

Rafał Jakiel

Uniwersytet Wrocławski

Wątki futurystyczne i cyberpunkowe w wybranych telewizyjnych produkcjach popkultury w kontekście retoryczno-językoznawczej analizy utworu audiowizualnego

Przedmiot badań

W przedłożonym tekście zaprezentuję trzy szczególne przykłady popularnych produkcji telewizyjnych z wątkami futurystycznymi i cyberpunkowymi w celu wykazania możliwości i zasadności podjęcia analizy retoryczno-lingwistycznej w oparciu o taki materiał badawczy. Na dużym poziomie ogólności stwierdzić można, że interesujące osobliwości językowe związane będą przede wszystkim ze stosowaniem pojęć (i definicji), przebieganiem procesów semantyzacji, użyciem profesjolektów oraz proponowaniem wypowiedzi wyjaśniających i wartościujących wykorzystywanych perswazyjnie.

Omówienia dokonam na podstawie wybranych wątków seriali *Dr Who*, *Westworld* i *Mr. Robot*¹. Przedmiotem moich dociekań jest komunikacja masowa, dlatego wybrałem odpowiednio dzieła popkulturowe, w których pojawiają się pewne inspiracje literacką twórczością podejmującą problem przyszłości oraz opresyjności maszyn i najnowszych technologii. Żadna z zaproponowanych produkcji telewizyjnych nie może być nazwana typowym przedstawicielem gatunku cyberpunku. W artykule ogólnie omawiam możliwości podjęcia działań badawczych w obrębie retoryki i językoznawstwa. Przyjmuję, że uwzględnienie metod analitycznych obu dyscyplin jest niezbędne w celu otrzymania całościowego opisu przekazu wizualno-werbalnego. Niniejszy artykuł stanowi zaproszenie do dalszych (szczegółowych) badań i refleksji.

Celem przedstawionego tekstu nie jest drobiazgowa i pełna prezentacja dorobku przedstawicieli cyberpunku czy wyczerpująca definicja rodzaju prac literackich zaliczanych do tego nurtu piśmiennictwa. Podobne ustalenia z pewnością znacząco wykraczałyby poza ramy proponowanego tutaj przedsięwzięcia naukowego, co potwierdza się w wielu opracowaniach, w których znawcy tematu dyskutują i pytają, czy jest zgoda „co do tożsamości gatunkowej i granic owego zjawiska” (por. Rewolucja... 2002). Zauważyć należy najróżniejsze drogi, którymi podążali autorzy

¹ Ponadto przedstawię kilka krótkich uwag ogólnych dotyczących utworów *Black Mirror*, *Extant*, *Marvel's Agent of S.H.I.E.L.D.*, *DC's Legends of Tomorrow* i *Tomorrow people*.

uznawani za cyberpunkowych (np. model japoński, por. Pitrus 2013: 46). Za punkt odniesienia przyjmować można antologię Bruce'a Sterlinga (1986), w której dokonuje się wyliczenia interesujących tematów i wątków wiązanych z charakteryzowanym fenomenem. Mnogość pomysłów ujęcia problemu potwierdzana jest także przez różnorodne definicje słownikowe, w których zauważa się tylko jeden konkretny aspekt; np. że cyberpunkiem może być: odmiana fantastyki naukowej o akcji rozgrywającej się w cyberprzestrzeni².

Nie chcę zajmować stanowiska w toczących się dyskusjach. Moje poszukiwania dotyczyły motywów futurystycznych i cyberpunkowych, które doczekały się dalszych popkulturowych przetworzeń, co w pewnym stopniu wpisuje się w zauważenie przez badaczy ery post-cyberpunku (por. Pitrus 2013: 44)³. Przymiotnik *futurystyczny* traktuję w przedłożonym tekście jako termin stosunkowo znany i jednoznaczny, a rozumiem go zgodnie z jego definicją słownikową jako: „wyglądający tak, jakby był wytworem techniki przyszłości”⁴.

Spekulacje literackie, wątki futurystyczne i cyberpunk

W literaturze *science fiction* w latach 80. ubiegłego wieku pojawił się pewien zastój (Księski 2012). Nastąpiło znużenie spowodowane brakiem nowych inspirujących i porywających propozycji. Przełamanie stagnacji chcieli zaproponować autorzy, którzy tematem swoich dzieł uczynili futurystyczne społeczności i aglomeracje (Gözen 2014: 10). Pisarze (Sterling, Gibson, Rucker) zauważyli postępujący rozwój technologiczny – nieuchronny i przerażający. To zmusiło ich do spekulacji i domysłów związanych z przyszłością znanego im świata. Autorzy ci nie byli przejęci odległymi czasowo i przestrzennie planetami, lecz przyszłymi losami naszej ziemi. Owe twórcze przepowiednie dotyczyły bliskiej przyszłości, a zatem tej, która w zasadzie już zaczęła się dziać. William Gibson ujął to następująco: „The Future is already here”⁵. Zajęto się człowiekiem, indywiduum, i jego bardzo trudną sytuacją w świecie zdominowanym przez nieustannie wdrażane nowe technologie. Interesująca dla przedstawicieli tego nurtu była rola maszyn dla człowieka oraz zbiorowości, w której żyje (Księski 2012). Twórcy podejmowali kwestie tożsamości jednostki oraz realiów i kultur hipotetycznych stechniczowanych światów. Opiswane sytuacje traktowali jako rozwinięcie współczesnych problemów politycznych i społecznych. Współczesność i przyszłość miały się dziać niemal jednocześnie. Niesłuchanie szybki rozwój gospodarczy i ekonomiczny gwarantują postęp technologiczny, który

² Źródło: *Cyberpunk* (hasło). W *Słownik języka Polskiego PWN*. <https://sjp.pwn.pl/slowniki/cyberpunk.html> [dostęp: 6.01.2018].

³ Zakładam przy tym, że klasyczne i ambitne dzieła futurystyczne, a w szczególności cyberpunkowe, nie stanowią głównego nurtu w komunikacji masowej. Zgodnie z opinią Andrzeja Pitrusa: „Najbardziej wartościowe są [...] produkcje niezależne, pochodzące z Europy oraz Dalekiego Wschodu” (por. Pitrus 2013: 44). Stąd badacz popkultury może oczekiwać, że na jej potrzeby odpowiednie treści zostaną uproszczone i wprowadzone do masowego obiegu.

⁴ Źródła: *Futurystyczny* (hasło). W *Słownik języka Polskiego PWN*. <https://sjp.pwn.pl/szukaj/futurystyczny.html> [dostęp: 6.01.2018].

⁵ William Gibson, “The future is already here – it’s just not evenly distributed”. *The Economist*, 4 grudnia 2003.

zaprowadzi nas do dramatycznej przyszłości, od której nie ma ratunku. Wszystkie współczesne (realne) prognozy oraz obawy odgrywały ogromną rolę w artystycznych symulacjach. W literackich przetworzeniach aktualnej rzeczywistości szczególnie miejsce zajął człowiek – bezradny wobec złowrogiej technologii (Księski 2012).

Pojęcie *cyberpunk* pojawiło się po raz pierwszy w opowiadaniu Bruce'a Bethke'ego w czasopiśmie „Amazing Science Fiction Stories”. Znaczenie pierwszego członu jest oczywiste – nawiązuje do świata nowoczesności i elektroniki, gospodarowania informacjami (Księski 2012; Pitrus 2013: 44). Bethke powiada, że inspiracja przyszła, gdy w roku 1980 pracował w sklepie muzycznym (Gözen 2014: 86). Troje dzieci zaprezentowało mu swoją wyjątkową umiejętność obsługi komputera. To wtedy Bethke zrozumiał, że sam niewiele wie. Osaczająca nowoczesność zmusiła go do pytań, jak zmieni się świat wobec tak szybkiego cybernetycznego rozwoju. Kto będzie posiadał władzę? Kto zawładnie tą „bronią”? Oczywiście jest bowiem, że ci, którzy będą potrafili się z nią obchodzić, będą potężni. Niektóre z tych przewidywań były bardzo trafione, czego przykładem mogą być dzisiejsze grupy hakerskie walczące z istniejącym porządkiem (Gözen 2014: 86).

Jednak nie wszystkie podejrzania się spełniły. Koncepcje dotyczące początków XXI wieku wymagały przyjęcia określonej hipotetycznej prędkości rozwoju technicznego. Konieczne było oszacowanie, w którym momencie swojego rozwoju znajdować może się ludzkość za kilkadziesiąt lat. W efekcie w sztuce pojawiły się megamiasta: ogromne, skomputeryzowane, przyszłe aglomeracje, na które współczesnemu człowiekowi przyjdzie jeszcze poczekać. Bob Gale, autor scenariusza trylogii *Powrót do przyszłości*, wielokrotnie powtarzał, że takie wizje mają małą szansę pełnego sprawdzenia się. Druga część trylogii pokazuje, że miał rację⁶.

Człon drugi wspomnianego wyżej pojęcia wiązany jest z nieprzystosowaniem, niepasowaniem do rzeczywistości. Obawy dotyczące kondycji człowieczeństwa w kolejnych dziesięcioleciach potęgowane są podejściami, pomysłami i stanem moralności młodego pokolenia. Niektórzy przedstawiciele pokolenia nihilistyczno-anarchistycznego postępują nieetycznie. W cyberpunku można dostrzec przerażenie spowodowane nowymi formami wandalizmu i nadużyć (Gözen 2014: 87). W tym kontekście przytacza się poglądy Franza Rottensteinera, który określił cyberpunk jako połączenie *high tech & low life* (wysokiej technologii i niskiego życia, Świech 2002: 24 cyt. za Księski 2012)⁷. Protagonista utworów cyberpunkowych często sam wywodzi się z marginesu (Księski 2012). Edwin Bendyk zauważa natomiast, że „pokrzywione życie bohaterów, hakerów i cyborgów toczy się na gruzach kolejnych optymistycznych i wyzwolicielskich projektów społecznych zakończonych fiaskiem” (Bendyk 2005: 80–82).

Nieprzystosowanie, słowo klucz do zrozumienia cyberpunku, jest również ujmowane bardzo różnie. Nieradzący sobie z rzeczywistością hakerzy mogą być np.

⁶ Por. dodatki, niemieckie wydanie blu-ray „Zurück in die Zukunft – Die Ultimate Collection”, 2012. Por. także <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2015/jan/02/what-back-to-the-future-part-ii-got-right-and-wrong-about-2015-an-a-z> [dostęp: 6.01.2018].

⁷ Por. „Rewolucja dokonana – czym jest cyberpunk”. Dane transmisji w przypisie 2.

uzależnieni (Eliot, Mr. Robot)⁸. Są oddzieleni od normalności, ale tej normalności pragną. Potrzeba ta pojawia się także w przestrzeni werbalnej, a bohater potrafi wprost o tym mówić: „będę normalny”, „normalne życie, uśmiechy, wspomnienia dzieciństwa, może przywyknę i to polubię” (Mr. Robot, S01E03). Typowe w tym kontekście są asyndetony budowane z fraz i równoważników zdań. Postacie udają normalność, jednak w rzeczywistości są odosobnione i wyalienowane, aspołeczne. Czy wynika to z wiedzy bohaterów na temat technologii? A może odwrotnie: to właśnie ta wiedza i łatwość w jej przyswojeniu są wynikiem aspołeczności? Dla wzmocnienia przekazu pokazuje się przygodny seks i eksperymenty seksualne głównych bohaterów. Często są to sceny bardzo drastyczne, tylko miejscami łagodzone (Hebben, Skora 2013).

Rozmyślenia o przyszłości nie zamykają się w powyższych refleksjach. Twórcy podejmują różnorodne tematy, np. cyborgizacja życia (Pitrus 2013: 44), rzeczywistości wirtualne, możliwość zespolenia człowieka i maszyny, dezintegracja osoby, antropologie sztucznych inteligencji i ich samoświadomość, człowiek jako byt wyłącznie biologiczno-przestrzenny, trawestacje przestrzenności, tj. przekraczanie takich granic jak ciało, pamięć (Gözen 2014: 10). Rodzi to możliwość wystąpienia specjalistycznego języka. Kwestie te zostają później właściwie przygotowane na potrzeby utworów należących do kultury niskiej.

Inspiracje są bardzo różne, np. hybrydowość cyborgów staje się interesująca dla ruchów genderowych (Gözen 2014: 11). Badania skomplikowanych odniesień mogą zatem być prowadzone na wielu płaszczyznach. Marzenia autorów twórczości, w których odnajdujemy spekulacje dotyczące niepewnej przyszłości, są wspierane przez wybrane prognozy naukowe. W niektórych opracowaniach przyjmuje się, że w roku 2099 możliwe będzie przeniesienie świadomości do maszyny, a zatem przejście od systemu biologicznego do elektronicznego (Kurzweil 2005). Mają one wpływ na dyskusję o cielesności (Holz 2006; Knorr 2011), o indywidualności osoby. Ta pojawiała się w cyberpunku i została potem odpowiednio opracowana popkulturowo.

Filozoficzne rozważania (obecne m.in. w personalizmie, filozofii dialogu, marksizmie, egzystencjalizmie) w pewnym stopniu są obecne w futurystycznych utworach. Pytania „o istotę rzeczywistości, człowieczeństwo, naturę umysłu, wolności i wolnej woli stają się ponownie wyzwaniem” (Bendyk 2005). Cyberpunk stanowi „połączenie antropologii i technologii” (Bendyk 2005, por. Pitrus 2013: 44). Konieczne jest w związku z tym zdefiniowanie jednostki i osoby a także ustalenie, czym jest życie, pamięć, umysł czy jaźń. Pytania te albo zostaną postawione wprost, albo odbiorca zostanie do nich wizualnie doprowadzony. Skutkiem tego w dziełach, o których mowa, wprowadza się szczególną terminologię: informatyczną, psychologiczną, filozoficzną.

Powrócą klasyczne problemy. W *Umyśle rozszerzonym* autor pytał: czym mógłby różnić się wbudowany, podłączony do umysłu nośnik przechowywania danych (np. dysk twardy, karta pamięci) od notatnika i zapisywanych w nim ważnych uwag, z których wywoływane są informacje potrzebne w danej chwili (Clark, Chalmers

⁸ Przykład został wprowadzony w sposób odpowiadający założeniom niniejszego tekstu: *Mr. Robot* jest – w moim odczuciu – dziełem popkultury inspirowanym luźno utworami cyberpunkowymi.

1998 cyt. za Muszyński 2015: 265)? Kwestią sporną jest zatem możliwość „konstytuowania stanów mentalnych” przez zewnętrzne elementy środowiska. Jak dojście do takiej technologii wpłynąć mogłoby na sposób przechowywania i wyświetlania danych? Czy będą one dalej „umysłowe”, „obrazowe” czy „językowe”? Czy obraz zastąpi tekst (por. Brzygutto 2014)? Będą to również pytania dotyczące samych maszyn inspirowane pracami Marksa, Heideggera, La Mettriego, Deleuze’a i Guattariego.

Cyberpunk to nie tylko literatura. Bardzo szybko (nie tylko na zasadzie adaptacji) dzieła tego gatunku pojawiły się na ekranach kin, np. *Blade Runner*, *Johnny Mnemonic*, *Neuromancer* (por. Bendyk 2005) *The Matrix*. Przekazom tym towarzyszy przerażenie, opresyjność, ból, obawa, strach i zaciekawienie tym, co ma nastąpić, tj. dalszymi losami naszych społeczeństw. Wszystkie te emocje muszą otrzymać właściwą formę estetyczną. W przypadku utworów audiowizualnych należy spodziewać się obrazów jednobarwnych, ciemnych, monotonnych, pod pewnymi względami przypominających filmy *noir*. Niepewna przyszłość malowana jest raczej zimnymi barwami (niebieskimi, zielonymi), a nasycone, ciepłe kolory pojawiają się wtedy, gdy w ten „nienormalny”, „nieprzyjazny świat” wkracza „normalność”, „nadzieja”, „perspektywa” (Mr Robot, S01E03)⁹. W niektórych produkcjach zauważyć można wizualną mieszankę stylu przeszłości, teraźniejszości i przyszłości, np. muzykę, styl lat 80. XX wieku, poetykę „brudnych toalet”, „brudnych nocnych klubów” i występowanie zaawansowanej technologii.

Językoznawcze i retoryczne możliwości analizy

Badania retoryczno-lingwistyczne filmu i popkultury są podejmowane stosunkowo rzadko. Nie stanowią one z pewnością centralnego zakresu dociekań dotyczących dzieł audiowizualnych. Z tego powodu uważam za stosowne przedstawienie zainteresowań badawczych wspomnianych dyscyplin. Uwzględnić chcę omawiane w niniejszym tekście zagadnienia, które dotyczą m.in. prezentacji futurystycznych hipotez, wiarygodności ich przedstawienia oraz łączonych z nimi zjawisk językowych.

Językoznawcy badają użycie języka. Mogą oni opisywać werbalne części utworów audiowizualnych, które pomagają wyrażać wszystkie wymienione powyżej obawy i pytania. Z tej perspektywy interesujące w analizie utworów filmowych są m.in.: pojęciowanie, tworzenie terminów, definiowanie i redefiniowanie znaczeń, somatyczność służąca bezpośredniej sensotwórczości, zdobywanie wiedzy – w oparciu o wykreowane uniwersa. Co ciekawe, w odniesieniu do kreowanych światów trudno jest mówić o asercji zdań.

Ponadto językoznawców interesują idiolekty, socjolekty, nietypowe formy językowe. Niezwykle istotna będzie konceptualizacja i werbalizacja rzeczywistości. Chodzi o zależność bilateralną: z jednego strony bowiem rzeczywistość wpływa na język, a z drugiej strony język wpływa na rzeczywistość i obie te relacje się uzupełniają. Prezentacje rzeczywistości stają się źródłem wzorców, także językowych, źródłem wartości i stanowią potężne narzędzie epistemologiczne. W przypadku niektórych użytkowników mediów stanowią one jedną z nielicznych okazji zdobywania wiedzy, np. z dziedziny cybernetyki (por. Skowronek 2014: 17). Notuje się

⁹ Patrz przypis nr 8.

nieśmiałe próby odejścia od analizy zorientowanej wyłącznie na werbalność i coraz częściej stawia się pytania o zjawiska językowo-komunikacyjne osadzone w określonych kontekstach (nie tylko werbalnych). Bardzo różnie definiuje się ową „językowość” (język filmu, czy propozycje *Bildlinguistik*, por. Diekmannshenke, Klemm, Stöckl 2011).

W pewnych opracowaniach może zachodzić próba oddzielenia tekstu od reszty przekazu, tj. analiza tekstu z pominięciem refleksji dotyczącej środków wyrazu, typowych dla tych mediów. Istotne i ciekawe jest również to, jak użytkownicy traktują język spotykany w mediach, filmie czy *sitcomie*. Jaką rolę pełni język w komunikacji kulturowej? Czy jest łatwo rozpoznawalnym komponentem? Język, werbalizacja (rozumiane bardzo szeroko) będą prezentowane jako fundamentalny element poznania. Obrazy świata (filmowe, medialne) są interpretacjami świata, a jako takie są werbalne (por. Skowronek 2014: 20).

Klasyczna retoryka sprowadza się wyłącznie do analizy werbalności. Miało to miejsce z oczywistych powodów: badano wówczas sprawność oratorską i retoryczną (*facillitas*). Nowe koncepcje retoryczne pozwalają natomiast podjąć refleksje dotyczące zarówno języka, jak i towarzyszących im, uzupełniających je innych form przekazu (obraz, fotografia, muzyka). W odpowiednio przyjętej koncepcji retorycznej można zatem analizować i obraz, i tekst. W tak określonej perspektywie badawczej utwór audiowizualny jest traktowany jako wypowiedź, kompozycja (*dispositio*), której części są omawiane (*exordium, narratio, argumentatio, refutatio, peroratio*, por. Bartoszewicz 2008, Götttert 2009: 29).

Badacze retoryki sprawdzają, jak nadawcy zdobywają i przekonują uczestników komunikacji do swojego komunikatu (*captatio benevolentiae*). Świat futurystyczny (wynikający z aktualnie istniejącego) musi zostać odpowiednio poznany (także językowo) i zaakceptowany przez widza. Ponadto interesujące są kompetencje konsumentów jako odbiorców (*status translationis*). Typowe dla działań badawczych w prezentowanej dyscyplinie jest odnajdywanie „wspólnych miejsc”, tj. toposów (*topoi*, por. Korolko 1998: 60–68), które rozumiane są w retoryce m.in. jako pojedyncze sekwencje argumentacyjne (opinia Josefa Kleina w Bartoszewicz 2008: 128). W analizie pojawią się takie terminy, jak: akceptowalność, stosowność (*ap-tum* i *decorum*), funkcjonalność, ograniczoność, propaganda i agitacja (por. Korolko 1998: 30–31). Konieczna stanie się ocena, jak werbalne (albo zwerbalizowane) *inventio* uczestniczy w tworzeniu obrazu, który ma swoją stronę werbalną. Analizie poddawane mogą być produkcje filmowe w ich werbalnych i niewerbalnych składowych, obserwuje się style (funkcja estetyczna, *delectare, conciliare*; funkcja zniewalająca, *movere*; Götttert 2009: 27) i zdobienia (*ornatus*). Dalsze zagadnienia badawcze związać można z opisem emocji (afekty), których wywołanie stanie się celem komunikacyjnym. Wokół afektów buduje się narracje, tak aby w odpowiedni (oczekiwany i zamierzony) sposób wpływać na odbiorcę (*publicum*).

Skuteczność perswazji (pragmatyzm rozumiany filologicznie) jest celem nadrzędnym. Badacze retoryki interesuje poprawność kompozycyjna refleksji i argumentacji przy uwzględnieniu mogących wystąpić błędów (*fallaciae*). Obraz, zaistnienie odpowiednich elementów w nim samym będzie bez wątpienia musiał doczekać

się właściwych omówień. W co wierzymy? Komu wizualnie ufamy? Dlaczego wierzymy? Jak uwiarygodniany jest obraz filmowy? Szczególnie, gdy oferuje się widzom zawartość trudną do przyjęcia (np. twórczą hipotezę dotyczącą przyszłości). Jaką rolę pełni w tym aktor, reżyser, cała ekipa filmowa, a jaką postprodukcja? Czy postprodukcja przeszkadza, czy może ułatwia wiarę w zaproponowane treści? Przykładem dyskusyjnych praktyk jest niewątpliwie proponowanie generowanych komputerowo sztucznych środowisk (CGI) i notoryczne stosowanie *green screenu*.

Omówienie wybranego materiału

W tym fragmencie niniejszego tekstu zaprezentuję przykłady trzech niezwykle często występujących strategii światotwórczych, w oparciu o które powstały utwory kultury popularnej. W dziełach tych można dopatrywać się wątków futurystycznych i cyberpunkowych. Wydaje się, że mamy do czynienia przynajmniej z trzema możliwymi ontologiami: w ramach pierwszej jest prezentowana rzeczywistość (świat przedstawiony) realno-fikcyjna, stworzona np. przez wprowadzenie do opowieści czynników magicznych lub obcych cywilizacji; drugą stanowi spekulacja będąca znaczącą modyfikacją znanego nam świata realnego (np. jego odległa przyszłość); w przypadku trzeciej dochodzi do nieznaczącej modyfikacji znanej nam, aktualnej rzeczywistości. Dla tych trzech sytuacji podaję przykłady. Są to odpowiednio: *Dr Who*, *Westworld*, *Mr. Robot*. Wskażę na komponenty warstwy werbalnej, które można poddać badaniom.

Zadanie badawcze realizowane w niniejszym tekście nie polega na całościowej analizie wymienianych tytułów (np. wszystkie listy dialogowe każdego odcinka ze wszystkich sezonów). Moim celem nie jest przedstawienie i określenie wskazanych utworów jako cyberpunkowych. Zakładam, że w wybranych produkcjach odnalazę można tylko elementy (motywy) takiej twórczości. Zamierzam przedstawić jedynie kilka przykładów, których analiza nie pozwala jeszcze na wypracowanie zestawu prawidłowości.

Gdyby chciał wprowadzić materiał analityczny, mając na uwadze rodzaj omawianej materii językowej, należy zauważyć, że: w *Dr Who* i *Westworld* mogą być poddawane analizie całe zdania i realizowane za ich pomocą strategie perswazyjne, komunikacyjne (przedstawione w języku oryginału); w przypadku *Mr. Robot* badane będą strategie komunikacyjne o charakterze wyjaśniającym: wybrane zdania (przedstawione w języku polskim, języku translacji) i pojedyncze leksemy (składowe profesjolektu hakerskiego). Rezygnuję w tym wypadku ze zdań oryginalnych, żeby zaprezentować zjawiska typowe wyłącznie dla polszczyzny, dla której na różne sposoby adaptowane są angielskie leksemy tekstu wyjściowego. Otrzymane w ten sposób przykłady w najmniejszym stopniu nie wyczerpują wszystkich możliwości badawczych.

Biorąc pod uwagę rodzaj badanych składowych znacznie trudniej prowadzić analizę językoznawczą utworów typu *Black Mirror* (*Charlie Brooker* dla Channel 4 / Netflix). W tym serialu zastosowano wiele metafor (także wizualnych) oraz znaków niewerbalnych tak, że całe dzieło stanowi niejednokrotnie wielkie wyzwanie interpretacyjne. Z tego powodu analiza tego serialu nie należy do zadań łatwych.

Podobne utwory wymagają szczególnego potraktowania. Postaram się zaprezentować je w następujących tekstach.

Pierwszym aspektem językoznawczo-retorycznej analizy jest pytanie o akceptowalność, wiarygodność i wpływ komunikatu na kategorię *publicum*. Dotyczy to prawie wszystkich wymienionych wyżej utworów. Wszystkie też, oprócz *Mr. Robot*, ukazują świat inny, przyszły, tajemniczy, a badanie retoryczne dotyczyć będzie mogło wizualno-graficznej i językowej wiarygodności jego przedstawienia.

W *Doktorze Who* (obecnie *Chris Chibnall* dla BBC) poznajemy humanoidalnego obcego, żyjącego od tysiąca lat, podróżującego w czasie i przestrzeni, nieśmiertelnego, regenerującego się i przybierającego nowe wcielenia, zafascynowanego człowieczeństwem. W epizodach 5. i 6. sezonu 6. trafia on do XXII wieku¹⁰. Odwiedza fabrykę, w której w trudnych warunkach pracy stosuje się avatary, tj. kopie ludzi, sobowtóry stworzone z programowalnej, samoreplikującej się białej cieczy (materii)¹¹. Zużyte, ale żyjące stare powłoki są składowane w magazynach, gdzie cierpią. Repliki usamodzielniają się w wyniku burzy solarnej i w ten sposób zyskują „duszę”.

Twórcy serialu na szereg sposobów prezentują swoją bardzo szeroką definicję człowieczeństwa i życia. Osiąga się to w zasadzie każdym możliwym środkiem ekspresji: strona werbalna, obraz, muzyka, a także emocje aktorów grających repliki¹². Próba analizy wyłącznie komunikatu językowego stanowiłaby zbytnie uproszczenie. Postacie wypowiadają liczne kwestie na temat replik (klonów): są one niemal ludźmi („almost human”), bo rosną, dojrzewają, rozwijają się mentalnie, co jest cechą istot żyjących („Only living things grow”); są żywe, otwarte i wchodzi w intelektualną interakcję; są ubogacane siłą witalną, pamięcią i doświadczeniem „wkładających je” osób („You’re piling your lives, your personalities directly into it”); mają krew, żyły i ludzkie serce („Aorta, valves, a real human heart!”). Wszyscy bowiem według twórców tego utworu byliśmy kiedyś tylko „galaretkami” („We were all jelly once”). Propozycja sądu wyrażonego orzeczeniem imiennym („Na początku swojego istnienia człowiek jest galaretką”) to niesłuchanie silne językowe i perswazyjne działanie. Wprost wyraża się pogląd, że owe klony nie są kopiami, a życiem, „świętym” i równie wyjątkowym: „These are not copies [...] They are becoming people”. Silna perswazja zachodzi już w przestrzeni werbalnej, wspomagana jest jednak bardzo mocno przez dźwięk (epicki *soundtrack*) i obraz. Całość jest przedstawieniem i iluzją. Emocje „maszyn” grane są bowiem przez żyjących ludzi.

W *Westworld* (*Jonathan Nolan, Lisa Joy* dla HBO) prezentowana jest wizja przyszłości, w której bogaci ludzie odbywają podróż do parku rozrywki, w którym wchodzi w interakcję z hostami – humanoidalnymi cyborgami do złudzenia przypominającymi ludzi. Hosty pod każdym możliwym względem zaspokajają potrzeby bogaczy: są wykorzystywani, gwałceni i mordowani. Dyskutuje się o ich duszy, sercu i pamięci. Dochodzi do kontrastowania, zestawiania człowieczeństwa z jego

¹⁰ To nie jest typowe dla cyberpunku, jego autorów interesowała stosunkowo bliska przyszłość.

¹¹ W jakimś sensie jest to odwrócenie problemu opisanego przez Marksa, bo tutaj to człowiek wykorzystuje maszynę.

¹² Por. uwagi Andrzeja Pitrusa dotyczące angażowania widzów w odbiór cyberpunku japońskiego (Pitrus 2013: 46).

imitacją. W typowy dla HBO sposób wizualnie upadła się hosty, często np. epatując ich nagością. Składowani w nieludzkich warunkach i uprzedmiotowieni mają budzić współczucie. W cyborgach rodzą się mentalne poruszenia, których nie potrafią wytłumaczyć. Istotę samoświadomości łączy się z dyskursywnością i narracją, monologiem wewnętrznym obecnym w umyśle maszyn: „See, it took 500 years for someone to notice, something hidden in plain sight (bohater, wypowiadając te słowa, wskazuje na *Stworzenie Adama* Michała Anioła). A doctor, he noticed the shape of the human brain. The message being, that divine gift does not come from a higher power, but from our own minds” (S01E10). Twórcy odwołują się tutaj do ateizującego i naturalistycznego odczytania przesłania sławnego fresku. Interesujące retorycznie jest przemilczenie wszystkich innych interpretacji. Bohater grany przez Anthony’ego Hopkinsa autorytatywnie wygłasza kolejne zdania, przedstawiając je jako jedyny możliwy sposób rozumienia tego dzieła sztuki. Jednocześnie jest to przykład złożonego komunikatu, który nie jest w pełni zrozumiały bez wizualnej części komunikowanych treści.

W pierwszym sezonie serialu pojawiają się liczne krytyczne i silnie perswazyjne opinie o człowieczeństwie: „We humans are alone in this world for a reason. We’ve murdered and butchered anything that challenged our primacy” i “Never place your trust in us. We’re only human. Inevitably we will disappoint you” (S01E09). Bezsensowne pętle wydarzeń z życia hostów, błahość ich egzystencji są odnoszone do bezsensowności człowieczeństwa. Marzenia człowieka o wielkości, poczucie wyjątkowości są w warstwie werbalnej niszczone: „Humans fancy that there’s something special about the way we perceive the world, and yet we live in loops as tight and as closed as the hosts do, seldom questioning our choices, content, for the most part, to be told what to do next” (S01E08). Hosty są porównywane do ludzi, lecz pokazywane jako lepsze i czystsze. Według twórców tej komunikacji perswazyjnej nic nie czyni człowieka czymś więcej niż sumą składowych („the sum of our parts”, S01E08), a nasza tożsamość jest formą narracyjnej fikcji („The self is a kind of fiction”, S01E08).

Niezwykle ciekawą wizję prezentuje Sam Esmail. Autor widowiska *Mr. Robot* (USA Network) przedstawia świat czasowo bardzo nam bliski. Nie do przeoczenia jest tutaj powiew opresyjnej i wrogiej przyszłości. Bohaterem jest chory psychicznie, uzależniony od heroiny genialny haker. Jest aspołeczny i samotny, cierpi na paranoję i lęki. Wszystko w tym dziele przekonuje o tragicznej kondycji człowieka świetnie odnajdującego się w świecie nowych technologii. Jeśli prezentowane są zaawansowane technologie, spodziewać można się wystąpienia specjalistycznych terminów, które pozwalają je opisać.

W badanym materiale odnaleźć można bardzo rozbudowane frazy, zdania i narracje funkcjonujące na poziomie ponad zdaniowym. Inaczej niż w poprzednich przypadkach, autorzy scenariusza nie renegocjują znaczenia człowieczeństwa. Duża część użytych tutaj wyrażen służyć ma metaforycznemu i poetyckiemu wyjaśnianiu stosowanej nomenklatury informatycznej i prezentowanych na ekranie zdarzeń. Niekiedy są to komunikaty wielopłaszczyznowe. Przykładem są niebywale skomplikowane konstrukcje z rzeczownikiem *bug* – pol. *robak*, *błąd*, *pluskwa*, tutaj rozumianego jako usterka oprogramowania i jego niewłaściwe działanie: „bugiem

pogardzają, ale to olśnienie, jakbyś rozwikłał zagadkę” (S01E03), „Bug istnieje po to, byś mógł naprawić ten błąd”, „Bug zmusza oprogramowanie, żeby się dostosowało (pokonało go, albo obeszło) nie ważne jak; jest nieuniknionym upgradowaniem”. Często są liczne zapożyczenia z języka angielskiego i ich morfologiczne, czasami fonetyczno-graficzne dopasowanie do języka docelowego. Podobnie rzecz przedstawia się w przypadku zdań dotyczących programów typu *spyware* i *adware*: „programy w tle, niczym diabeł, najsilniejsze są, gdy odwracamy wzrok; aktywne bezinterakcje z użytkownikiem, monitoring, modyfikacje” (S01E04). W tym i w wielu innych przykładach widać mieszanie się kilku tradycji symbolicznych, które od stuleci interesowały znawców retoryki. Informatyczne ustanowienie procesów szpiegujących tłumaczy się wielkościami znanymi z kultycznej i rytualnej komunikacji.

Chciałbym wprowadzić dodatkową uwagę, częściowo tylko związaną z całym wywodem: bez wątpienia atrakcyjna z językoznawczego punktu widzenia jest analiza profesjolektu, którym posługuje się środowisko hakerskie, a który został użyty w wyżej opisanej komunikacji. Występują tam np. proste pojedyncze jednostki (częste reprodukcje dopasowane morfologicznie): „bugi, buggowanie”, „implementacje”, „firewall” (leksemy, rzeczowniki i czasowniki, S01E03), formy złożone: „środowisko developerskie” (frazy nominalne, S01E03), „przemysłowy system sterowania” (S01E06), „kod źródłowy” (S01E07), „kopiują i wysyłają backupy” (grupy czasownikowe S01E05), „backdoor” („asymetryczne wejście”) (frazy wyjaśniające, zamienne lub synonimiczne; S01E04)¹³.

Dalsze perspektywy badawcze i podsumowanie

Wątki nawiązujące do tradycji twórczości futurystycznej i cyberpunku (bezpośrednio z niej wynikające lub luźno z nią związane) obecne są w wielu popkulturowych produkcjach telewizyjnych. Wymienić w tym kontekście można m.in.: „samoświadome”, humanoidalne cyborgi (np. *Extant*, *Mickey Fisher* dla CBS), które stać mają się np. „lekarstwem” na bezpłodność, dla których walczy się o prawa obywatelskie; czy metaludzi o zdolnościach telepatycznych, telekinetycznych, teleportacyjnych najróżniejszych produkcji telewizyjnych światów Marvela i DC (np. *Marvel's Agent of S.H.I.E.L.D.*, *DC's Legends of Tomorrow* i *Tomorrow people* dla ABC i CW). Omawiana koncepcja rozwoju ludzkości i przekroczenia człowieczeństwa („ludzi jutra”, „nadludzi”) – przez działanie technologii i podejmowane aktywności kultyczne – daje liczne możliwości językowej analizy ze względu na stosowane w nich jednostki semantyczne służące do opisu człowieczeństwa i procesów jego przekraczania, np. pseudofachowa terminologia biologiczna: terrigenesa, rozwój metagenów, metaczłowieczeństwo; czy fizyczna: akcelerator cząstek, linie czasowe; oraz fikcyjno-kultyczna: Jama / Źródło Łazarza.

¹³ Zasadne jest uwzględnienie w takich badaniach perspektywy przekładu i licznych substytucji, np. pol. „instalacja użytkownika” (zamiast ang. „install privileged user”) czy „aktualizacja systemu” (zamiast „RouterFrame”). Uważny odbiorca polskich tłumaczeń ma często wrażenie, że tłumacze zatrzymali się na poziomie Windowsa 95 i nomenklatury stosowanej w czasach jego funkcjonowania.

W artykule omówione zostały ogólne możliwości retorycznej i lingwistycznej analizy produkcji telewizyjnych. W dziełach, w których podejmuje się najróżniejsze spekulacje dotyczące przyszłości, autorzy na nowo definiują szereg fundamentalnych pojęć: człowieczeństwo, człowiek, klon, klonowanie, cyborg, dusza, osoba, istota czy bycie. Zachodzi to w obrazie i w tekście, w muzyce i następujących po sobie kompleksowych komunikatach dzieła audiowizualnego. Konieczność zaakceptowania kreacji i językowych realizacji odpowiednich dla futurystycznych twórczych spekulacji czyni je uprzywilejowanym przedmiotem analizy komunikacji perswazyjnej. W naukowej refleksji padać powinny pytania o przesunięcie znaczeń, o stosunek pisanego (i mówionego) do pokazanego, o wiarygodność. Każde dzieło bowiem zachęca do przyjęcia lub przynajmniej zaakceptowania określonego punktu widzenia, określonego progu wrażliwości i sposobu jej prezentowania. Dzieła audiowizualne mogą (a nawet powinny) być przedmiotem analizy w omawianych dyscyplinach (językoznawstwo, retoryka). Ten tekst stanowi próbę zaproszenia do takich działań. Stoję na stanowisku, że najlepsze efekty daje praca na przecięciu obu wymienionych tradycji badawczych. Typowe dla filmu środki wyrazu (imponujący obraz, ścieżka dźwiękowa) w sposób zupełnie szczególnie wpływają na naszą skłonność do akceptacji prezentowanych zjawisk i poglądów.

Bibliografia

- Bartoszewicz Iwona. 2008. *Krainy retoryczne. Zapiski z podróży*. Wrocław: Atut.
- Bendyk Edwin. 2005. „Duch w maszynie”. *Polityka* nr 12. 80–82.
- Brzygutto Waław. 2014. *Maszyny w filozofii (seria artykułów popularnonaukowych)*. <http://machinamysli.org/category/wszystkie-wpisy/opracowania/maszyny-w-filozofii/page/2/> [dostęp: 1.12.2016].
- Clark Andy, D. Chalmers. 1998. *Umysł rozszerzony*. M. Miłkowski (przeł.). W *Analityczna metafizyka umysłu. Najnowsze kontrowersje*. M. Miłkowski, R. Poczobut (red.). Warszawa: Wydawnictwo Instytutu Filozofii i Socjologii Polskiej Akademii Nauk. 343–359.
- Diekmannshenke Hans-Joachim, M. Klemm, H. Stöckl (red.). 2011. *Bildlinguistik: Theorien – Methoden – Fallbeispiele*. Berlin: Erich Schmidt Verlag.
- Götttert Kar-Heinz. 2009. *Einführung in die Rhetorik: Grundbegriffe – Geschichte – Rezeption*. Paderborn: UTB.
- Gözen Jiré Emine. 2014. *Cyberpunk Science Fiction. Literarische Fiktionen und Medientheorie*. Bielefeld: Transcript.
- Hebben Frank, A. Skora (red.). 2013. *Fieberglasträume: kybernetische Kurzgeschichten*. Mülheim: Begedia Verlag.
- Holz Martin. 2006. *Traversing virtual spaces: body, memory and trauma in cyberpunk*. Heidelberg: Winter.
- Knorr Alexander. 2011. *Cyberanthropology*. Wuppertal: Peter Hammer.
- Korolko Mirosław. 1998. *Sztuka retoryki. Przewodnik encyklopedyczny*. Warszawa: Wiedza Powszechna.
- Księżski Krzysztof. 2012. „Dystopijna wizja świata bliskiego zasięgu. Cyberpunk jako złożone zjawisko kulturowe. Zarys zjawiska”. *Kultura i Historia* nr 21. <http://www.kulturaihistoria.umcs.lublin.pl/kultura-i-historia-nr-212012> [dostęp: 1.01.2018].

Kurzweil Raymond. 2005. *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*. London: Penguin.

Pitrus Andrzej. 2013. „Nie tylko *Matrix* czyli okolice Cyberpunku”. *Kino* nr 4. 44–46.

Rewolucja dokonana – czym jest cyberpunk. Rozmowa Krzysztofa Loski, Andrzeja Świecha i Tomasza Tkaczyka. (2002). *Ha!art* nr 11–12. <http://www.cybertech.net.pl/online/system/ZINek3/rozważania/plik/cyberpunk.htm> [dostęp: 6.01.2018].

Skowronek Bogusław. 2014. *Mediolingwistyka. Wprowadzenie*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie.

Sterling Bruce (red.). 1986. *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*. New York: Arbor House.

Streszczenie

W artykule pokazano liczne możliwości podjęcia analizy językoznawczej filmów zawierających wątki futurystyczne i cyberpunkowe. Dokonany przeze mnie wybór materiału badawczego był nietypowy. Większość wybranych seriali telewizyjnych nie stanowi klasycznego przykładu analizowanej przeze mnie literatury i jej adaptacji. Próbowałem odnaleźć i opisać popkulturowe produkty tylko zainspirowane literaturą futurystyczną i cyberpunkową; takie, które nie muszą spełniać wszystkich warunków stawianych pracom tego nurtu, np. *Westworld* (HBO), *Doctor Who* (BBC) and *Mr. Robot* (USA Network). Moim celem było zebranie i omówienie interesujących jednostek językowym i ich najróżniejszych złożonych zastosowań, które mogą interesować badaczy retoryki i językoznawców. Niektóre audiowizualne utwory opisałem jedynie pokrótce. Stanowiąc mają one zaproszenie do dalszych badawczych aktywności: *Black Mirror* (Channel 4 / Netflix), *Extant* (CBS).

Futuristic and cyberpunk themes in popculture television shows and rhetorical-linguistic analysis of audiovisual work

Abstract

The purpose of this paper was to show a number of linguistic analysis possibilities of futuristic and cyberpunk movie themes. My choice of material was untypical; Many of my chosen TV-shows were not the classical example of analyzed type of literature and its adaptations. I attempted to find and describe popculture products inspired by futuristic and cyberpunk literature, which don't have to meet all the conditions for being defined as cyberpunk work, for example: *Westworld* (HBO), *Doctor Who* (BBC), and *Mr. Robot* (USA Network). My goal was to collect and discuss interesting language units and their combinations which may be used as material in rhetoric and linguistic studies. Some of the examples used were only succinctly described as an invitation to further scholarly activities: *Black Mirror* (Channel 4 / Netflix), *Extant* (CBS).

Słowa kluczowe: wątki futurystyczne, cyberpunk, popkultura, telewizja, retoryka, lingwistyka

Keywords: futuristic themes, cyberpunk, popculture, television, rhetoric, linguistics

Rafał Jakiel – pracownik Instytutu Filologii Germańskiej (Zakład Języka Niemieckiego) Uniwersytetu Wrocławskiego. Przygotowuje dwie prace doktorskie w dyscyplinach: językoznawstwo i filozofia. Członek niemieckiego Rhetorikforum – Verein zur Förderung der Rhetorik in Wissenschaft und Praxis e.V., Polskiego Towarzystwa Retorycznego oraz Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami. Do zainteresowań badawczych autora należą: przekładoznawstwo, językowe osobliwości w produktach kultury popularnej (szczególnie w filmie), działania perswazyjne podejmowane przez twórców i przedstawicieli branży filmowej.