

Agnieszka Libura

Zakład Językoznawstwa Stosowanego, Uniwersytet Wrocławski

ORCID 0000-0003-2392-2959

agnieszka.libura@uwr.edu.pl

INTEGRACJA POJĘCIOWA W MEMACH INTERNETOWYCH ZAWIERAJĄCYCH WYOBRAŻENIA GESTÓW

DOI: 10.52097/acapress.9788362475810.25-47

Słowa kluczowe: Streszczenie

mem internetowy, gest, integracja pojęciowa, amalgamat pojęciowy, jednozakresowa siatka integracji pojęciowej

Artykuł omawia wyniki analizy memów opartych na binarnych opozycjach gestów. Memy te przywołują uniwersalne znaki myśli wpisane w reakcje ludzkiego ciała, niekiedy wsparte dobrze rozpoznawalnymi przedmiotami, które mogą stanowić „przedłużenie ciała”. Analiza dowodzi, że konstrukcja podstawowej serii memów oparta jest na integracji pojęciowej w szczególnym typie siatki jednozakresowej, w której skonwencjonalizowana przestrzeń wyjściowa dostarczająca ramy organizującej amalgamat jest wypełniania elementami z innej przestrzeni, zazwyczaj dotyczącej aktualnych wydarzeń, dzięki czemu nowe znaczenie wyłaniające się w siatce integracji pojęciowej może służyć jako komentarz polityczny, uwaga obyczajowa itp. Skonwencjonalizowane ramy służące do organizacji tych amalgamatów przekazują bardzo precyzyjne i powszechnie zrozumiałe przez użytkowników sieci znaczenia, które współtworzą ponowoczesny folklor.

Keywords: Abstract

internet meme, gesture

The article discusses the results of the analysis of memes based on binary gesture oppositions. These memes evoke

conceptual integration, conceptual amalgam, single-range conceptual integration grid universal signs of thought embedded in the reactions of the human body, sometimes supported by well-recognizable objects that may constitute “extensions of the body”. The analysis proves that the construction of the basic series of memes is based on conceptual integration in a particular type of single-range grid, in which the conventionalized exit space providing the framework organizing the amalgam is filled with elements from another space, usually related to current events, thanks to which a new meaning emerges in the conceptual integration grid it can serve as a political commentary, moral remark, etc. The conventionalized framework for the organization of these amalgams convey very precise meanings commonly understood by web users, which co-create postmodern folklore.

Wstęp

Celem tego artykułu jest analiza wybranej serii memów opartych na binarnych opozycjach gestów, które wyrażają przeciwstawne emocje i postawy. Jako komunikaty multimodalne w nowy i twórczy sposób łączące różne treści, memy te można badać za pomocą narzędzi teorii integracji pojęciowej Gillesa Fauconniera i Marka Turnera, zwanej też teorią amalgamatów pojęciowych (1994, 1998, 2000, 2002, 2008). Jak podkreśla Fauconnier, amalgamaty pozwalają tworzyć konstrukcje fikcjonalne i przenosić pewne elementy pomiędzy przestrzeniami mającymi różny status epistemiczny: „[b]lends allow very generally for what Talmy (1995) calls fictive constructions, which are cognitively efficient because they remain linked to the relevant input spaces, so that inferences, emotions, and such can be transferred back and forth” (Fauconnier, 1997, s. 164). Memy należą niewątpliwie do takich konstrukcji, które zawieszają tryb komunikacji *bona fide*, powołują do życia fikcję humorystyczną i niezwykle wydajnie pod względem poznawczym operują odniesieniami do nierzadko bardzo odległych pojęciowo, nieprzystających do siebie treści.

Przedstawiona tu analiza próbuje odpowiedzieć na trzy pytania. Po pierwsze, czy można wskazać jakieś stałe elementy konstrukcji w siatkach integracji pojęciowej związanych z analizowanymi memami, które decydują o ich poznawczej efektywności i walorze humorystycznym? Po drugie, na jakim typie siatki integracji pojęciowej opierają się memy tej serii? Po trzecie, jaką rolę w tych konstrukcjach pełnią gesty, a zwłaszcza czy mogą mieć wpływ na ich efektywność poznawczą, humor lub popularność?

Cały tekst jest zorganizowany w następujący sposób. Najpierw omawiamy krótko najważniejsze cechy memów internetowych, potem przedstawiamy podstawy teorii integracji pojęciowej, rolę gestów w komunikacji i sposoby wykorzystania gestów w memach, a następnie wskazujemy źródła, z których wyekscerpowano materiał badawczy. Kolejna część poświęcona jest analizie wybranych memów opartych na binarnych opozycjach gestów. Całość kończy krótkie podsumowanie.

Memy internetowe jako przejaw (po)nowoczesnej kultury cyfrowej

Fenomen memów internetowych doczekał się już setek analiz kulturoznawczych, antropologicznych czy językoznawczych. Ponieważ trudno byłoby tu przedstawić pobieżnie nawet najważniejsze wątki tych prac, ograniczono się jedynie do wskazania trzech kwestii: naśladownictwa, funkcjonowania memów w szczególnym układzie komunikacyjnym oraz przynależności do (po)nowoczesnej kultury cyfrowej. Zaczniemy od przytoczenia definicji, którą zaproponowaliśmy we wcześniejszej pracy.

Przez mem internetowy rozumiem (1) cyfrowy komunikat (2) rozpowszechniany w sieci w tym celu, aby bawił uczestników komunikacji oraz (3) zachęcał do jego modyfikacji i dalszego rozpowszechniania online, (4) przynależny do szerszej grupy komunikatów cyfrowych o podobnych właściwościach formalnych, semantycznych i pragmatycznych (Libura, w druku).

Memy internetowe stały się codziennością dla osób zanurzonych w kulturze cyfrowej, a dla badaczy – ważnym materiałem do analiz mających na celu opis tej kultury. Jak zauważa Limor Shifman, „the meme is a natural for studying Internet and digital culture. Memetic behavior is not novel, but its scale, scope, and global visibility in contemporary digital environments are unprecedented”. Dalej badaczka twierdzi, że temu niepotykanemu zalewowi kultury przez twory będące wynikiem naśladownictwa (ponieważ dobry mem zawsze jest przetwarzany na dziesiątki, a nawet setki sposobów) towarzyszy ważna zmiana aksjologiczna, a mianowicie dowartościowanie kopii: „[c]opies become, in this sense, more important than the «original»: They are the *raison d'être* of digital communication” (Shifman, 2013, s. 373). Podobnie Iwona Burkacka rozpatruje memy jako rodzaj „sztuki dokonującej przetworzeń. Jej cechą jest korzystanie z tego, co już zostało stworzone lub istnieje w społecznym obiegu, a jej twórcą może być zarówno znany artysta, jak i osoba anonimowa”. Zwraca też uwagę na wielość określeń, którymi badacze próbują nazywać tego rodzaju twórczość: „Taką działalność nazywa się przetworzeniem, zawłaszczeniem, remiksowaniem czy samplowaniem kultury, sztuką kowerów (coverów), recyklingiem kulturowym, plagiowaniem (plagiaryzmem), brikolazem, postprodukcją, sztuką apropiacji (*appropriation art*) czy sztuką piracką” (Burkacka, 2016, s. 89). Nieustanne kopiowanie i przetwarzanie memów sprawia, że wchodzą one między sobą w wielorakie relacje intertekstualne, których stopień złożoności potęgują liczne nawiązania do innych warstw kultury.

Ich odbiór intertekstualny jest uzależniony od przygotowania do podjęcia zaproponowanej przez autora gry semantycznej i od umiejętności kojarzenia czasem odległych faktów tekstowych. W wypadku memu internetowego gra intertekstualna jest bardziej skomplikowana niż w wypadku tradycyjnych tekstów literackich, ponieważ odnosi się do różnych systemów znakowych współistniejących w samym memie – ikonicznych i werbalnych, często oprócz nawiązań do memów sieciowych, proces odkrywania związków intertekstualnych wymaga dodatkowo odkrycia pozasieciowych odniesień tekstowych (Zdunkiewicz-Jedynak, 2016, s. 59).

Mem jest zachętą nie tylko do rozwiązania zagadki wpisanej w jego strukturę przez nadawcę, który podejmuje pewnego rodzaju grę z odbiorcą, lecz także do zmiany reguł tej gry: przetworzenia memu, dodania znaczeń nowych, odkrycia analogicznych lub zanegowania dotychczasowych. W ten sposób odbiorca staje się nadawcą, co sprawia, że w ponowoczesnej kulturze cyfrowej „traci sens podział uczestników kultury na pasywnych konsumentów-odbiorców jedynie «zasysających» treści i formy wytworzone przez przemysł kulturowy oraz na aktywnych nadawców wytwarzających lub radykalnie przetwarzających je” (Kamińska, 2011, s. 63). Szczególny układ nadawczo-odbiorczy w komunikacji internetowej ma charakter egalitarny, a role nadawcy i odbiorcy są wymienne, dlatego badacze mówią w tym przypadku o kulturze współuczestnictwa. Jej charakterystycznym rysem jest sukces niedoskonałości. To właśnie treści, które są nieidealne, niedokończone, przypadkowe, amatorskie lub dziwaczne, mają największe szanse stać się materialem memu internetowego. „Since the logic of contemporary participatory culture is based on the active involvement of users, incompleteness serves as a textual hook for further dialogue, and the successful spread of the meme” (Shifman, 2014, s. 87–88).

Badacze kultury zwracają też uwagę, że twórczość internetowa ma rysy typowe dla folkloru z jego spontanicznością, anonimowością, humorem i zdolnością tworzenia wspólnoty norm i wartości zakotwiczonej w pewnych wytworach.

W ten sposób cyfryzacja rozszerza definicję folkloru, ponieważ wykorzystuje kreatywne, reproduktywne i często transgresywne możliwości komunikacji oralnej, łącząc je z nowymi narzędziami komunikacji, umożliwiającymi nie tylko udzielanie natychmiastowej odpowiedzi, ale także swobodną manipulację wizualną symboliką (Kamińska, 2011, s. 64).

Integracja pojęciowa

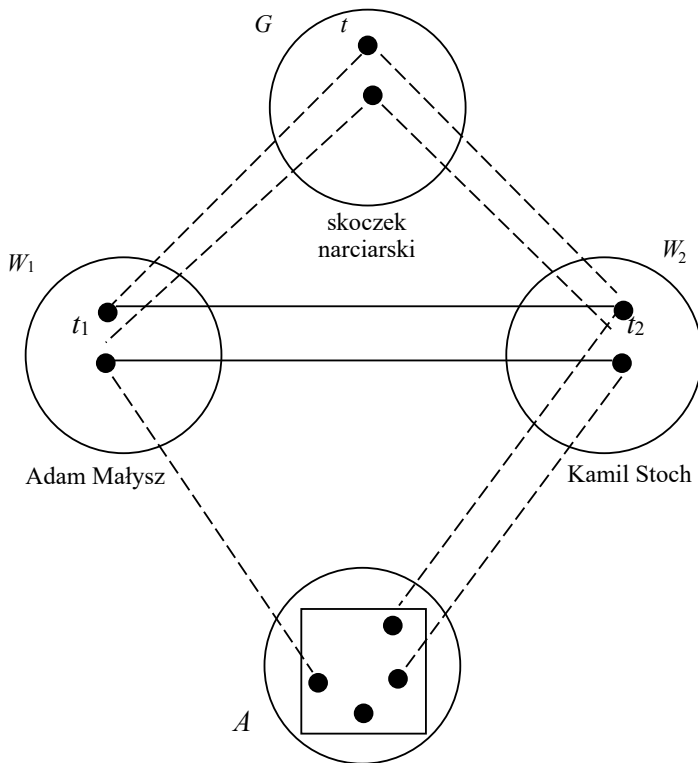
Gilles Fauconnier i Mark Turner stworzyli teorię integracji pojęciowej, aby objaśniać procesy łączenia dwóch lub więcej różnych

struktur mentalnych prowadzące do powstania nowych konstrukcji pojęciowych. Formalnie ich wykładnikiem są często nowe słowa, takie jak „covidiot”, słowotwórczo innowacyjne połączenie wyrazów „covid” oraz „idiota” odnoszące się do osób lekceważących zalecenia medyczne podczas pandemii wirusa COVID-19, lub nowe wyrażenia, takie jak „Kamil Stoch ściga Adama Małysza” (29.12.2019), ujmujące porównanie liczby zwycięstw obu skoczków jako bezpośrednią rywalizację. Nowe konstrukcje pojęciowe mogą być także wyrażane za pomocą kodów niewerbalnych, a także wielu kodów, czego dobrym przykładem są liczne memy internetowe łączące warstwę wizualną oraz werbalną.

Jak podkreśla Fauconnier, koncepcja, którą rozwinął wraz z Turnerem, bada dynamiczny aspekt znaczenia, które powstaje online w dyskursie. „Conceptual blending looks at the construction of discourse, where blends are formed through cross-space mapping, selective projection to a new blended mental space, and completion, composition, and elaboration” (Fauconnier, Leitão de Almeida, Ferreira Lisboa Júnior, 2020, s. 214–215). Podstawową jednostką operacji umysłowych jest według tych badaczy przestrzeń mentalna, czyli niewielki pakiet pojęciowy konstruowany podczas myślenia i mówienia, aby wspierać doraźne rozumienie i działania (Fauconnier, Turner, 2002, s. 102). Do zasad konstytutywnych integracji pojęciowej Fauconnier i Turner zaliczają dobór i łączenie odpowiadających sobie elementów (*matching and counterpart connections*), przestrzeń generyczną (*generic space*), stapianie (*blending*), selektywne przenoszenie struktury wyjściowej do amalgamatu (*selective projection*) oraz znaczenie wyłaniające się w amalgamacie (*emergent meaning*) w wyniku: kompozycji (*composition*), uzupełniania (*completion*) i rozwoju (*elaboration*). W przykładzie z Kamilem Stochem, który ściga Adama Małysza, integracja pojęciowa zachodzi pomiędzy dwiema przestrzeniami mentalnymi odnoszącymi się do skoczków oraz ich wyników sportowych. Odbiorca musi w sposób błyskawiczny, najczęściej też nieświadomy, skonstruować połączenia pomiędzy dwoma sportowcami, co ułatwia przestrzeń generyczna obejmująca elementy wspólne obu przestrzeni, czyli nieokreślonego skoczka narciarskiego z jego rekordami. Do amalgamatu przenosi się wybrane

elementy struktury przestrzeni wyjściowych: w tym przypadku obu sportowców oraz ich wyniki, ale już nie daty startu w zawodach sportowych, które są zupełnie różne. Ta kompozycja jest uzupełniona ramą kognitywną pościgu, która pozwala przedstawić dość abstrakcyjne relacje między wynikami sportowymi jako konkretne, dynamiczne i emocjonujące zdarzenie, a następnie nowa struktura wyłaniająca się w amalgamacie może być na różne sposoby rozwijana. Uproszczony model tego procesu, czyli tzw. siatkę integracji pojęciowej, przedstawia rys. 1, na której G to przestrzeń generyczna, W_1 oraz W_2 – przestrzenie wyjściowe, zaś A – amalgamat.

Rysunek 1. Siatka integracji pojęciowej związana z pościgiem Stocha za Małyszem



Źródło: badania własne.

Fauconnier i Turner wyróżniają cztery podstawowe rodzaje siatek integracji pojęciowej, które pozwalają na łączenie różnych struktur wiedzy: siatki simplex (*simplex networks*), siatki lustrzane (*mirror networks*), siatki jednozakresowe (*single-scope networks*), siatki dwuzakresowe (*double-scope networks*). Ponadto zakładają, że możliwości stapiania struktur pojęciowych jest znacznie więcej: „cztery typy siatek nie wyczerpują wszystkich możliwych sposobów integracji pojęciowej, ale stanowią jedynie wyraziste punkty kontinuum, jakie tworzą te operacje mentalne” (Libura, 2010, s. 126).

W siatce simplex przestrzenie wyjściowe to struktury o różnym stopniu złożoności: jedna z nich to rama kognitywna z rolami do wypełnienia, a druga to zbiór wartości tych ról. „The blend integrates the frame and the values in the simplest way. The frame in one input is compatible with the elements in the other: There is no clash between the inputs, such as competing frames or incompatible counterpart elements” (Fauconnier, Turner, 2002, s. 120). Jako przykład takiej integracji pojęciowej można za autorami *The Way We Think* podać sposób wypełniania kognitywnej ramy rodziny, np. wyrażenie „Maria jest matką Anny”, wymaga przywołania części struktury tej ramy związanej z rolami matki i córki i podstawienia do tych ról odpowiednich wartości (Maria, Anna).

Na siatce lustrzanej opiera się przykład „Kamil Stoch ściga Adama Małysza”. W tym typie siatki przestrzenie wyjściowe oraz generyczna mają identyczną ramę, dzięki czemu łatwiejsze jest ustalenie relacji między elementami oraz ich odwzorowanie, np. w analizowanym przykładzie wszystkie trzy przestrzenie odnoszą się do skoczka narciarskiego zwyciężającego w określonym czasie w konkursach skoków. Sam amalgamat często jest organizowany przez inną ramę (w tym przypadku – pościgu).

„W siatkach jednozakresowych – twierdzą Fauconnier i Turner – przestrzenie wyjściowe są organizowane przez odmienne ramy kognitywne, ale tylko jedna z nich jest transferowana do amalgamatu, aby określić strukturę nowej, zintegrowanej przestrzeni” (Libura, 2010, s. 122). Sama integracja w tej siatce przypomina odwzorowanie metaforyczne, np. taką siatkę wykorzystuje przeno-

śne rozumienie wirusa COVID-19 jako przeciwnika przywoływane przez wyrażenia: „nadal trwa walka z podstępym wirusem, na pierwszym froncie koronawojny znajdują się lekarze” itp. Autorzy *The Way We Think* nie określają zbyt precyzyjnie relacji między siatkami jednozakresowymi a metaforą pojęciową znaną z prac Lakoffa i Johnsona (1980; 1999), mówiąc ostrożnie o tym, że owe siatki są prototypem konwencjonalnych metafor.

Single-scope networks are the prototype of highly conventional source-target metaphors. The input that provides the organizing frame to the blend, the framing input, is often called the *source*. The input that is the focus of understanding, is often called the *target* (Fauconnier, Turner, 2002, s. 127).

W siatkach dwuzakresowych przestrzenie wyjściowe są zorganizowane przez różne ramy kognitywne, których wybrane elementy przenosi się do amalgamatu, aby tam je uzupełnić dodatkowymi strukturami, a następnie rozwijać. Przykładem może być integracja pojęciowa związana z wyrażeniem „covidiota”, która wymagała niekonwencjonalnego połączenia wiedzy o nowym wirusie oraz o ludzkiej głupocie. Z jednej strony „struktury przestrzeni wyjściowych w siatkach dwuzakresowych często są zupełnie niezgodne, co pozwala na interesujące i twórcze rozwiązania” (Libura, 2010, s. 126). Z drugiej strony ich efektem powinna być nowa, pełna i spójna struktura, którą można się posługiwać bez konieczności przywoływania przestrzeni wyjściowych.

Spójność nowej struktury, która powstaje w wyniku integracji pojęciowej, wynika z przedstawiania wydarzeń w ludzkiej skali doświadczenia (*human-scale experience*).

Najłatwiej jest pojmować wydarzenia, w jakich bierze udział niewielu uczestników, najlepiej jeden lub dwóch, rozgrywane się w jednym miejscu i w krótkim czasie, z przejrzystym łańcuchem przyczyn i skutków i bezpośrednią intencjonalnością, tworzące prostą i spójną historię. Taka struktura wydarzenia pozwala uzyskać globalny wgląd w jego dynamikę i przypisać mu ogólny sens (Libura, 2010, s. 111).

Przedstawianie wydarzeń w tej skali Fauconnier i Turner (2002, s. 346) uznają za nadrzędny cel integracji pojęciowej, a do celów cząstkowych zaliczają: kompresję tego, co rozproszone (*compress what is diffuse*); uzyskanie globalnego wglądu (*obtain global insight*); wzmocnienie istotnych relacji (*strengthen vital relations*); wymyślenie historii (*come up with a story*); przejście od wielości do jedności (*go from many to one*). Przykładem tego może być pościg Stocha za Małyszem: amalgamat tworzy prostą historię, w której rozciągnięte w czasie na wiele lat liczne zwycięstwa obu skoczków są przedstawiane jako aktualna, bezpośrednia rywalizacja, bogata w relacje i łatwa do zrozumienia nawet dla dziecka znającego reguły zawodów w przedszkolu.

Gesty w memach

W swojej przełomowej pracy David Efron (1972) podzielił wszystkie gesty na dwie grupy: (1) logiczne, zwane też dyskursywnymi, bezpośrednio powiązane z mową i odnoszące się wprost do procesów kognitywnych pozwalających na formułowanie wypowiedzi; oraz (2) przedstawieniowe, które mogą występować samodzielnie, są niezależne od komunikatu werbalnego, ale często specyficzne dla danej kultury. Tę drugą grupę nazywa się także emblematami, ilustratorami lub gestami symbolicznymi. Mogłoby się wydawać, że w memach, których warstwę ikoniczną stanowią nieruchome obrazy, będą przeważać gesty z tej drugiej grupy, ze względu na swoją niezależność od języka mówionego. Trzeba jednak wziąć pod uwagę, że Efron rozumiał gesty stosunkowo wąsko.

Współcześnie w badaniach nad gestami definiuje się je różnie; niekiedy w sposób ograniczony wyłącznie do ruchów dłoni i ramion, niekiedy rozszerzony: jako wszystkie ruchy ciała, które mogą być komunikacyjne dla nadawcy lub odbiorcy. Nawet badacze, którzy, jak David McNeill (2007), skłaniają się ku węższej definicji gestów, zauważają, że w gestykulacji mogą brać udział inne części ciała:

It is made chiefly with the arms and hands but it is not restricted to these body parts – the head can take over as a kind of third hand

if the anatomical hands are immobilized or otherwise engaged, and the legs and feet can move too in a gesture mode (s. 5).

Dla celów tej pracy przyjmujemy szerokie rozumienie gestu. Zgadza się z McNeillem, że gesty jako znaki – w przeciwieństwie do linearnych, analitycznych, kombinatorycznych i konwencjonalnych znaków języka – są globalne, syntetyczne i momentalne. Za Jolantą Antas upatrujemy w gestach pierwocin znaczenia, „szkic[ów] rysunkow[y]ch pierwotnych schematów wyobrażeniowych, motorycznych i kinetycznych” (Antas, 2013, s. 293). Internetowa kultura cyfrowa, która ma charakter globalny i łączy osoby pochodzące z różnych kultur, sięga często po te rudymentalne znaczenia ukryte w gestach ludzkiego ciała, a także w zachowaniach cielesnych naszych mniejszych braci, aby stworzyć własne znaki, takie jak memy.

To, co nowe, a zatem obce, musi zostać włączone w siatkę istniejących pojęć, a ponieważ pierwotną bazą kształtującą nasze postrzeganie i kategoryzowanie świata są nasze doświadczenia w fizycznym świecie, to one stają się kanwą rozumienia i ujmowania nowych, obcych pojęć. W ten sposób dokonuje się ludzkie osvajanie świata pojęć. Jest on oswojony, bo ujęty (tak jak ujmujemy coś w dłoń) w ramy fizycznych kategorii przedmiotów, zdarzeń, ciężarów i sił. I myśli wyrażą to oswojenie pojęć właśnie w gestach, rękami dotykając, ważąc, podnosząc i ściskając pojęcia i znaki myśli, jak przedmioty fizyczne (Antas, 2013, s. 83).

Budowę swego rodzaju systemu komunikacyjnego, który miałby być powszechnie zrozumiały, rozpoczyna się od podróży do źródeł, od odkrycia pierwotnej, ucieleśnionej i wyobrażeniowej natury pojęć tkwiących w umyśle. Dlatego w memach internetowych centralnym elementem warstwy ikonicznej są często ludzkie twarze z wyrazistą mimiką, pozwalającą dobrze rozpoznać typy przeżyć lub wizerunki całych postaci przyjmujących wyraziste postawy typowe dla stanów, które nazywamy w języku polskim radością, smutkiem, zdziwieniem, pewnością siebie. Z jednego memu spogląda Leonardo DiCaprio, wyciągając dłoń w geście

wskazywania czegoś, co zdaje się z radością rozpoznawać. Drugi mem przedstawia tego samego aktora z kieliszkiem w ręku wyciągniętym w kierunku obiektywu w geście toastu. Na jeszcze innym widzimy, jak Keanu Reeves siedzi na ławce w parku, z opuszczoną głową, patrząc w ziemię, jakby był przygnębiony¹. Zawrotną karierę robią też w sieci zdjęcia zwierząt, których pyski zdają się wyrażać znajome ludziom emocje, niekiedy trafnie rozpoznawane, ponieważ strach czy zaskoczenie u naszego i innych gatunków mogą wywoływać podobne reakcje, niekiedy zaś przypisywane im całkowicie arbitralnie. Ucieleśnieniem złości i wiecznego złego humoru jest w memach tzw. *Grumpy Cat*, kotka, której pyszczek, w wyniku wad genetycznych, układa się w podkówkę. Jej wizerunek stał się podstawą tysięcy memów i został nawet opatentowany. Przypisanie tej kotce zrzędlivosti wynikało z nieuzasadnionej antropomorfizującej interpretacji, podczas gdy również popularne jako tworzywo memów zdjęcie kota znanego jako *Scared Cat* ukazuje bezpośrednie reakcje zwierzęcia na otoczenie w postaci szeroko otwartych oczu i półotwartego pyszczka, które możemy powiązać z ludzkimi odczuciami zbliżonymi do strachu lub zaskoczenia.

Pomijając w tym miejscu problem uniwersalności emocji, który doczekał się obszernej literatury, przede wszystkim psychologicznej, ale także antropologicznej, etnograficznej i językoznawczej, warto zwrócić uwagę, że nawet badacze sceptyczni co do istnienia uniwersalnych emocji skłonni są przyjąć, że mają one uniwersalne biologiczne podłoże (por. np. Frijda, 2008). Wiele memów zawierających gesty pokazuje nieświadome reakcje ciała: wykrzywione usta czy szeroko otwarte oczy, które można powiązać z działaniem autonomicznego układu nerwowego. Nawet jednak gesty

¹ Jak twierdzi amatorskie kompendium wiedzy o memach, strona knowyourmeme.com, zdjęcie Leonarda DiCaprio wskazującego coś ręką to kadr z filmu *Once Upon a Time in Hollywood*, natomiast mem na nim oparty „has been used to express feelings of excited recognition”. To samo źródło podaje, że seria memów z tym aktorem wznoszącym toast zwana jest *Great Gatsby Reaction* i opiera się na kadrze z filmu *The Great Gatsby*. Z kolei wykonane przez fotoreportera zdjęcie Keanu Reevesa w parku stało się podstawą serii memów znanej jako *Sad Keanu*.

wpisane głęboko w kulturę, takie jak toast, uruchamiają pewne rudymentarne sensory: bliskości, wspólnego posiłku itd., na które nakłada się rama kulturowa. Dlatego przyjmujemy ogólnie, że memy wykorzystujące gesty – świadome i nieświadome zachowania ciała – do konstrukcji znaczeń sięgają do rezerwuaru wspólnego, ucieleśnionego doświadczenia do – jak chce Antas – semantyczności ciała.

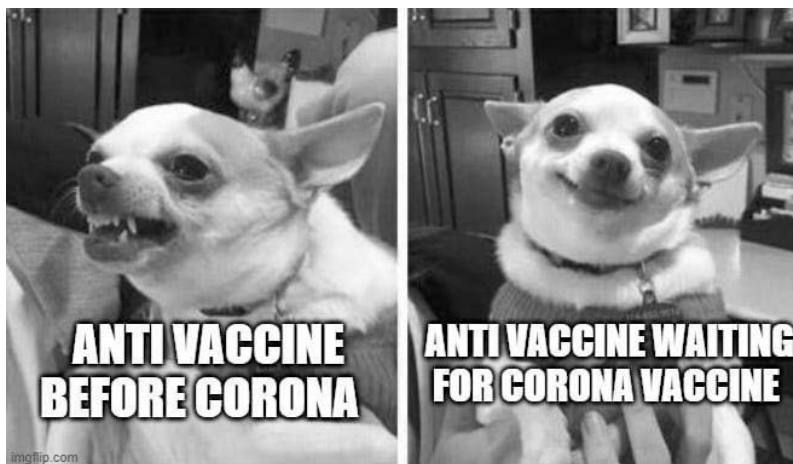
Dane

Serii memów z różnymi wyobrażeniami gestów można znaleźć w sieci setki. Przedstawiona tu analiza ogranicza się do tych typów, które zawierają dwa opozycyjne gesty. Materiał analityczny został pobrany ze stron internetowych poświęconych memom, takich jak memy.pl, demotywatory.pl, kwejk.pl, knowyourmeme.com, make-ameme.org, imgflip.com i kapwing.com. We wstępnym, liczącym ponad 100 memów korpusie, który został wyekscerpowany ręcznie, znalazły się przykłady polsko- i anglojęzyczne.

Analiza

Konstrukcja wybranej do analizy grupy memów jest czteroelementowa, tzn. składa się z dwóch obrazów, które przedstawiają opozycyjne gesty i stanowią matrycę dla całej serii, oraz dwóch innych obrazów albo tekstów wskazujących przyczyny danych gestów. Opozycyjne znaczenia wyłaniające się z ludzkich lub zwierzęcych zachowań układają się w przeciwstawne pary, takie jak: nastawienie agresywne–przyjazne (rys. 2), radosne oczekiwanie – przykry zawód (rys. 3), dezaprobata–aprobata (rys. 5)

Rysunek 2. Mem z serii Lily Lu



Źródło: <https://knowyourmeme.com/photos/1798358-covid-19-pandemic> (dostęp: 1.09.2020).

W memy o tej konstrukcji wpisana jest swego rodzaju dynamika z dwóch powodów. Po pierwsze, pojawia się zależność przyczynowo-skutkowa, która musi zachodzić w czasie. Przedstawiony w matrycy gest jest skutkiem pewnego bodźca, np. agresywna reakcja wynika z niechęci do szczepionek. Po drugie, oba obrazy matrycowe należy odczytywać w określonej kolejności jako część pewnej historii. Mem na rys. 2 przedstawia historię przeciwnika szczepionek, który w czasie pandemii porzuca swoje wrogie nastawienie do szczepień i chce się zaszczepić. Co ciekawe, ilustrujące tę historię zdjęcia suczki Lily Lu często występują w memach w odwrotnej kolejności, wskazując na inną dynamikę emocji: od pozytywnych do negatywnych. Zmienność tego wzorca jest zresztą większa; obejmuje także układ przestrzenny: wertykalny lub horyzontalny, a ponadto możliwość pojawienia się dwóch dodatkowych paneli na teksty lub obrazy. W prezentowanym tu przykładzie teksty zostały wpisane bezpośrednio w obrazy matrycowe, ale mogą się też pojawiać w osobnych polach, jak na rys. 5.

Dość stabilna jest kolejność obrazów w seriach memów znanych jako *Disappointed Black Guy* (rys. 3), *Peter Parker's Glasses* (rys. 4)

Integracja pojęciowa w memach internetowych zawierających wyobrażenia gestów

oraz *Drake Hotline Bling* (rys. 5). W tej pierwszej serii dynamika historii to przejście od radości do rozczarowania. Oryginalny mem matka odnosił się do pozytywnej reakcji na otrzymaną wiadomość i przykrego zaskoczenia, kiedy się okazuje, że zawiera ona rasistowskie przytyki. Semantyka tego memu wiąże się z przeciwstawieniem częściowego poznania, pełnego miłych złudzeń, pełnemu poznaniu – przynoszącemu rozczarowanie.

Rysunek 3. Mem z serii Disappointed Black Guy



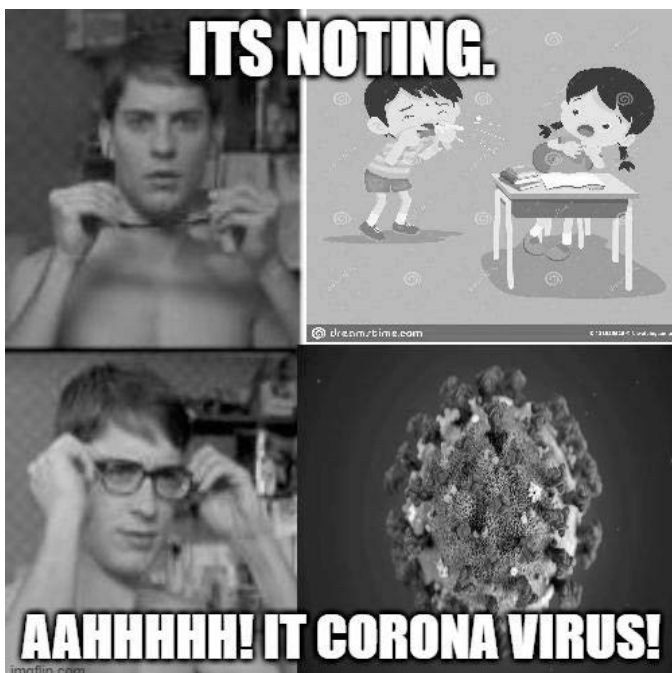
Źródło: <https://demotywatory.pl/5003953/Przez-maseczki-trzeba-dodatkowo-uwazac> (dostęp: 1.09.2020).

Podobne znaczenie przypisuje się też innym seriom o analogicznej budowie, np. seria *Peter Parker's Glasses* zawiera dwa obra-

Agnieszka Libura

zy matrycowe, na których pojawia się alter ego Supermana bez okularów i w okularach. Tę stałą część uzupełnia się o dwa inne obrazy lub teksty mające wskazywać, co dostrzega Peter Parker bez szkieł: zwykle jest to coś pozytywnego, i co widzi po ich nałożeniu: najczęściej są to rzeczy negatywne, rozczarowujące, a nawet groźne. Mem w ciekawy i zabawny sposób rozwija konwencjonalną metaforę ROZUMIENIE TO WIDZENIE, której częścią jest konceptualizacja organicznego pojmowania jako krótkowzroczności. Humorystyczne jest już samo nawiązanie do filmu, z którego pochodzą wykorzystane kadry: w historii filmowej okazuje się, że Peter Parker lepiej widzi bez okularów. Mem przewrotnie nicuje tę historię, ale także nawiązuje do powszechnego doświadczenia osób z wadami wzroku wykorzystującymi okulary. Można powiedzieć, że gest nakładania okularów wspiera naturalną mimikę i gestykulację pewnym artefaktem stanowiącym „przedłużenie ludzkiego ciała”.

Rysunek 4. Mem z serii Peter Parker's Glasses



Źródło: <https://imgflip.com/i/44m0r9> (dostęp: 1.09.2020).

Strukturalnie przykłady na rys. 3 i 4 o tyle jeszcze są ciekawe, o ile zawierają fakultatywne elementy. W pierwszym przypadku jest to komentarz ikoniczny na górze w postaci trzech emotikonów, czarne obramowanie typowe dla demotyatorów oraz komentarz werbalny na dole. Prawdopodobnie pierwotna postać tego memu była prostsza, czteropanelowa, a następnie została wzbogacona o dodatkową ramę i komentarze. Niektóre memy są zagnieżdżone nawet w potrójnych ramach, z których każda zawiera kolejne warstwy komentarzy. Ta piętrowość konstrukcji jest jednym z ważnych przejawów intertekstualności, a także dialogiczności memów: komentarze często zawierają aprobatę lub krytykę treści wcześniejszych warstw. Natomiast mem na rys. 4 posiada dodatkowe elementy werbalne wpisane w część dolną i górną, które mają podsumowywać efekty percepcji wzrokowej oraz interpretacji tejże. Warstwa słowna wprowadza też emocje, których zdaje się brakować w kadrach z dość ubogą mimiką aktora.

Rysunek 5. Mem z serii Drake Hotline Bling



Źródło: <https://knowyourmeme.com/photos/1830364-covid-19-pandemic> (dostęp: 1.09.2020).

Mem na rys. 5 ma pozornie prostą, czteropanelową konstrukcję. Zdaje się wyrażać dynamikę zmian emocjonalnych od skrajnej dezaprobaty do pełnej aprobaty. Semantyka tego memu jest jednak znacznie bogatsza. Przyjrzyjmy się bliżej całej niezwykle żywej i popularnej serii zwanej *Drake Hotline Bling*. Jej początki sięgają 2015 roku, kiedy hip-hopowy artysta o pseudonimie Drake nagrał teledysk do swojej piosenki *Hotline Bling*, zawierający pełen ekspresji taniec połączony z wyrazistą mimiką. Kadry z najbardziej ekspresywnymi gestami zaczęły krążyć wśród użytkowników sieci już w połowie tego samego roku, przynosząc artyście większą sławę niż sama piosenka. Do memu w analizowanej serii trafiły dwa obrazy. Umieszczony w górnym panelu gest dezaprobaty wyróżnia ułożenie dłoni, która tworzy barierę między artystą a tym, czego zdaje się nie pochwalać, lekko przechylona w jedną stronę sylwetka, pochylona głowa, przymknięte oczy i ściągnięte brwi. Można odnieść wrażenie, że muzyk postawą ciała całkowicie się odcina od nieaprobowanego zjawiska, a nawet nie chce na nie patrzeć. Cała postać ucieka w lewą stronę kadru, podczas gdy niepożądane zjawisko można zlokalizować w (realnej lub fikcyjnej) przestrzeni poza kadrem po prawej stronie. W dolnym panelu sylwetka artysty znajduje się po prawej stronie kadru, a dłoń wykonuje typowy gest wskazywania, przy czym wyciągnięty palec pozwala zlokalizować wskazywane zjawisko poza kadrem po prawej stronie. Postawa muzyka jest otwarta, głowa uniesiona, oczy przymknięte, na twarzy można dostrzec uśmiech przyjemności lub zachwyty.

Warto dodać, że Drake cieszy się sławą pechowca, co czyni z jego występów jeszcze lepszy materiał na memy, w których najchętniej wykorzystuje się to, co niedoskonałe, dziwne, peryferyjne. Być może ten ambiwalentny stosunek do postaci piosenkarza wpływa na znaczenie przypisywane całej serii. Otóż dwa wyizolowane z nagrania Drake'a gesty dezaprobaty i aprobaty mają się odnosić do punktu widzenia, który dla nadawcy jest zabawny i którego nie podziela całkowicie lub wcale. Na rys. 5 dezaprobatą dotyczy postawy społecznej, aprobata – tej samej w zasadzie postawy, określonej jako zachowanie społecznego dystansu, która zyskała ogólne uznanie jako prewencja zachorowań w czasach pandemii.

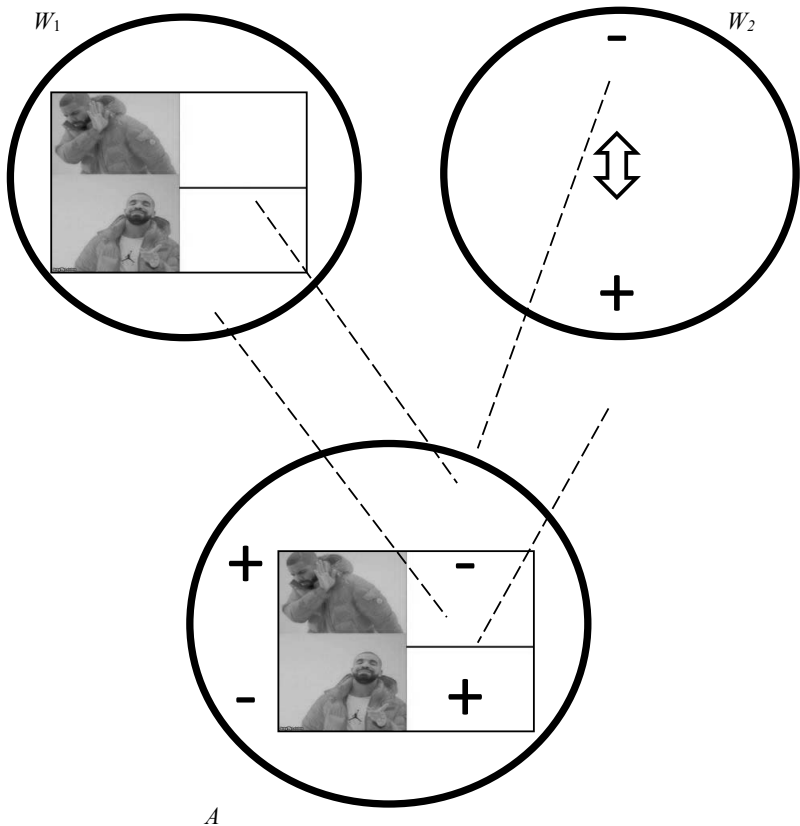
Intencją memu jest wskazanie humorystycznej osobliwości związanej z różnym wartościowaniem tych samych zachowań.

Miarą popularności serii memów z Drake'em jest wielość modyfikacji oryginalnych kadrów. Najczęściej twarz rapera zastępowana jest inną fizjonomią: aktora, polityka, zwierzęcia itp. W końcu roku 2016 popularna była wersja, w której raperowi dokleiono pyszczek czarnego kota, a w początkach roku 2018 pojawiła się mutacja serii z białym kotem. W obu przypadkach najczęściej wyśmiewano kocie preferencje, np. wybór tekturowego pudełka do spania zamiast drogiego legowiska. W Polsce po debacie prezydenckiej 17 czerwca 2020 roku internetowi twórcy humoru z upodobaniem cytowali i przerabiali wypowiedź kandydata Stanisława Żółtka o menelowym plus. Stworzyli także nową wersję memu *Drake Hotline Bling* z twarzą tego kandydata na prezydenta. Mem *explicite* wyrażał dezaprobatę dla programu 500+ i aprobatę dla nowego świadczenia (które w debacie ironicznie zaproponował Stanisław Żółtek), implikując humorystyczny charakter tej propozycji.

Konstrukcja memów z serii *Drake Hotline Bling* oparta jest na powtarzającym się schemacie. Wykorzystując narzędzia teorii integracji pojęciowej, można stwierdzić, że typowy mem z tej serii stapia dwie przestrzenie mentalne: jedną tworzy skonwencjonalizowana rama emocjonalnej dezaprobaty i aprobaty z pustymi miejscami do wypełnienia, druga zaś może mieć dowolny charakter, o ile zawiera dwa przeciwne wartościowane elementy, które mogą wypełnić ramę z pierwszej przestrzeni. W przeanalizowanym materiale ta druga przestrzeń wyjściowa dotyczy najczęściej aktualnych wydarzeń społecznych, politycznych, obecnej mody lub obyczajów. W amalgamacie następuje zakwestionowanie, a często wręcz odwrócenie wartości przypisanych wyróżnionym elementom, co prowadzi do niespójności będącej ważnym aspektem humoru badanych memów. Schematycznie integrację pojęciową w takiej siatce przedstawia rys. 6. Pominięto na niej dla jasności schematu przestrzeń generyczną, która jest bardzo uboga: składa się tylko z abstrakcyjnych elementów o przeciwnych znakach wartości.

Agnieszka Libura

Rysunek 6. Schemat integracji pojęciowej w memach z serii Drake Hotline Bling



Źródło: badania własne.

Co ciekawe, naszkicowana tu siatka ma pewne cechy dwóch typów: siatek simplex i jednozakresowych. Z jednej strony, tak jak w siatkach simplex, istotą tej integracji jest podstawienie odpowiednich wartości do ról przewidzianych przez ramę. Jednak przestrzeń wyjściowa W_2 nie jest prostym zbiorem możliwych wartości, ale posiada bogatą strukturę. Co więcej, wnioski i emocje wyłaniające się w amalgamacie zazwyczaj ostatecznie są przenoszone do tej właśnie przestrzeni. Dlatego np. mem zaprezentowany na rys. 5 może być komentarzem do osobliwego charakteru życia społecznego podczas pandemii. Z drugiej stro-

ny, tak jak w siatce jednozakresowej, przestrzenie wyjściowe są organizowane przez różne ramy kognitywne, a tylko jedna z nich zostaje przeniesiona do amalgamatu. Jednak operacja ta nie przypomina metaforycznej konceptualizacji, dla której prototypem jest stapianie pojęć w siatce jednozakresowej. Jak można sądzić, mamy tu do czynienia ze szczególnym typem siatki pośrednim pomiędzy siatką simplex a jednozakresową. Wydaje się, że choć strukturalnie przypomina ona tę pierwszą, ze względu na swoje funkcje jest bliższa drugiej, ponieważ służy do przeorganizowania treści z przestrzeni wyjściowej oznaczonej na schemacie jako W_2 . Tak jak typowa siatka jednozakresowa pozwala na metaforyczną konceptualizację danej struktury, podkreślając pewne jej aspekty, a ukrywając inne, tak ten szczególny typ pomaga uwypuklić aksjologię wybranych elementów, a następnie ją zakwestionować. Uznajemy zatem, że schemat integracji pojęciowej przedstawiony na rys. 6 jest przykładem nietypowej siatki jednozakresowej.

Istotą memu, jego częścią stałą, matrycową, pozostaje skonwencjonalizowana rama, na schemacie umieszczona w przestrzeni wyjściowej W_1 . Warto podkreślić, że nie można jej całkowicie utożsamiać z jakąś werbalną treścią propozycjonalną, a zwłaszcza redukować do znaczenia angielskich wyrażeń używanych do jej przywołania. Zresztą wyrażenia te są bardzo różne, np. *Drake Hotline Bling*, *Drake No/Yes*, *Don't Like/Like*, *Drake approves/disapproves*. Znaczenie tego memu wyłania się bowiem na poziomie semantyczności ciała, pierwotnych znaków myśli zakotwiczonych w reakcjach somatycznych. Wspólnota ucieleśnienia pomaga w efektywnym komunikowaniu się w pewnym stopniu ponad językiem. Ramy zawierające wyobrażenia gestów odsyłają wprost do ekspresji ciała i na tej najstarszej kanwie znaczeń budują komunikację, która może łączyć ludzi wzrastających w odmiennych kulturach i mówiących różnymi językami.

Podsumowanie

Popularność memów opartych na binarnych opozycjach gestów zdaje się wynikać z wykorzystania (niemal) uniwersalnych zna-

ków myśli wpisanych w reakcje ciała, nie tylko ludzkiego. Znaki te niekiedy są wsparte dobrze rozpoznawalnymi przedmiotami, takimi jak narzędzia, które mogą stanowić „przedłużenie ludzkiego ciała”.

Konstrukcja podstawowej serii memów *Drake Hotline Bling* oparta jest na integracji pojęciowej w szczególnym typie siatki jednozakresowej. Stałe, matrycowe części tego memu i podobnych, powstałe w wyniku konwencjonalizacji znaczeń wyrastających wprost z cielesnego doświadczenia, tworzą ramy wystarczająco precyzyjne, efektywne kognitywnie i zrozumiałe dla wszystkich użytkowników sieci, tak że mogą stać się codziennością globalnej komunikacji i elementem (po)nowoczesnego folkloru.

Bibliografia

- Antas, J. (2013). *Semantyczność ciała: gesty jako znaki myślenia*. Łódź: Primum Verbum.
- Burkacka, I. (2016). Intertekstualność współczesnej komunikacji. Memy a teksty kultury. *Poznańskie Spotkania Językoznawcze*, 32, s. 75–91.
- Efron, D. (1972). *Gesture, Race and Culture*. The Hague: Mouton.
- Fauconnier, G. (1997). *Mappings in Thought and Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Fauconnier, G., Leitão de Almeida, L.M., Ferreira Lisboa Júnior, J.L. (2020). Semantics and cognition. An interview with Gilles Fauconnier. *Diadorim*, 22(2), s. 198–228.
- Fauconnier, G., Turner, M. (1994). *Conceptual Projection and Middle Space*. San Diego, University of California, Department of Cognitive Science, Technical Report 9401. Pobrane z: http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1290862 (dostęp: 1.07.2009).
- Fauconnier, G., Turner, M. (1998). Conceptual Integration Network. *Cognitive Science*, 22(1), s. 133–187.
- Fauconnier, G., Turner, M. (2000). Compression and Global Insight. *Cognitive Linguistics*, 11(3/4), s. 283–304.
- Fauconnier, G., Turner, M. (2002). *The Way We Think. Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*. New York: Basic Books.

- Fauconnier, G., Turner, M. (2008). Rethinking Metaphor. W: R. Gibbs (red.). *Cambridge Handbook of Metaphor and Thought* (s. 53–66). New York: Cambridge University Press.
- Frijda, N.H. (2008). The Psychologists' Point of View. W: M. Lewis, J.M. Haviland-Jones, L. Feldman Barrett (red.). *Handbook of Emotions* (s. 68–87). New York: Guilford Press.
- Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), s. 362–377. DOI: 10.1111/jcc4.12013.
- Kamińska, M. (2011). *Niečne memy. Dwanaście wykładów o kulturze Internetu*. Poznań: Galeria Miejska Arsenał.
- Lakoff, G., Johnson, M. (1980). *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press.
- Lakoff, G., Johnson, M. (1999). *Philosophy in the Flesh: The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*. New York: Basic Books.
- Libura, A. (2010). *Teoria przestrzeni mentalnych i integracji pojęciowej. Struktura modelu i jego funkcjonalność*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Libura, A. (w druku). Perspektywy poszerzenia badań nad relacją języka i kultury o analizy humoru. Na przykładzie stereotypu „madki” w memach internetowych. *Prace Filologiczne*, 76.
- McNeill, D. (2007). *Gesture and Thought*. London, Chicago: University of Chicago Press.
- Shifman, L. (2013). Memes in a Digital World: Reconciling with a Conceptual Troublemaker.
- Shifman, L. (2014). *Memes in Digital Culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Wiggins, B.E., Bowers, G.B. (2015). Memes as Genre: A Structural Analysis Of The Memescape. *New Media & Society*, 17, s. 1886–1906.
- Zdunkiewicz-Jedynak, D. (2016). Intertekstualność współczesnej komunikacji internetowej. Intertekstualne odwołania wewnątrzgatunkowe w memach, *Poznańskie Spotkania Językoznawcze*, 32, s. 57–73.