



**Mariusz M. Leś**

Uniwersytet w Białymstoku

## **PRZEJRZYSTOŚĆ I BLASK. RETORYKA WIZUALNA W UTOPII I FANTASTYCE NAUKOWEJ**

**Transparency and Glare. Visual Rhetoric  
in Utopia and Science Fiction**

### **Abstract**

Science fiction is often depicted as literature of ideas. It is reasonable, but – in its essence – science fiction relies upon visual imagination, inherited from utopia, and it draws toward rhetoric visualisation thanks to such rhetorical devices as metaphor or hyperbole. It is placed at the very intersection of word and picture. Many movies, TV series, novels and stories share this principle, mainly in the form of basic but powerful meta-religious division between light and darkness, surprisingly borrowing its persuasive force from the sublime. One of the most interesting case here is cyberpunk, a dystopian genre reinforcing the idea and symbol of transparency.

Fantastyka naukowa bywa określana mianem „literatury idei”<sup>1</sup>. Owszem, dzieła mieszczące się w tej konwencji często rozwijają lub popularyzują koncepcje naukowe, filozoficzne czy politologiczne. Istota fantastycznonaukowej konwencji leży jednak gdzie indziej. Przede wszystkim kreuje ona stany rzeczy, fikcyjne światy odmienne od „naszego”<sup>2</sup>. Zakotwiczone w nich idee uzależnione są od jakości tej właśnie kreacji. Pierwszym wymogiem stawianym fantastycznym światom jest zatem wewnętrzna niesprzeczność, co nadaje konwencji rys maksymalistyczny, w mniejszym stopniu ze względu na ambicje i zdolności poszczególnych pisarzy, a w większym – ze względu na „genotyp” całej konwencji i jej ewolucję w kierunku pozorowania samodzielności fantastycznych światów, czyli w stronę egzomimetyzmu<sup>3</sup>. W takim ujęciu jednym z głównych zadań *science fiction* jest agresywne kontrolowanie procesu odbioru, tak, by czytelnik skonfrontował kreację świata fantastycznego (i związane z nim idee) z własnym obrazem rzeczywistości, z własnymi przyzwyczajeniami i wyobrażeniami możliwych stanów rzeczy. Wszystko to, by wytrącić go z gnuśnego poczucia bezpieczeństwa. Jeśli uznamy przesunięcie ciężaru z dyskursywnie wyłożonej idei na jej wizualną realizację, wówczas dostrzec można wiele podobieństw między *science fiction* (głównie „złotego wieku”) a *glamour*, ze względu na wewnętrzną energię potencjalną *glamour*, budowanego na równoległości uwodzenia i odpychania, napięcia między obietnicą osiągnięcia lepszego życia a zachowaniem tajemnicy oraz niechęcią wobec materialnego „zaplecza” owego lepszego życia<sup>4</sup>.

---

1 I. Csicsery-Ronay, *Seven Beauties of Science Fiction*, Middletown 2008, s. 146.

2 Przez „nasz” świat rozumieć należy świat uznawany w akcie komunikacji literackiej za aktualny, rzeczywisty”, w relacji do „światów możliwych”. Por. P. Stockwell, *Poetyka kognitywna. Wprowadzenie*, przeł. A. Skucińska, Kraków 2006, s. 131-133.

3 „Egzomimetyzm” realizuje się w narracji pomijającej eksplikację powiązania „naszego” świata z fantastycznym. Dzięki temu pomija mimetyzm i antymimetyczność, opisując świat fantastyczny jako rzeczywisty. A. Zgorzelski, *SF jako pojęcie historycznoliterackie*, [w:] *Spór o SF*, red. R. Handke, L. Jęczmyk, B. Okólska, Poznań 1989, s. 145. Moim zdaniem rozłączność zaznaczona przez Zgorzelskiego decyduje o dynamice *science fiction*. Jest to więc rozłączność o cechach dekonstrukcji.

4 V. Postrel, *The Power of Glamour: Longing and the Art of Visual Persuasion*, New York 2013.

Jeśli kreacja spójnego fantastycznego świata zakończy się sukcesem, czytelnik ma wrażenie, że utwór fantastycznonaukowy łatwo poddaje się streszczeniu. Ideologie stają się wówczas bardziej wyraziste: te aktualne i te możliwe mogą już być ze sobą porównywane. Siła dyskursywnej perswazji jest więc bezpośrednio zależna od siły wizji. „Wizja” łączy słowo i obraz przez pośrednictwo opisu, „to obraz stworzony przez kogoś w wyobraźni lub w książce, filmie itp.”<sup>5</sup>. Podobnie jak w wyrażeniu „mieć wizję” (i pochodnych) oraz w słowie „wizjoner”, energia kreacji i kreatywności przenosi się wprost na perswazyjną moc promocji lub zanegowania przenoszonej ideologii. Wizjonerem nie jest ten, kto potrafi wyobrazić sobie potencjalne zmiany i swe wyobrażenia upowszechnić, ale ten, kto posiada wiedzę, którą promuje jako prawdę, kto zajmuje określone stanowisko, którego może bronić, „autor śmiałych planów”<sup>6</sup>. Łączy więc autentyfikację z asercją. Fantasta wizjonerem z definicji i z reguły nie jest (choć nim bywa z mocy społecznego uznania), ale jego kreacja siłą rzeczy skonstruowana jest w odniesieniu do świata aktualnego, podlega kognitywnym uwarunkowaniom, które wizualny aspekt kreacji sprzęgają z kompleksowością, mocą i stopniem wiarygodności tejże kreacji<sup>7</sup>. Fantaści zainteresowani promocją idei, rozumieniem aktualnej sytuacji w perspektywie możliwych dróg rozwoju, w naturalny sposób posługują się zatem retoryką wizualną. Warto przy tym pamiętać, że ta „energia potencjalna” często zbyt łatwo rozprasza się w schematyzmie fabuły i popularyzatorskiej usługowości fantastyki naukowej. I podobnie jak *glamour* – w eskapizmie<sup>8</sup>.

Na omówiony wyżej proces wizualizacji racjonalistycznego dyskursu nakłada się popularność sztuk wizualnych i mediów audiowizual-

<sup>5</sup> Hasło *Wizja*, [w:] *Inny słownik języka polskiego*, red. M. Bańko, t. 2, Warszawa 2000, s. 1021.

<sup>6</sup> Tamże.

<sup>7</sup> Darko Suvin, klasyczny już teoretyk *science fiction* w charakterystyczny sposób waha się przy określeniu dominanty konwencji fantastycznej – od *cognitive estrangement* do *chronotopu*. D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven 1979; D. Suvin, *On Metaphoricity and Narrativity in Fiction: The Chronotope as the „Differentia Generica”*, „SubStance” 1986, nr 3, s. 51-67.

<sup>8</sup> V. Postrel, dz. cyt., s. 173.

nych, przerastająca w konstatację „zwrotu wizualnego”<sup>9</sup>. Przy tej okazji należy wspomnieć, że fantastyka zawdzięcza najwięcej, przynajmniej w wymiarze popularności, kinu „nowej przygody” lat 70. XX wieku<sup>10</sup>. Nie przez przypadek większość przywołanych przeze mnie dzieł to właśnie filmy kinowe i seriale telewizyjne.

Zakres i moc wizualizacji fantastyka naukowa zawdzięcza przede wszystkim tradycji utopijnej. Odwaga wyobraźni, czasem złudna, pochodzi właśnie stamtąd. Klasyczne utopie, jakkolwiek definiować ich źródła, przedstawiały fantastyczną społeczność w opozycji do krytykowanej rzeczywistości otaczającej autora. Moc wizji oceniana jest na podstawie odczuć, odniesienia ideologiczne wymagają zaś interpretacji. To rozdwojenie na warstwę wizjonerską i dyskursywną jest jedną z cech definiujących utopijność jako taką. Utopia uwodzi, ale wywołuje też podejrzliwość.

Konstrukcja społeczności utopijnych wyłania się dwutorowo. Dwoistość ta wyznacza również ich sposób istnienia. Po pierwsze, realizują się one w fikcyjnych wykładach wygłaszanych przez fikcyjnych władców, konstruktorów lub funkcjonariuszy, które można określić jako uporządkowane, przejrzyste, hierarchiczne. A jednak ten układ myśli i słów oddawał też drugi sposób istnienia, którym utopia wyróżniała się na tle politycznych traktatów – podstawowa dyskursywna formuła, na podstawie której społeczeństwo było budowane, była w ramach fikcji ożywiana i podlegała regułom estetyzacji. Zrodziło się piękno utopijnej harmonii, z konieczności i definicji łatwe do opisywania, możliwe do redukcji do podstawowego wzoru, wyznaczającego geometryczną przejrzystość i harmonię. Piękno utopijnych formuł i społecznych struktur współgrało z ich racjonalnością, perswazyjnie zniewalając do przyjęcia własnych dyskursywnych reguł jako koniecznych, a w punkcie dojścia umieszczając obietnicę dobra i szczęścia. I tautologicznie – historia nabiera sensu dopiero z doskonałego, ostatecznego i najwyższego punktu widzenia. *Logos* w akcie założycielskim ustala własny sens, staje się samowystarczalnym źródłem światła rozumu. Jeśli zatem wypełnić

---

<sup>9</sup> W. J. T. Mitchell, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, Chicago 2005, s. 215.

<sup>10</sup> J. Szyłak, *Fantastyka i kino nowej przygody*, Gdańsk 1997.

formułę utopijną redukując ją do wymiaru eutopii<sup>11</sup>, to znajdziemy się najbliżej efektywności prezentowanej w *Mieście Słońca* Campanelli<sup>12</sup>.

Utopie odnosiły się zatem do symboliki *logosu*, wiedzy i zrozumienia jako źródła światła i efektu jasności. Oznacza to też ustanowienie próby dominacji, aż do efektu „prześwietlenia”. Utopijna architektura mieniła się również wielobarwnym bogactwem klejnotów i złota, ale utopianie pozostawali obojętni wobec materialnego aspektu tego bogactwa. Transcendencja nie oznaczała tu porzucenia doczesności, była przekroczeniem cząstkowości materii, momentem metaforycznego zjednoczenia wielobarwności, uspołnienienia różnorodności<sup>13</sup>.

Podobne obrazowanie okazało się trwałe w fantastyce naukowej o walorach utopijnych oraz tej, która przywoływała utopijność na zasadzie polemicznego cytatu. Odnajdziemy je w wyobrazeniach architektury przyszłości: tak w utopijnym filmie *Things to Come* na podstawie powieści Herberta George’a Wellsa<sup>14</sup>, jak w dystopijnym *Metropolis* w reżyserii Fritza Langa<sup>15</sup>. Wspomnijmy także świetlistą biel wnętrza i doskonałą geometrię (podkreślaną przez „taneczne” sekwencje) bryły stacji orbitalnej w *2001: Odysei kosmicznej*<sup>16</sup>. W najnowszej kinowej wersji *Star Trek* reżyser J. J. Abrams posunął się do odważnej hiperbolizacji oświetlenia wnętrza statku *Enterprise*. Jak sam przyznaje w okołofilmowym wywiadzie<sup>17</sup>, popchnęła go do tego potrzeba przekroczenia materialnych i finansowych ograniczeń, które w „oryginalnym” serialu<sup>18</sup> odwracały uwagę od przekazu ideologicznego. Chciał zawrzeć w tym prostym, ale efektownym chwycie energię (utopijną)

---

11 Zob. M. M. Leś, *Fantastyka socjologiczna. Poetyka i myślenie utopijne*, Białystok 2008.

12 T. Campanella, *Miasto słońca*, przeł. L. i R. Brandwajnowie, Warszawa 1994, s. 18: „Posadzka lśni od drogocennych kamieni. Siedem złotych lamp, noszących nazwy siedmiu planet, wisi, płonąc niegasnącym ogniem”.

13 M. Lurker, *Przestanie symboli*, przeł. R. Wojnakowski, Kraków 1994, s. 203.

14 *Things to Come*, reż. W. C. Menzies, Wielka Brytania 1936.

15 *Metropolis*, reż. F. Lang, Niemcy 1927.

16 *2001: A Space Odyssey*, reż. S. Kubrick, USA 1968.

17 *Nowa wizja (New Vision) – Star Trek*, reż. J. J. Abrams, Paramount Pictures 2009, wydanie rozszerzone, dysk 1.

18 Serial, który uruchomił uniwersum *Star Trek*, emitowany w Stanach Zjednoczonych w latach 1966–1969, zwany jest serialem „oryginalnym”, źródłowym (*The Original Series – TOS*).

i stworzyć widowisko, wizualny przepych, czyli – ucieleśnić wizję. Aby tego dokonać, odwołał się do techniki zapisu aktu obserwacji w samym przedstawieniu. Efekt flary, dzięki któremu bohaterowie wydają się dematerializować w efekcie półprzejrzystości, ujawnia przecież rejestrującą kamerę. Trzeba uwydatnić fikcyjność, by fikcja stała się bardziej wiarygodna (czy realistyczna?)<sup>19</sup>. Obraz „uwodzi” odbiorcę ostentacyjnie grą. W koncepcji Jeana Baudrillarda akt uwodzenia opiera się na pewnej formie kokieterii: udawanie, symulowanie podtrzymuje istnienie wymiaru autentyczności<sup>20</sup>. Na tym opiera się jej perswazyjność. Jego mocne ontologiczne postulaty<sup>21</sup>, nawet jeśli uznać ich przesadną prowokacyjność, ujawniają siłę tej perswazji i jej mechanizm.

Fantastyka maksymalizuje tę grę fikcji: manifestuje sztuczność, opierając jednocześnie na tej manifestacji własną wiarygodność. Gdyby nie serializacja, eksponowanie przynależności do konwencji, *science fiction* nie osiągnęłaby obecnego sukcesu, nie byłaby rozpoznawana jako twórczość artystycznie i społecznie istotna. Technika ta uwodzi autoironią połączoną z manifestacją paradoksu i uzurpacją totalności (zawiera sama siebie i swe przeciwieństwo). Podobną strategię przyjęła wcześniej utopia. Można ją uznać za sposób oczarowania odbiorcy, mnożenia odniesień i autodefinicji w celu pozbawienia odbiorcy argumentów. Pierwszą, być może najcelniejszą, krytykę utopii zawiera już przecież sama *Utopia*, a autorzy *science fiction*, mimo że ich materiałem są wyobrażenia przyszłości, zazwyczaj nie zgadzają się na rolę proroków, z tej niezgody czyniąc jeden z czynników konstytutywnych konwencji fantastycznonaukowej<sup>22</sup>. W centrum paradoksu pozostaje zatem półprzezroczysta fikcja artystyczna, zapowiadana przez utopię,

---

<sup>19</sup> Por. B. Landon, *The Aesthetics of Ambivalence: Rethinking Science Fiction Film in the Age of Electronic (Re)Production*, Westport – London 1992, s. 61 i nast. (Rozdział 4: *The Aesthetics of Ambivalence: Spectacle and Special Effects, Trickery, and Discovery*).

<sup>20</sup> J. Baudrillard, *O uwodzeniu*, przeł. J. Margański, Warszawa 2005, s. 55-60.

<sup>21</sup> J. Baudrillard, *Symulacja i science-fiction*, [w:] tenże, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 149-156.

<sup>22</sup> Najwyraźniejszym sygnałem w amerykańskiej *science fiction* było pojawienie się terminu *speculative fiction*: W miejsce ekstrapolacji – spekulacja. Możliwość ponad koniecznością. B. Stableford, *The British and American Traditions of Speculative Fiction*, [w:] *Contours of the Fantastic*, red. M. K. Langford, New York 1990.

a maksymalizowana w *science fiction*, której w *glamour* odpowiada rozpoznana i asertoryczna iluzja.

Eutopijna *science fiction* wykorzystuje zatem charakterystyczny dla utopii wizualny przepych. Wykorzystuje go w dwojakim wymiarze. Po pierwsze, tworzy dynamiczny obraz wysokiego stopnia komplikacji. W kadrze „coś się dzieje”, coś, co powinno widza przytłoczyć. Ekspozycja migotliwych tablic przełączników i kontrolnych wyświetlaczy przerasta czasem w efekt autoparodystyczny. Po drugie, wiąże się ona także z głębszym objawem wielobarwności, czyli z komunikowalnością. Interfejs człowiek-maszyna przypomina wówczas kontakt człowiek-obcy. Obce istoty nastawione na komunikację zazwyczaj przybierają wielobarwne geometryczne kształty, domagające się scalenia w odbiorze, czyli interpretacji. Znakiem tego zaplanowanego nadmiaru jest synestezja komunikacji<sup>23</sup>, którą najlepiej pamiętamy zapewne z finalnych scen *Bliskich spotkań trzeciego stopnia*<sup>24</sup>.

Ponieważ wizualność łączy się z przyspieszeniem i intensyfikacją aktu komunikacji, właściwym jej kontekstem jest retoryczność. Nie chodzi już nawet o wąsko rozumiane chwytły retoryczne oparte na wizualizacji<sup>25</sup>, na odwołaniu do wyobraźni, ale o procesualność racjonalności i tożsamości wewnątrz mechanizmu uznakowienia. Proces ten przebiega w ramach definiowanych przez metaforyzację, alegoryzację i symbolizację, których głównym zadaniem jest właśnie łączenie, nawiązywanie komunikacji między metonimicznie nieprzystającymi do siebie bytami-znakami. Składnia wizualna jest wyraźnie zależna od racjonalizacji, którą wprowadza jednoczesną hierarchiczność i pro-

---

23 Synestezja zwiększa wartość komunikacyjną poprzez poszerzenie i sprzężenie kanałów komunikacyjnych. A. Kampka, *Wizualność w komunikacji publicznej*, [w:] *Retoryka wizualna. Obraz jako narzędzie perswazji*, red. A. Kampka, Warszawa 2014, s. 7.

24 *Close Encounters of the Third Kind*, reż. S. Spielberg, USA 1977.

25 A. Kampka, dz. cyt., s. 6: „Każda przenośnia, która jest przecież oparta na rozumowaniu, odwołuje się bezpośrednio do zmysłów, szczególnie do najsilniejszego z nich – wzroku.” Zob. także: M. Ryszka-Kurczab, *Problemy retoryki wizualnej: perswazja i argumentacja wizualna*, [w:] *Retoryka wizualna...*, dz. cyt., s. 47: „Konsekwencją faktu, iż przez dwa i pół tysiąca lat retoryka była dyscypliną zasadniczo ograniczoną do zjawisk językowych, jest pomocą języka”.

cesualność słowa<sup>26</sup>. Wizualność nie jest dodatkiem, lecz integralnym składnikiem rozumienia sprzężonego z perswazją.

Utopia, a za nią duża część *science fiction*, umiejscowiła się zatem na retorycznym skrzyżowaniu słowa i obrazu. Na tę opozycję nakłada się inna, równie istotna opozycja – między dyskursywnością a figuratywnością. Utopia była z konieczności zanurzona w zmyśleniu, później usankcjonowanym jako fikcja. Logocentryczna perswazyjność i agresywność utopii przekraczana jest przez – częstokroć instrumentalnie traktowaną – potrzebę immersji, potrzebę wciągnięcia odbiorcy do wnętrza wizji. W tej logice wirtualnej synestetyczności potęgowanie wrażeń i bodźców świadczy o efektywności. Jednak tracimy wówczas z oczu polemiczność i otwartość ideologicznej propozycji. Świadomość tego dylematu objawia się ekspansją autoironii i zainteresowaniem samym językiem oraz wszystkimi innymi środkami służącymi zanurzeniu odbiorcy w wykreowanym świecie.

Co okaże się później szczególnie interesujące w kontekście utopijnego dziedzictwa przejętego częściowo przez fantastykę naukową oraz *glamour* jako pożądania lepszego jutra, utopia konfrontowna była także z drugim, po racjonalności, źródłem inspiracji, czyli z żywą tradycją wyobraźni religijnej. Obecna jest ona w wielorakiej postaci, przede wszystkim w topice „raju na ziemi”<sup>27</sup>, ale również w figurze przebóstwienia fikcyjnego władcy-założyciela kontrolującego późniejsze akty interpretacji. W konsekwencji, idea niezmiennego społecznego organizmu stanowi namiastkę nieśmiertelności, tak negatywnie eksponowaną później w antyutopiach<sup>28</sup>. Fantastyka naukowa także będzie potrafiła włączać w swój krwiobieg elementy wyobraźni religijnej, dokonując ich racjonalizacji, włączając je w dyskusję o metasystemach wartości. Tym samym obrazowanie to nawiązuje do obrazowania religijnego, mistycz-

---

26 „Visual communication does not have explicit syntax for expressing analogies, contrasts, casual claims, and other kinds of propositions”, P. Messaris, *Visual Persuasion*, London 1997, s. XI. Perswazyjna argumentacja opiera się głównie na narracji, której główną siłę stanowi prowokowanie odbiorcy do samodzielnego nawiązywania połączeń. Por. M. Ryszka-Kurczab o wątpliwej funkcjonalności czystych „argumentów wizualnych”, M. Ryszka-Kurczab, dz. cyt., s. 49 i nast.

27 Nowe Jeruzalem podobne jest do „kamienia drogocennego”, M. Lurker, dz. cyt., s. 128.

28 Np. A. Huxley, *Nowy wspaniały świat*, przeł. B. Baran, Kraków 1988, s. 103.



nego, wyraźnie operując kontrastem światła i ciemności<sup>29</sup>. Kontrast ten wyraźnie można zaobserwować w *2001: Odysei kosmicznej*, w scenie nałożenia światła słońca i połyskującej czerni monolitu.

Utopia przytłaczała podróżnika i rozbitka ogromem przedsięwzięcia, przekroczeniem ograniczeń, które przybysz uznawał za naturalne. To nie on dążył do utopii, to ona, nie zabiegając o jego względy, pochłania umysł. Jako zarazem „nie-miejsce”<sup>30</sup>, stawała się sercem paradoksu. Jest jednak miejscem koniecznym jako punkt skupienia wartości niemożliwych do zrealizowania w rzeczywistości prezentowanej jako „oporna” materia. Oscyluje więc na granicy racjonalności i nadziei. Nic zatem dziwnego w fakcie, że wewnątrz rozwiniętej już wizualizacji – twórcy fantastyki naukowej chętnie sięgają po estetykę wzniosłości, ożywiając różnicę między oczywistością a niewyraźnością, czyli w tym przypadku – między kreatywnością słowa a sugestią absolutnej samodzielności utopii<sup>31</sup>.

Co można uznać za zaskakujące, wzniosłość stała się jedną z wiódących kategorii estetycznych utopii oraz fantastyki naukowej. Stało się tak głównie dzięki temu, że utrzymuje ona wahanie między rozumową ekstrapolacją przyjętych założeń a uznaniem możliwości epifanicznej ingerencji z zewnątrz albo możliwości poznawczego zerwania, czyli „osobliwości”<sup>32</sup>. Ta gra w skojarzenia może wieść w różnych kierunkach i może być na różne sposoby wykorzystywana. Obce istoty dominujące intelektualnie nad przedstawicielami rodzaju ludzkiego są zazwyczaj przedstawiane jako na polu zdematerializowane (czasem półprzezro-

---

<sup>29</sup> M. Lurker, dz. cyt., s. 115.

<sup>30</sup> Do obowiązków komentatorów *Utopii* i utopii należy wspomnienie o grze słów wpisanej w to słowo: między *eu-topos* („dobre miejsce”) a *ou-topos* („nie-miejsce”). Najczęstsza interpretacja rozgrywa podtekst autoironiczny – *eutopia* nie ma miejsca, więc jest niemożliwa. Zob. np. A. Burgess, *Rok 1985*, przeł. Z. Batko, R. Stiller, Kraków 2004, s. 57.

<sup>31</sup> Czyli utopii interpretowanej jako *eutopia*.

<sup>32</sup> Co jest szczególnie istotne w kontekście „osobliwości” transhumanistycznej (*singularity*). V. Vinge, *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, <https://www-rohan.sdsu.edu/faculty/vinge/misc/singularity.html> (oryg. publ. – 1993, [dostęp: 3.04.2014]). Tak rozumianą osobliwość popularyzuje obecnie Ray Kurzweil. Zatrudnienie Kurzweila przez Google – potentata na rynku sieciowo-informatycznym – okazało się wybitnym impulsem utopijnym, nawet jeśli ma znaczenie głównie marketingowe.

czyste) źródła intensywnego białego światła, jako istoty kojarzące się z aniołami. Typowy obraz znajdziemy chociażby w odcinku *Arena* „oryginalnej” serii *Star Trek*<sup>33</sup> czy w *Bliskich spotkaniach trzeciego stopnia, Misji na Marsa*<sup>34</sup> oraz wielu innych filmach, powieściach i opowiadaniach. Nie zawsze jednak są to istoty oceniane pozytywnie w granicach ideologii wykreowanych w konkretnych dziełach. Ich pojawienie się oraz uruchomienie kontekstu religijnego (tu chrześcijańskiego) o pozytywności bynajmniej nie przesądza. Można powiedzieć, że funkcja zostaje sproblematyzowana, wprowadza nowe możliwości, łącznie z polemiką i odwróceniem. Służy wyniesieniu dyskursu na poziom „zastrożony” wcześniej dla refleksji teologicznej, z intencją perswazyjną.

W ramach tego sposobu myślenia i obrazowania otwierają się jednak tak uporczywe nierozstrzygalniki, które – tak czy owak – wprowadzają fundamentalne pytania o charakterze *stricte* religijnym. W takim ujęciu utopia, a następnie *science fiction*, stanowią zadziwiająco sumę historii pojęcia wzniosłości<sup>35</sup>.

Prefiguracji tego zjawiska, realizowanego w *science fiction* i retorycznej estetyce *glamour*<sup>36</sup>, można szukać w koncepcji Pseudo-Longinosa, który wiąże wzniosłość z wrażeniem, jakie wywiera komunikat na odbiorcy, oraz – co ważne z retorycznego punktu widzenia – wiąże rozumienie z wyrażaniem i przedstawieniem. Wzniosłość w takim ujęciu oznacza przede wszystkim uruchomienie skali wyobraźni przekraczającej doczesność, obiecującej istnienie wyższego, choć częściowo lub tymczasowo niepojętego (być może nawet niepojmowalnego) sensu<sup>37</sup>. Wzniosłość nie rezygnuje jednak z przedstawienia, lecz posługuje się szeregiem chwytów je wspomagających. Takim chwytem, rozpoznawalnym znakiem utopijnej fantastyki naukowej, jest właśnie globalna i kosmiczna skala, a w jej centrum – losy ludzkości. W miejsce transcendencji postawiona została granica, która podlega nieustannej renegocjacji i próbom przejścia. Przypomina wzniosłość „postmoder-

<sup>33</sup> *Star Trek*, sezon 1, epizod 19: *Arena*.

<sup>34</sup> *Mission to Mars*, reż. B. de Palma, USA 2000.

<sup>35</sup> Por. M. Gołaszewska, *Wzniosłość*, [w:] *Słownik literatury polskiej XIX wieku*, red. J. Bachórz, A. Kowalczykowa, Wrocław – Warszawa – Kraków 1994, s. 1035-1038.

<sup>36</sup> Por. V. Postrel, dz. cyt., s. 141.

<sup>37</sup> P. Shaw, *The Sublime*, Abingdon 2007, s. 4.

nistyczną”<sup>38</sup>. Monumentalizm natury i odczucie przerażenia wobec jej ogromu, widoczne chociażby w *Mysłach* Pascala czy w *numinosum* Rudolfa Otto<sup>39</sup>, zostają przeniesione – mocą konieczności, a nie świadomego wyboru – na dyskurs fantastycznonaukowy. Tyle że tu wynikiem jest monumentalizacja wytworów techniki, myśli racjonalistycznej, przez co autorom łatwiej przekroczyć granicę śmieszności<sup>40</sup>.

Dzięki sfunkcjonalizowaniu graniczności i obcości oraz dzięki zaangażowaniu chwytu defamiliaryzacji wzniosłość przyciągnęła szczególną uwagę badaczy neomarksistowskich. Tom Moylan uznał, że wzniosłość staje się „potencjalnie wywrotowa” (*potentially subversive experience*), a jej doświadczenie jednocześnie „przerazające i satysfakcjonujące” (*both terrifying and satisfying*)<sup>41</sup>. W odniesieniu do *science fiction* o wzniosłości pisał inny marksistowski krytyk – Istvan Csicsery-Ronay – uznając ją za jedną z siedmiu cech świadczących o nieprzeciętnej „urodzie” konwencji. Wzniosłość wiąże emocje z procesem poznawczym, wprowadzając najwyższy stopień poznawczego napięcia, czyli poczucie zadziwienia (*sense of wonder*)<sup>42</sup>. Pojawia się, gdy zdamy sobie sprawę, że postrzegane uniwersum przekracza nasze wyobrażenia<sup>43</sup>. W tym momencie *science fiction* nie rezygnuje jednak z prób wizualizacji, szuka w nich nawet swej istoty, wykorzystując wzniosłość (obok przeciwstawnej groteski) do regulowania sensów<sup>44</sup>.

---

38 Tamże, s. 3: „[The] sublime points no longer beyond reason and expression, but rather that within representation which nonetheless exceeds the possibility of representation”.

39 R. Otto, *Świętość*, przeł. B. Kupis, Warszawa 1999.

40 Zagrożenie to rozpoznał już Pseudo-Longinos, gdy kładł nacisk na istnienie zaplecza znaczeniowego, które mogłoby zrównoważyć retoryczny patos. M. Gołaszewska, dz. cyt., s. 1035.

41 Moylan, *Scraps of the Untainted Sky: Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Boulder-Oxford 2000, s. 7.

42 I. Csicsery-Ronay, dz. cyt., s. 146: „The cognitive beauties [...] would be merely formal schemes if they did not have strong emotional attractions”.

43 Tamże, s. 146: „Readers of SF expect it to provide an intense experience of being translated from the mundane to imaginary worlds and ideas that exceed the familiar and the habitual [...]. They expect to feel as if they are witnessing phenomena beyond normal limits of perception and thought [...]. The sense of liberation from the mundane”.

44 Tamże, s. 148: „In sf, the powers and ideas of gods are made available to contingent physical beings, even if only for a little while”.

Prześwietlenie i blask mają więc także wymiar ideologiczny. Opierają się na potencjalnej asymetrii wiedzy i absolutnej kontroli, co jest wizualizowane jako wahanie między źródłem światła a odbłaskiem, świetlistością a półprzezroczystością. Rozróżnienie to staje się kluczowe przy okazji przekraczania granicy między utopią a dystopią. Jest to moment symboliczny, zwrotny, gdy utopia (w jednej ze swych historycznych postaci) przechodzi do fazy realizacji. Jednym z takich właśnie momentów było zaprojektowanie *Panoptikonu* przez Jeremy'ego Benthama<sup>45</sup> modelu doskonałego więzienia, przekładalnego na model efektywnie zorganizowanego społeczeństwa. W *Panoptikonie* więźniowie umieszczeni byli w budowli zbudowanej na planie okręgu. W jej środku znajdowała się wieża strażnicza. Cele były z dwóch stron przezroczyste, tak by światło z zewnątrz przenikało do środka, a więzień nie mógł się ukryć. Strażnicy przebywający w wieży ukrywali się natomiast za lustrami weneckimi. Więźniowie nigdy nie mieli więc pewności, w którym momencie byli obserwowani. W efekcie więzienie nastawione było na samokontrolę więźniów.

Przy tak symbolizowanej asymetrii wiedzy pojawia się tajemnica, która w retoryce wizualnej wyrażana jest przez opozycję światła i ciemności, ze wspomagającymi czynnikami przezroczystości oraz wtórności (odbijaniem) światła. Przewaga wiedzy oznacza tu absolutyzację obserwacji. Obserwatorzy mogą więc stać się istotami demonicznymi, co najlepiej widać w kreacji obcych dysponujących przewagą wglądu w cudze umysły. Dar telepatii wiąże się z pokusą kontroli, co wizualnie objawiać się może na przykład charakterystyczną iluminacją oczu, choćby w epizodzie serialu *Star Trek* zatytułowanym *Where No Man Has Gone Before*<sup>46</sup> lub w *Wiosce przeklętych*<sup>47</sup>. Oczy wydają się „mówić”: „Wiemy o was wszystko, mamy nad wami władzę”.

---

<sup>45</sup> Panoptikon – projekt doskonałego więzienia autorstwa Jeremy'ego Benthama (zawarty w dziele *Panoptikon albo Dom Nadzoru* z 1787 r.) – okazał się niezwykle żywotny. Stał się symbolem systemu opartego na nieustannej inwigilacji. J. Bentham, *Panopticon or the Inspection House*, London 1791. Zob. też np.: Z. Bauman, *Wolność*, Kraków 1995, s. 20.

<sup>46</sup> *Star Trek*, sezon 1, epizod 3.

<sup>47</sup> *Village of the Damned*, reż. W. Rilla, USA 1960.

Znakiem dystopijności stał się ponury wielkomijski mrok. Standardy w tym zakresie wyznaczył *Łowca androidów*<sup>48</sup>, choć oczywiście nie był przy tym pozbawiony zapowiedzi. Ciemności w konwencji cyberpunku przeciwstawiona została rozświetlona wizja odcieleśnionych wirtualnych promenad (także w opozycji do mrocznej materii). Cyberprzestrzeń to przecież „konsensualna halucynacja doświadczana każdego dnia przez miliardy uprawnionych użytkowników we wszystkich krajach”<sup>49</sup>. Rzeczywistość pozbawiona zostaje głębi, cyberprzestrzeń jest programem generowanym na wyższym poziomie, na powierzchni<sup>50</sup>. Umysł wędrujący w cyberprzestrzeni doznaje powierzchownych iluminacji wahających się między świetlistością a przezroczystością: „Światłne linie przebiegały bezprzestrzeń umysłu, skupiska i konstelacje danych. Jak światła wielkiego miasta, coraz dalsze [...]. I płynął, rozkwitał przed nim jak orgiami z płynnego neonu, odkrywał dom nie znający odległości, jego ojczyznę, trójwymiarową szachownicę sięgającą nieskończoności”<sup>51</sup>.

Jednym z wizualnych znaczników cyberpunkowej dystopii stały się okulary przeciwsłoneczne, czyli słynne *mirrorshades* z tytułu antologii wydanej w 1986 roku pod redakcją Bruce’a Sterlinga<sup>52</sup>, spopularyzowane dzięki kinowej trylogii *The Matrix*<sup>53</sup>. *Mirrorshades* to okulary przeciwsłoneczne powleczone warstwą metalu, częściowo odbijające światło, co czyni z nich coś w rodzaju przenośnych luster weneckich. To

---

48 *Blade Runner*, reż. R. Scott, USA 1982.

49 W. Gibson, *Neuromancer*, przeł. P. Cholewa, Warszawa 1992, s. 80.

50 „Not only does *Neuromancer* offer us brilliant descriptions of the look of the future, but it also presents that future as a multifaceted, polished chrome world in which reflection – surface – becomes the operating reality. In the semblance of Gibson’s novel (as in the present according to cultural critics such as Jean Baudrillard and Arthur Kroker) electronic images, holographs, clones, cyborgs, and hallucinations intermingle in a world where copies are often better than originals and where almost everything reflects, replicates, or imitates something else”. B. Landon, dz. cyt., s. 122.

51 W. Gibson, dz. cyt., s. 81-82.

52 *Mirrorshades*, red. B. Sterling, New York 1986. Tytuł antologii pochodzi od tytułu noweli Lewisa Shiner’a *Mozart in Mirrorshades*.

53 *The Matrix, The Matrix Reloaded, The Matrix Revolutions*, reż. The Wachowskis, USA 1999–2003.

akt sprzeciwu wobec nadrzędnego systemu kontroli, próba zajęcia centralnego miejsca w wieży obserwacyjnej Panoptikonu, czyli odwrócone powtórzenie gestu „wiem o was wszystko, wy o mnie nic”. Mamy tu więc do czynienia z estetyzacją dyskusji o wartościach, głównie w celu pośredniego wspomaganie emocji, połączoną z otwarciem nowych pól semantycznych, węzłów odniesień zapraszających kolejne konteksty. Pierwszym z nich jest z pewnością paranoidalność, która żeruje przede wszystkim na opozycji pokazanie – ukryte, opozycji, która nakłada się na inną: chaotyczne – uporządkowane. Urzeczony wizualnością widz, staje się w dwójnasób podejrzliwy wobec wizji i ideologii, którą ona promuje, nie potrafi odnaleźć równowagi między atrakcyjnością a czytelnością doświadczenia. Wydaje się, że ta perspektywa zajmuje obecnie pozycję dominującą.