej) planszy i zderzenia tych konkretnych linii czasowych sensowniejsze byłoby wykorzystanie metafory pola walki, wymienianej przez Elżbietę Rybicką obok metafor palimpsestu i śladu²⁶: wszystkie trzy pomagają zdaniem badaczki opisać relacje między miastem a pamięcią kulturową. Metafora palimpsestu „[m]ówiąc o nakładaniu kolejnych odmiennych kulturowo i czasowo warstw miasta, pomija [...] konfliktowość czającą się na brzegach, na styku [...], w szczelinach pomiędzy warstwami”²⁷. Relacje między tymi warstwami charakteryzuje natomiast z powodzeniem właśnie „pole walki”, pozwalające zwrócić uwagę na „zderzenia rozmaitych dyskursów pamięci [...], politycznych, ekonomicznych, artystycznych, koncyliacyjnych i antagonizujących, odgórných i oddolnych”²⁸. Wydaje się, że za właśnie takie

²⁶ Tamże, s. 202.

²⁷ Tamże, s. 210.

²⁸ Tamże. W jednym z fragmentów *Here* McGuire uzupełnia zresztą mikrohistorię „Tutaj” (uwzględniającą losy poszczególnych mieszkańców domu) o wątki znane z historii powszechnej. Dzięki dokładnemu researchowi autorowi udało się ustalić, że w roku 1775 na terenie sąsiadującym z „Tutaj” stał dom należący do Williama Franklina, nieślubnego syna Benjamina Franklina, z którym był zresztą skłócony (William reprezentował w czasie rewolucji amerykańskiej stanowisko lojalistów, Benjamin natomiast to, jak wiadomo, jeden z ojców założycieli Stanów Zjednoczonych). W powieści graficznej pojawiają się apokryficzne sceny przedstawiające

zderzenie można uznać wizualne i tematyczne napięcie między „miłośniczką wszystkiego, co kolonialne” a niedzisiejszymi mieszkańcami „Tutaj”.

Na podstawie przywołanych do tej pory fragmentów tylko częściowo daje się rozpoznać to, co – jak można przypuszczać – w powieści McGuire’a najważniejsze. Zasadą porządkującą montaż poszczególnych kadrów jest tu próba wydobywania oraz zaakcentowania wizualnych i fabularnych kontrastów²⁹, międzyzdarzeniowych i międzyczasowych asocjacji, „rymów i konsonasów”³⁰, „przestrzennych koincydencji”³¹. W *Here* poszczególne zdarzenia (niezależnie od tego, czy historycznie doniosłe, czy zupełnie błahe) zostają zrównane z drobnymi, codziennymi sytuacjami przytrafiającymi się we wnętrzu ulegającym kolejnym przemianom, kataklizmom, remontom, drobnym przemeblowaniom czy totalnej anihilacji; to, co „nie-ludzkie” rymuje się z „ludzkim”, „ludzkie” z „ludzkim” i „nie-ludzkie” z „nie-ludzkim” – usytuowanym w różnych momentach historycznych: wypoczynek bizona 10 tysięcy lat p.n.e. przypomina wypoczynek dziewczynki w 1970 r., sprzątająca w 1986 roku kobieta dubluje gesty karmiącej cielę w 1871 r. pochylonej kobiety, osoby, które w roku 2313 badają poziom skażenia „Tutaj”, stoją dokładnie w ten sam sposób, co usiłująca grać w golfa para w latach 50., upadająca w 2014 r. drabina powtarza ruch spadającej w 1990 r. puszki farby i lustra z 1949 roku. Na podstawie przywołanych scen da się zaobserwować jeszcze jedną kwestię: materię komiksu stanowi w zdecydowanej większości „cykliczny czas pospolitej powszechności”³². Według Bachtina charakteryzuje on chronotop „prowincjonalnego miasteczka”:

[t]utaj nie ma zdarzeń, są tylko powtarzające się „bywania”. Czas nie postępuje tu naprzód historycznie, zatacza bardzo ciasne kręgi: krąg dnia, krąg tygodnia, krąg miesiąca, krąg całego życia. Dzień nigdy nie jest dniem, rok – rokiem, a życie – życiem. Z dnia na dzień powtarzają się te same powszednie czynności, te same tematy rozmów, te same słowa itd.³³

wizytę Benjamina Franklina w posiadłości Williama i klótnię o zwierzchnictwo korony brytyjskiej nad koloniami. O znaczeniu tych fragmentów, które również wpisywałyby się w metaforę „pola walki” pisze dokładnie A. Balestrino, *Placing Time, Timing Space. Memory as Border and Line of (Hi)Stories in Richard McGuire’s Graphic Narrative Here*, s. 75.

²⁹ Strukturę *Here* porównuje do struktury dzieła muzycznego Chris Ware, zob. *Chris Ware on Here by Richard McGuire – A Game-changing Graphic Novel*, „The Guardian” 17.12.2014, <https://www.theguardian.com/books/2014/dec/17/chris-ware-here-richard-mcguire-review-graphic-novel> [dostęp 28.08.2023].

³⁰ Tamże.

³¹ A. Balestrino, *Placing Time, Timing Space. Memory as Border and Line of (Hi)Stories in Richard McGuire’s Graphic Narrative Here*, s. 72.

³² M. Bachtin, *Czas i przestrzeń w powieści*, s. 310.

³³ Tamże.

Zdaniem autora *Problemów poetyki Dostojewskiego* w powieści ten czas oczywiście nie może być czasem podstawowym, zazwyczaj zostaje wykorzystany jako „czas uboczny”. Zdają sobie sprawę z pewnego nadużycia, którego dokonują, wykorzystując właśnie tę etykietę do nazwania sytuacji czasoprzestrzennej u McGuire'a, ale pewne podobieństwa są nie do przeoczenia. Dość ciekawie splatają się zresztą z tym kontekstem rozpoznania Jerzego Szyłaka dotyczące *Here*. W McGuire'owskiej wersji „cyklicznego czasu popolitej powszechności” badacz rozpoznaje dowartościowanie codzienności, za „idealny komentarz” do powieści graficznej uznając następujący fragment *Krzątactwa*:

Podstawę naszego istnienia stanowi codzienność. A że fakt istnienia przeżywamy jako niezwykle ważny, więc ogarnia nas zdumienie, ilekroć uświadamiamy sobie, że upływa ono na drobiazgach. Codzienność stanowiąca tło egzystencjalne zdarzeń niezwykłych, których oczekujemy – często nadaremnie – może więc decydować o wszystkim. Ma wymiar drobny. Częstotliwość dużą. Jest niezauważalna³⁴.

W przypadku *Here* można sięgnąć po jeszcze jedno źródłowe znaczenie chronotopu. Jak pisze Danuta Ulicka:

ze względu na genezę terminu przejętego z neurofizjologicznej koncepcji Aleksieja Uchtomskiego [...], u którego „chronotop” stanowił mentalną kategorię poznawczo-aksjologiczną związaną z pracą umysłu, można Bachtinowski chronotop uznać za nazwę kategoryzująco-wartościującego odniesienia podmiotu do świata realnego³⁵.

Zarówno edytorskie opracowanie³⁶ oraz kompozycja omawianej powieści graficznej, jak i sposób, w jaki się ją (czytelniczo) odbiera, stanowią wyjątkową próbę jak najdokładniejszego odtworzenia schematu poznawczego pozwalającego uporządkować ludzkie doświadczenie czasu i przestrzeni. Zdaniem innego autora komiksów, Chrisa Ware'a, *Here* to „amalgamat żywych barw i faktur, technik rysowniczych, a także narracyjnych osi i warstw,

³⁴ J. Brach-Czaina, *Krzątactwo*, w: tejsze, *Szczeliny istnienia*, Warszawa 2018. Cyt. za: J. Szyłak, *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, s. 562. Warto byłoby poświęcić osobną pracę rozważaniom dotyczącym tego aspektu *Tutaj* McGuire'a. Prawdopodobnie należałoby wtedy uwzględnić w pewnym stopniu mikrohistoryczny charakter tego tomu.

³⁵ D. Ulicka, *Kariera chronotopu*, s. 262.

³⁶ Na ten temat zob. A. Balestrino, *Placing Time, Timing Space. Memory as Border and Line of (Hi)Stories in Richard McGuire's Graphic Narrative Here*, s. 70–71.

które [...] w całej swej totalności stanowią [...] udaną próbę wizualnej rekonstrukcji mechanizmu ludzkiej pamięci i rozumienia czasu”³⁷.

Bibliografia

- Alexander Lily (2007), *Storytelling in Time and Space: Studies in the Chronotope and Narrative Logic on Screen*, „Journal of Narrative Theory”, nr 37/1, s. 27–64.
- Bachtin Michaił (1974), *Czas i przestrzeń w powieści*, przeł. J. Faryno, „Pamiętnik Literacki”, nr 4, s. 273–311.
- Bachtin Michaił (1982), *Formy czasu i czasoprzestrzeni w powieści*, w: M. Bachtin, *Problemy literatury i estetyki*, przeł. W. Grajewski, Warszawa: Czytelnik, s. 278–488.
- Balestrino Alice (2018), *Placing time, timing space. Memory as Border and Line of (Hi)Stories in Richard McGuire’s Graphic Narrative Here*, „Review of International American Studies”, nr 11/2, s. 67–79.
- Being ‘Here’ with Richard McGuire* (2016), <http://transbook.org/en/magazine/here-richard-mcguire/> [dostęp 28.08.2023].
- Bernardelli Andrea (2018), *I cronotopi grafici di Gipi. Il significato dello spazio-tempo nel graphic novel*, „Between”, nr 8/15, s. 1–20. DOI: 10.13125/2039-6597/3193
- Brach-Czaina Jolanta (2018), *Szczeliny istnienia*, Warszawa: Dowody na Istnienie.
- Earle Harriet (2013), *Comics and the Chronotope: Time-Space Relationships in Traumatic Sequential Art*, „HARTS & Minds: The Journal of Humanities and Arts”, nr 1/3, s. 2–13.
- Groensteen Thierry (2007), *The Spatio-Topical System*, w: T. Groensteen, *The System of Comics*, trans. B. Beaty, N. Nguyen, Jackson: University Press of Mississippi, s. 24–103.
- Haynes Deborah J. (2002), *Bakhtin and the Visual Arts*, w: *A Companion to Art Theory*, eds. P. Smith, C. Wilde, New Jersey: Blackwell Publishing, s. 292–302.
- Krupa Aleksandra (2011), „*To, co było*” (?). *O doświadczeniu czasoprzestrzeni sfotografowanej*, „Interlinie”, nr 1, s. 42–48.
- Marszałkowski Tamara (2016), *Was war und einmal sein wird*, „Journal Frankfurt” 28.01.2016, <https://www.journal-frankfurt.de/journal.news/Kultur-9/Richard-McGuire-im-Museum-Angewandte-Kunst-Was-war-und-einmal-sein-wird-26291.html> [dostęp 28.08.2023].
- McCloud Scott (2021), *Zrozumieć komiks*, przeł. M. Błażejczyk, Warszawa: Kultura Gniewu.
- McGuire Richard (1989), *Here*, „Raw”, nr 2/1.
- McGuire Richard (2014), *Here*, New York: Pantheon Books.
- McGuire Richard (2014), *Tu*, przeł. J. Zarudzka, „Ha!Art”, nr 46/2, s. 101–107.
- McGuire Richard (2016), *Tutaj*, przeł. K. Ułiszewski, Słupsk: Wydawnictwo Komiksowe.

³⁷ Ch. Ware, *Chris Ware on Here by Richard McGuire – A Game-changing Graphic Novel*.

- Mendes de Souza Marcelo (2017), *Comic-chronotope in Julio's Day: Gilbert Hernandez's explorations of the form-shaping ideologies of the medium*, „Journal of Graphic Novels and Comics”, nr 8/4, s. 359–375. DOI: 10.1080/21504857.2017.1299021
- Onishi Moe (2021), *An Interview with Richard McGuire, the author of Here: Everything is Transitory* 26.01.2021, <https://madoken.jp/en/article/8002/> [dostęp 28.08.2023].
- Rybicka Elżbieta (2011), *Pamięć i miasto. Palimpsest vs. pole walki*, „Teksty Drugie”, nr 5, s. 201–211.
- Schlögel Karl (2009), *W przestrzeni czas czytamy. O historii cywilizacji i geopolityce*, przeł. I. Drozdowska, Ł. Musiał, Poznań: Alfa.
- Shapton Leanne (2015), *Split Screens: An Interview with Richard McGuire*, „The Paris Review”, 12.06.2015, <https://www.theparisreview.org/blog/2015/06/12/split-screens-an-interview-with-richard-mcguire/> [dostęp 28.08.2023].
- Szyłak Jerzy (2016), *Coś więcej, czegoś mniej. Poszukiwania formuły powieści graficznej w komiksie 1832–2015*, Poznań: Instytut Kultury Popularnej.
- The Morgan Premieres Richard McGuire's Groundbreaking Graphic Novel, Here, and Explores the Process Behind Its Creation* (b.r.), <https://www.themorgan.org/sites/default/files/pdf/press/HEREPressRelease.pdf> [dostęp 28.09.2023].
- TimeSpace: After Here by Richard McGuire* (b.r.), http://www.museumangewandtekunst.de/media/timespace_museumangewandtekunst.pdf [dostęp: 28.09.2023].
- Ulicka Danuta (2018), *Kariera chronotopu*, „Teksty Drugie”, nr 1, s. 259–271. DOI: 10.18318/td.2018.1.15
- Vice Sue (1997), *Introducing Bakhtin*, Manchester: Manchester University Press.
- Ware Chris (2014), *Chris Ware on Here by Richard McGuire – A Game-changing Graphic Novel*, „The Guardian” 17.12.2014, <https://www.theguardian.com/books/2014/dec/17/chris-ware-here-richard-mcguire-review-graphic-novel> [dostęp 28.08.2023].
- Wróblewski Michał (2016), *Powieść graficzna. Studium gatunku w perspektywie kognitywistycznej*, Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.
- Zatyka Franciszek (2023), *Robert Zemeckis cyfrowo odmłodzi Toma Hanksa w nowym filmie* 1.02.2023, <https://www.filmweb.pl/news/Robert+Zemeckis+wykorzysta+nowe+narz%C4%99dzia+odm%C5%82adzania+aktor%C3%B3w+w+projekcie+%22Here%22.+Tom+Hanks+gwiazd%C4%85+filmu-149392> [dostęp 6.10.2023].

Space Spread over Time: the Case of *Here* by Richard McGuire

Abstract

The article concerns the experimental graphic novel *Here* by Richard McGuire, which is a specific attempt to read time in space. The novel consists of a set of boards depicting the same place in New Jersey at different historical moments. In my work, I reflect on the category of chronotope in the comics medium and try to consider to what extent (and if) *Here* complements or expands understanding of chronotope in this context.

Keywords: comics, graphic novel, chronotope, Richard McGuire, space-time