

80^S

AGAIN!

redakcja
Aneta Jabłońska
Mariusz Koryciński



*klub filmowy
-im. polanty Słodzian-*

seria Z WEHIKULEM, tom I:

80s AGAIN!

MONOGRAFIA POŚWIĘCONA LATOM 80. XX WIEKU

redakcja: Aneta Jabłońska i Mariusz Koryciński

Pewne prawa zastrzeżone | Klub Filmowy im. Jolanty Słobodzian | Warszawa 2017

ISBN (wersja elektroniczna): 978-83-64111-79-2

ISBN (wersja drukowana): 978-83-64111-75-4

ABSTRAKT | Agnieszka Kiejziewicz w artykule *Dystopia, nowe społeczeństwo i maszyny. Lata 80. XX wieku jako okres powstania i rozwoju kina cyberpunkowego* ujmuje cyberpunk jako gatunek, który stanowi próbę odpowiedzi na pytania związane z przyszłością ludzkości, kierunkami rozwoju nauki oraz obawami rodzącymi się w obliczu kryzysów politycznych. Autorka wybiera nurt, którego powstanie nie byłoby, jej zdaniem, możliwe bez na przykład pojawienia się nowych technologii. Jej artykuł stanowi wprowadzenie do problematyki cyberpunka. Kiejziewicz przedstawia także moment powstania i rozwoju najważniejszych założeń tej poetyki, które można dostrzec w filmach pojawiających się na ekranach w latach 80. Autorka najpierw wspomina o inspirowaniu się reżyserów literaturą, a zwłaszcza twórczością takich pisarzy jak: Bruce Bethke, Bruce Sterling, Philip K. Dick czy William Burroughs. Następnie wymienia cechy konstytuujące gatunek – wizje dystopijnego miasta, cyberprzestrzeni oraz motywu cyborgizacji. Pod koniec artykułu opisuje poetykę filmów cyberpunkowych z lat 80., przywołując zagadnienia postnacjonalizmu, postindustrializmu i posthumanizmu.

Agnieszka Kiejziewicz

agnes.kiejziewicz@gmail.com

doktorantka w Instytucie Sztuk Audiowizualnych na Wydziale Zarządzania i Komunikacji Społecznej Uniwersytetu Jagiellońskiego. Współredaktorka tomu *Powieści graficzne. Leksykon*. Autorka artykułów zamieszczonych w tomach *Anatomia wyobraźni. 12 esejów o fantazjowaniu w kinie, telewizji, komiksach i literaturze popularnej; Świat zmysłów. O znaczeniu zmysłów w kulturze oraz Sacrum w kinie dekady później. Szkice, eseje, rozprawy*. Jej zainteresowania to awangarda filmowa oraz nowy eksperyment wizualny. Zajmuje się dydaktyką języka angielskiego.



Klub Filmowy im. Jolanty Słobodzian powstał, aby upamiętnić polską reżyserkę i nieustraszoną edukatorkę filmową.

W ramach serii Z Wehikulem będą ukazywać się monografie kolejnych dekad XX wieku. W każdej z nich zostaną umieszczone artykuły poświęcone kulturze oraz ważnym problemom społecznym.



Agnieszka Kiejziewicz

Dystopia, nowe społeczeństwo i maszyny. Lata 80. XX wieku jako okres powstania i rozwoju kina cyberpunkowego

Wstęp

Cyberpunk, jako gatunek filmowy, stanowi konglomerat wpływów różnych obszarów literatury i kinematografii. Pojawiające się w prozie elementy świata przedstawionego, takie jak dystopijne miasto, motyw cyberprzestrzeni, androidy oraz zautomatyzowane społeczeństwo pozbawione poczucia tożsamości zbiorowej, z powodzeniem zostały przeniesione na ekran kinowy¹. Wyznacznikami przynależności do gatunku, również inspirowanymi wcześniejszymi pomysłami pisarzy i reżyserów, są też elementy poetyki filmu cyberpunkowego, ilustrujące przynajmniej jeden z trzech tematów: posthumanizm, postindustrializm i postnacionalizm².

Procesy społeczne, a także przenikanie się wpływów literatury i kinematografii, umożliwiły zaistnienie i spopularyzowanie nowego gatunku właśnie w latach 80. XX wieku, jako odpowiedzi na filozoficzne pytania związane z przyszłością ludzkości, kierunkami wykorzystania nowych technologii oraz obawami rodzącymi się w obliczu kryzysów politycznych. Warto przypomnieć, że to właśnie w omawianym okresie pojawiły się wynalazki, które stanowiły prototypy dzisiejszych technologii, takie jak nośnik CD, Windows 1.0 czy pierwsze domeny internetowe. Niepokoje społeczne wzbudzało natomiast, między innymi, widmo Zimnej Wojny, a dyskusje na temat możliwych scenariuszy przyszłości dodatkowo pobudzały takie wydarzenia jak wybuch elektrowni w Czarnobylu

¹ Przykład może stanowić tutaj twórczość Williama Gibsona opisana w kolejnym podrozdziale tego artykułu.

² T. Lasek, *Homo superior – człowiek i maszyna w literaturze i filmie nurtu cyberpunk*, w: *Człowiek-zwierzę, człowiek-maszyna*, red. A. Celińska i K. Fidler, Kraków 2005, s. 245–254.

czy pojawienie się w świadomości publicznej zagrożenia wirusem HIV. Zarówno zagrożenia dla ładu społecznego, jak i nowatorskie pomysły wynalazców wpływały na wyobraźnię reżyserów filmowych oraz odbiorców, którzy chętnie oddawali się kontemplacji wizji przedstawiających odpowiedzi na pytania o kształt świata w „niedalekiej przyszłości”. Cyberpunk dotarł także na Wschód, pobudzając wyobraźnię twórców japońskich i inicjując powstanie jego awangardowej formy³.

Obecnie, mimo dezaktualizacji przedstawionych w cyberpunku lat 80. rozwiązań technologicznych, filmy z tamtego okresu mogą nadal stanowić bogate źródło obserwacji nowatorskich pomysłów reżyserów gatunku, które to idee zostały rozwinięte (a także ulepszone pod względem technicznym) w latach 90. Jednakże unikalny klimat pierwszych cyberpunkowych obrazów filmowych, związany z kreacją postaci oraz wyglądem dystopijnego miasta, nadal zajmuje znaczące miejsce w kulturze wizualnej, wskrzeszany w produkcjach postcyberpunkowych po roku 1999⁴.

Początki cyberpunka – wpływy literatury

Próbując precyzyjnie określić moment wyodrębnienia się cyberpunka z nurtu science fiction, należy wziąć pod uwagę procesy społeczne i rozwój literatury oraz kinematografii, które doprowadziły do tego podziału. Uznanie pojawienia się twórczości Williama Gibsona za moment powstania gatunku jest umowne, gdyż w momencie wydania *Neuromancera*⁵ cyberpunk już istniał jako nurt, a jego definicja ciągle się poszerzała. Samo pojęcie „cyberpunk” pojawiło się w 1980 roku jako tytuł opowiadania Bruce’a Bethke. Utwór opowiadał o grupie nastoletnich hackerów włamujących się do miejskiej sieci CityNet. W dodanej do internetowej publikacji przedmowie autor wyjaśnia, że poszukując nowego terminu określającego opisywane zjawisko, skupił się na syntezie różnych pojęć związanych z technologią oraz nieposłuszną młodzieżą, szukając słowa najlepiej charakteryzującego bohaterów jego opowiadania⁶.

³ Zob. A. Kiejziewicz, *Shinya Tsukamoto i wyobraźnia cyberpunkowa*, w: *Anatomia wyobraźni*, red. S. Konefał, Gdańsk 2014, s. 81–97.

⁴ Dobrym przykładem może być tutaj film *Matrix* (reż. L., A. Wachowscy, USA 1999).

⁵ W. Gibson, *Neuromancer*, tłum. P. Cholewa, Warszawa 1992.

⁶ B. Bethke, *Cyberpunk*, w: *Infinity Plus*, <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> (dostęp: 11.26.2013).

Tomasz Lasek użył trafnego stwierdzenia, że cyberpunk to „konglomerat wpływów zbudowany z wszczepów zaczerpniętych z różnych obszarów literatury”⁷. Niewątpliwie największe oddziaływanie na powstanie gatunku miała nowofalowa fantastyka lat 60. i 70. XX wieku. Jednak spekulatywny charakter science fiction, czerpiącego z wolnej wyobraźni nieograniczonej logiką i konstruującego historie rozgrywające się w kosmicznej scenerii, został w cyberpunku porzucony na rzecz charakteru ekstrapolacyjnego narracji⁸. Według podziału Carla Malmgreana, nowa fantastyka ekstrapolacyjna opierała się na wiedzy naukowej, a konstrukcja światów przedstawionych bazowała na wyniku logicznych przypuszczeń co do możliwości rozwoju świata realnego⁹.

W *Przedmowie do „Lustrzanek”*¹⁰ – manifestcie programu pisarzy określających się mianem „cyberpunków”, Bruce Sterling wymienia źródła inspiracji prekursorów nurtu. Na pierwszym miejscu wspomina o twórcach Nowej Fali¹¹ i tradycyjnego science fiction¹², wśród których ważne miejsce zajmuje postać Phillipa K. Dicka¹³. Lasek zwraca także uwagę na postacie Thomasa Pynchona oraz Williama Burroughsa¹⁴, autora powieści *Nagi lunch*¹⁵. Ten ostatni, zaliczany do ruchu Beat Generation, miał inspirować cyberpunków swoimi eksperymentami z opiatami oraz opisami mrocznych wizji teorii spiskowych¹⁶. Burroughs, uważany za „myśliciela epoki informacji na długo przed tym, zanim się zaczęła”¹⁷, dzięki unikalnemu postrzeganiu otaczającego go świata wpłynął na sposób przedstawienia zdobyczy cywilizacyjnych i samej ludzkości w po-

⁷ T. Lasek, dz. cyt., s. 245.

⁸ P. Frelik, *Cyberpunk*, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1 (17), s. 121.

⁹ Tamże.

¹⁰ B. Sterling, *Przedmowa do „Lustrzanek”*, tłum. E. Frelik, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1 (17), s. 115.

¹¹ Tamże. Sterling wymienia takich autorów jak: Harlan Ellison, Samuel Delany, Norman Spinrad, Michael Moorcock, Brian Aldiss i J. G. Ballard.

¹² Tamże, s. 115. Autor wymienia takich twórców jak: Olaf Stapledon, H. G. Wells, Larry Niven, Poul Anderson, Robert Heinlein, Philip Jose Farmer, John Varley i Alfred Bester. Phillip K. Dick jest autorem m.in. powieści *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach*, na podstawie której został nakręcony film *Łowca androidów* Ridleya Scotta.

¹⁴ T. Lasek, dz. cyt., s. 246.

¹⁵ Powieść *Nagi lunch* została zekranizowana w 1991 roku przez Davida Cronenberga, twórcy między innymi cyberpunkowych filmów *Videodrom* i *eXistenZ* oraz body-horroru *Mucha*.

¹⁶ Tamże.

¹⁷ R. Księżyk, *23 cięcia dla Williama S. Burroughsa*, Gdańsk 2013, s. 11.

wieściach (a potem również filmach) cyberpunkowych¹⁸. Burroughs przewidział również czasy Internetu, uważając, że wojny przyszłości będą polegały na dezinformacji, a kto będzie władał dystrybucją danych, ten posiadać władzę¹⁹. Pomysł pisarza stały się inspiracją do wprowadzenia w dziełach cyberpunkowych motywu informacji jako waluty o największej wartości. Ponadto, już w latach 60. XX wieku, Burroughs zauważył, że mieszkańcy Zachodu eksternalizują swoje zmysły poprzez urządzenia techniczne²⁰, co korespondowało z kolei z koncepcjami Marshalla McLuhana i stanowiło jądro cyberpunkowego postrzegania jednostki. Rafał Książek w książce *23 cięcia dla Williama S. Burroughsa* zauważa, że bez wyobraźni i stylu pisarza cyberpunk nie mógłby zaistnieć²¹.

Ważne miejsce wśród twórców, których dokonania wpłynęły na kształtowanie się cech konstytuujących gatunek, zajmują Aldous Huxley i George Orwell. Przedstawione przez nich wizje utopii oraz antyutopii były źródłami inspiracji dla kreatorów cyberpunkowych dystopijnych światów. Na rozwój mrocznej estetyki omawianego gatunku, a także koncepcji charakterologicznej bohaterów, znacząco wpłynęły również produkcje klasyfikowane jako kino noir, inspirowane czarnymi kryminałami²². Tutaj warto wymienić Dashiella Hammeta oraz Raymonda Chandlera²³. Co więcej, sposób konstruowania cyberpunkowej narracji czerpie z „motywu śledztwa stopniowo odkrywającego perwersyjne tajemnice bohaterów”²⁴, również zapożyczonego z kina noir.

Kolejną inspirację „cyberpunków” stanowiła koncepcja Alвина Tofflera, przedstawiona w *Trzeciej fali* (1984)²⁵. Twórcom nowego gatunku

¹⁸ Echa myśli Burroughsa można odnaleźć w większości zachodnich powieści i filmów cyberpunkowych, jako że jego filozofia stanowi nieodłączny element późniejszej poetyki gatunku. Rola informacji jako waluty czy eksternalizacja przez urządzenia techniczne pojawiają się między innymi w *Łowcy androidów*, ale też w *Kosiarzu umysłów* czy postcyberpunkowym *Matrixie*.

¹⁹ Tamże.

²⁰ Tamże, s. 112.

²¹ Tamże, s. 141.

²² T. Lasek, dz. cyt., s. 246.

²³ Tamże.

²⁴ S. Bukatman, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durkham, London 1993; cyt. za: S. J. Konefał, *Corpus futuri. Literackie i filmowe wizerunki postludzi w anglosaskiej fantastyce naukowej oraz ich komiksowe i telewizyjne reinterpretacje*, Gdańsk 2013, s. 196.

²⁵ B. Sterling, dz. cyt., s. 117.

bliski był, zaprezentowany przez badacza, sposób postrzegania rewolucji technicznej jako zjawiska wyrrywającego się spod kontroli i decentralizującego społeczeństwo. Również przemyslenia przywołanego wcześniej Marshalla McLuhana, autora *Galaktyki Gutenberga*, znacząco wpłynęły na kreacje cyberpunkowych wizji świata. Pojęcia „globalnej wioski” oraz „społeczeństwa informacyjnego” jako metafory zawłaszczania percepcji człowieka przez technologię stanowiły podstawy wytworzenia cyberpunkowych wizji cyberprzestrzeni²⁶. Warto również wspomnieć o Jeanie Baudrillardzie, uznawanym przez krytyków takich jak Scott Bukatman czy Mike Featherstone, za najważniejszego teoretyka gatunku²⁷. Baudrillard w swoich dziełach przedstawia opisy społeczeństwa zanurzonego w symulacji i hiperrzeczywistości, które jest poddane manipulacji ze strony mass mediów i kapitalistycznych korporacji. Jego model relacji społecznych został potem z powodzeniem odtworzony w cyberpunkowych narracjach²⁸.

Jak zauważa Bruce Sterling w *Przedmowie do „Lustrzanek”*, nowy gatunek był nie tylko mariażem filozofii i kultury popularnej, ale przede wszystkim „produktem ostatecznym” atmosfery lat 80.²⁹ Początek cyberpunka jako gatunku wiąże się więc z nowego rodzaju integracją twórców, a także obszarów kultury i nauki do tej pory nieprzystających do siebie. Jak pisze Sterling: „[...] nagle rodzi się nowy sojusz: mariaż technologii z kontrkulturą lat osiemdziesiątych. Występny związek świata techniki ze światem zorganizowanego buntu – podziemnym światem popkultury, wizjonerskiej swobody i ulicznej anarchii”³⁰. Ponadto badacz postmodernizmu Brian McHale zauważył, że cyberpunk nie wprowadza do obiegu kulturowego żadnych nowych ani oryginalnych komponentów³¹. Nowatorstwo gatunku polega na udanej kombinacji motywów, obrazów i pojęć znanych z wcześniejszych tekstów kultury, a także nadania im nowych znaczeń i sposobów odczytania³². Ważnym wyznacznikiem literackiego oraz filmowego cyberpunka

²⁶ M. Featherstone, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London 1996, s. 34.

²⁷ A. Myszala, *Cyberprzestrzeń – wprowadzenie*, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1 (17), s. 55–56.

²⁸ Tamże, s. 56.

²⁹ B. Sterling, dz. cyt., s. 114.

³⁰ Tamże.

³¹ B. McHale, *POSTcyberMODERNpunkISM*, w: tegoż, *Constructing Postmodernism*, London 1992, s. 229.

³² P. Frelik, dz. cyt., s. 122.

jest więc poruszanie problemów współczesnego świata, związanych z funkcjonowaniem jednostki w społeczeństwie postindustrialnym oraz ponura wizja niedalekiej, zdeintegrowanej przyszłości³³. Te tematy czynią cyberpunk gatunkiem o charakterze dyskursywnym, podejmującym polemikę na temat kierunku, w jakim zmierza historia ludzkości³⁴. Sposób postrzegania świata, bliski twórcom cyberpunkowym, był związany z przewartościowaniem i ścieraniem się różnych prądów kulturowych w latach 80. XX wieku. Ich najważniejszym celem stało się więc osiągnięcie globalnego punktu widzenia, a co za tym idzie, nowa interpretacja pojęć związanych z ludzką egzystencją³⁵.

Filmowy cyberpunk lat 80. – cechy konstytuujące gatunek

Analizę cech charakterystycznych cyberpunka warto rozpocząć od omówienia sposobów ukazania wizji dystopijnego miasta, będącego głównym miejscem akcji utworów. Przedstawienia świata obecne w dziełach gatunku powstały na kanwie inspiracji wcześniej wspomnianymi dziełami, takimi jak film *Metropolis* Fritza Langa (Niemcy 1927) czy powieści *Nowy, wspaniały świat* Aldousa Huxleya i *Rok 1984* George'a Orwella. W odróżnieniu jednak od literackich antyutopii i utopii, analizując literaturę i filmy gatunku, można zauważyć, że cyberpunkowa dystopia to niebezpieczne miejsce ścierania się wpływów korporacji z postulatami subkultur i interesami mieszkańców kryminalnego półświata, gdzie stanowione prawo nie jest wartością stałą. Zmieniające się grupy interesów, kontrolujące obszar miasta, wprowadzają swoje regulacje, przez co bohater nigdy nie czuje się bezpieczny. Co więcej, nie może być też pewien, że nieświadomie nie przekracza ustanowionych zasad. Odwołując się do słownikowych definicji podkreślających różnicę między antyutopią a dystopią warto przywołać stwierdzenie Andrzeja Niewiadowskiego, który pisze że:

³³ Przykładem może być tutaj analiza sposobów prezentacji sytuacji w których znajduje się Deckard, bohater *Łowcy androidów*. Relacje nawiązywane przez protagonistę z innymi postaciami są oparte na systemie wzajemnych korzyści jednostki, co doskonale ukazuje dezintegrację społeczeństwa zamieszkującego dystopię.

³⁴ P. Frelik, dz. cyt., s. 122.

³⁵ B. Sterling, dz. cyt., s. 118.

[Antyutopia to] utwór zbliżony do dystopii i często niesłusznie z nią utożsamiany, ponieważ podobnie jak dystopia prezentuje zawsze negatywny obraz porządku społecznego. O ile jednak dystopia wywodzi swoje wizje bezpośrednio z tendencji rozwojowych współczesnej autorowi rzeczywistości, o tyle antyutopia wyprowadza je z przesłanek utopijnych³⁶.

Dystopia jest natomiast definiowana przez badacza jako „utwór fabularny przedstawiający koszmarną, choć logicznie uzasadnioną, wewnętrznie spójną i niekiedy dość prawdopodobną wizję przyszłej egzystencji człowieka”³⁷. Pisarz Raymond Williams w swoim artykule *Utopia and Science Fiction*³⁸ podkreśla zaś cztery główne cechy wyróżniające dystopię: brak możliwości ucieczki jednostki z jej obszaru (świat wszędzie wygląda tak samo), genezę powstania sięgającą wydarzenia, które nie zostało przewidziane i nie mogło zostać zatrzymane przez człowieka (na przykład katastrofy naturalnej), ukonstytuowanie się przez degenerację społeczeństwa oraz transformację technologiczną, poprawiającą jakość życia tylko grup uprzywilejowanych³⁹.

Konstruując wizję aglomeracji, twórcy cyberpunkowi inspirowali się również modelami światów znanych z filmów SF⁴⁰, nadając im jednak chaotyczny charakter, odzwierciedlający dynamizm przemian społeczeństwa. W nieuporządkowanej przestrzeni miejskiej obok ruin znajdują się wieżowce ze szkła i stali, skąpane w świetle wszechobecnych neonów. Obraz dystopii jest więc połączeniem kosmicznych osiedli, podziemnych miast oraz postapokaliptycznej Ziemi po katastrofie atomowej⁴¹. Na gruncie filmowym archetypem wyobrażeń cyberpunkowego miasta stała się przestrzeń wykreowana w filmie *Łowca*

³⁶ A. Niewiadowski, A. Smuszkiewicz, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań 1990, s. 250.

³⁷ Tamże, s. 262.

³⁸ R. Williams, *Utopia and Science Fiction*, w: *Science Fiction: A Critical Guide*, ed. P. Parinder, London–New York 2004, s. 52–65.

³⁹ Tamże, s. 52.

⁴⁰ Wśród filmów SF, które stały się źródłami inspiracji podczas procesu tworzenia wizji cyberpunkowych światów warto wymienić obrazy takie jak: *Gwiezdne Wojny: Nowa Nadzieja* (1977) i *THX* (1971) Georga Lucasa, *2001: Odyseja Kosmiczna* (1968) Stanleya Kubrica, *Planeta Mała* (1968) Franklina J. Schaffnera, czy produkcje klasy B, na przykład *Zakazana Planeta* (1956) Freda M. Wilcoxa.

⁴¹ P. Frelik, dz. cyt., s. 122.

androidów Ridleya Scotta (Hongkong, USA, Wielka Brytania 1982)⁴². Podzielone na strefy, mroczne Los Angeles uznano za przedstawienie kanoniczne⁴³, co miało również wpływ na konstruowanie obrazów metropolii w filmach z lat 90. Inne przedstawienie dystopii powróciło w filmach takich jak *Pamięć absolutna* Paula Verhoevena (USA 1990)⁴⁴ czy *Gattaca – szok przyszłości* Andrew Niccola (USA 1997).

Z miastem – miejscem akcji – nierozzerwalnie związany jest, kluczowy dla gatunku, motyw cyberprzestrzeni. Koncepcja „świata wewnątrz komputera” została sformułowana i przedstawiona po raz pierwszy w 1981 roku, będąc jednym z elementów opowiadania *True Names* Vernora Vinge⁴⁵. Niematerialny świat wewnątrz komputera stanowił dla bohaterów miejsce ucieczki, oferujące chwilowe wytchnienie od przytłaczającej codzienności. Cyberprzestrzeń, w zależności od wizji literackiej i filmowej, pojawia się pod różnymi nazwami⁴⁶. Sieć jest również „narzędziem”, które umożliwia korporacjom kontrolę ruchów społecznych. Filmowy cyberświat był w latach 80. przedstawiany głównie pod postacią trójwymiarowego środowiska komputerowego, wypełnionego abstrakcyjnymi, geometrycznymi kształtami⁴⁷. Taką wizję można odnaleźć w filmie *Tron* Stevena Lisbergera (USA 1982). Produkcja stanowiła odpowiedź na fenomen gier wideo, które stały się nowym elementem przemysłu rozrywkowego lat 80.⁴⁸ Film ukazuje perypetie Kevina Flynna, przeniesionego przez „dematerializację” do systemu komputerowego, rządzonego przez apodyktyczny Program Główny. W obrazie Lisbergera cyberprzestrzeń funkcjonuje według praw świata realnego, a programy, niczym pracownicy w wielkiej korporacji, mają z góry wyznaczone role i zadania. Także sam system jest niczym więcej jak cyfrowo wyge-

⁴² Tamże, s. 123.

⁴³ J. Kerman, *Retrofitting Blade Runner*, Madison 1991, s. 185–195.

⁴⁴ *Pamięć absolutna* powstała na podstawie opowiadania Philipa K. Dicka zatytułowanego *Przypomnijmy to panu hurtowo* (1966).

⁴⁵ A. Kamrowska, „Cyberpunk w filmach Wschodu i Zachodu”, praca doktorska, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2006, wydruk komputerowy, s. 12.

⁴⁶ P. Frelík, dz. cyt., s. 123. Określenia cyberprzestrzeni pojawiające się w literaturze gatunku to: Siatka (w *Eclipse* Johna Shirleya), Sieć (w *Islands in the Net* Bruce’a Sterlinga), System (w *Synners* Pat Cadigan), Matryca (w *Neuromancerze* Williama Gibsona), Teleprzestrzeń (w *Arachne* Lisy Mason), Metaświat (w *Snow Crash* Neala Stephensa).

⁴⁷ Tamże.

⁴⁸ J. Szyłak i in., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011, s. 173.

nerowanym miastem. Co ciekawe, programy zostały przedstawione jako konstrukty osobowe, noszące cechy wyglądu użytkowników, którzy je stworzyli. Reżyser wprowadza nawet aspekt metafizyczny świata wewnątrz komputera, przypisując programom wiarę w swoich stwórców, postrzeganych jako wszechpotężne bóstwa.

Sposoby ukazania filmowych reprezentacji cyberprzestrzeni, które zostały zarysowane w latach 80. i później sukcesywnie rozwijane, można podzielić na kilka kategorii. Występują one pod postacią symstymu⁴⁹, czyli symulacji umożliwiającej doświadczenie innego, wirtualnego ciała, jak w *Burzy mózgow* Douglasa Trumbulla (USA 1983), lub ukazania wirtualnej rzeczywistości jako „panoramy”, zaprojektowanej na zasadzie zaprzeczenia realności⁵⁰. Cyberświat stanowi w tym przypadku rozszerzenie i metaforę ludzkiego umysłu, pozwalając bohaterom narracji na zdobywanie unikalnych doświadczeń⁵¹. Do klasyfikacji warto jeszcze dodać obraz *Wideodrom* Davida Cronenberga (Kanada 1983), gdzie filmowa cyberprzestrzeń funkcjonuje pod postacią konsensualnej halucynacji, czyli niematerialnego zjawiska współdzielonego przez wspólnotę⁵².

Kolejną cechą konstytuującą omawiany gatunek jest, zgodnie z klasyfikacją wprowadzoną przez Tomasza Laska, obecność Masy, czyli zautomatyzowanego społeczeństwa pozbawionego tożsamości⁵³. Cyberpunkowego człowieka masowego charakteryzuje głębokie zanurzenie w cyberprzestrzeni i pozbawienie podmiotowości, przy jednoczesnym zaniku umiejętności kultywowania więzi. Mimo rozwoju technologicznego duża część mieszkańców dystopii żyje w trudnych warunkach, zmagając się z nałogami oraz brakiem środków do życia⁵⁴. Można więc zauważyć, że cyberpunk jako gatunek skupia się na negatywnym wpływie technologii na życie człowieka, przedstawiając przemiany społeczne jako bezpośrednie źródło upadku wspólnotowości i zaniku pojęć takich jak państwa narodowe.

⁴⁹ M. Radkiewicz, *Gender w humanistyce*, Kraków 2001, s. 119.

⁵⁰ A. Kamrowska, dz. cyt., s. 131.

⁵¹ Tamże, s. 150.

⁵² D. Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture*, New York 2001, s. 10.

⁵³ T. Lasek, dz. cyt., s. 247.

⁵⁴ Tamże.

Trzecim elementem w klasyfikacji Laska, stanowiącym jednocześnie cechą konstytuującą gatunek, jest Maszyna, rozumiana jako metaforyczna figura cyborgizacji⁵⁵. Cybernetyka kształtuje społeczeństwo, oferując możliwość modyfikacji ciała za pomocą „cyberwszczepów”. Cyborgizacje mogą występować pod postacią wymiennych organów, zaopatrzenia ciała w broń wkomponowaną w żywą tkankę lub komputerów podłączonych bezpośrednio do mózgu⁵⁶. Obecność motywu połączenia maszyny i biologicznego ciała buduje unikalny klimat cyberpunkowych narracji, ukazując technologię, która jest, jak pisze Paweł Frelik: „[...] trzewiowa... wchodzi pod skórę”⁵⁷. Cyberwszczepy, w odróżnieniu od epokowych wynalazków prezentowanych w literaturze i filmie science fiction, umożliwiających podróże w kosmos i poznawanie nowych światów, pozwalają poznać granice ludzkiego ciała przez poszerzenie jego możliwości⁵⁸. Cyberpunk jako gatunek podważa wiarę w maszyny oraz ukazuje modyfikacje cielesne jako broń przeciwko systemowi, oddalając się tym samym od pozytywnego myślenia o technologii w nurcie science fiction⁵⁹.

Motywy cyborgizacji pojawiają się również pod postacią wprowadzenia do struktur fabularnych postaci androidów, czyli maszyn posiadających sztuczną inteligencję, a co za tym idzie, imitujących człowieka. Hybrydyczny model martwego ciała, uosabiający lęki przed sztucznie stworzoną istotą, pojawił się po raz pierwszy w powieści *Frankenstein* autorstwa Mary Shelley⁶⁰. Jednak motyw „ożywienia nieożywionego” można odnaleźć już w tekstach antycznych, czego przykładem mogą być historie Pigmaliona i Galatei, Jazona powołującego do życia smoczych wojowników czy praskiego Golema⁶¹. Twór ukształtowany na obraz człowieka znalazł swoje miejsce również w audiowizualnych tekstach kultury już na początku historii kinematografii, czego przykładem może być wspomniane *Metropolis* Fritza Langa (Niemcy 1927). Jednak dopiero w filmowym i literackim cyberpunku pod warstwą fabularną dotyczącą robotyki pojawiły się obszernie rozważania na temat kondycji ludzkiej duszy i istnienia Absolutu,

⁵⁵ Tamże.

⁵⁶ Tamże.

⁵⁷ P. Frelik, dz. cyt., s. 125.

⁵⁸ Tamże.

⁵⁹ Tamże.

⁶⁰ S. Konefał, dz. cyt., s. 15.

⁶¹ Tamże, s. 16.

opierające się na porównaniu egzystencji człowieka i maszyny. Pojawienie się „nowego życia” pod postacią mechanicznych istot powoduje u bohaterów potrzebę poszukiwania nowych sposobów osiągnięcia nieśmiertelności, gdy dawne dogmaty wiary stają się niewystarczające w antyreligijnym świecie. Takie wyzwolenie oferuje Sieć, która zapewnia całą gamę doznań, zbliżonych nieco do uczuć religijnego tremendum. Przez oderwanie umysłu od ciała można osiągnąć nowy rodzaj istnienia i wyzwolenia się z ograniczeń czasowych oraz przestrzennych.

Filozof Slavoj Žižek porównuje marzenie o wirtualnym ciele, które można stworzyć dla siebie w innej rzeczywistości, z gnostycką tęsknotą za niematerialnym „ciałem astralnym”. Ponadto uważa on, że cyberprzestrzeń funkcjonuje w gnostycki sposób, obiecując wnieść jednostkę na poziom świadomości, w którym uwolni się od bezwładu cielesnego i otrzyma nowe, eteryczne ciało⁶². Literackie i filmowe postaci, które dokonały transpozycji osobowości w czasoprzestrzeń, są ciekawymi konstruktami osobowymi⁶³. Pierwowzorem takiego bohatera był, stworzony przez Gibsona, Dixie Płaszczak, cyfrowy zapis osobowości zmarłego człowieka, przeniesiony do Sieci w *Neuromancerze*⁶⁴. Podobne postaci pojawiły się później w kinie, między innymi w *Kosiarzu umysłów* Brett Leonarda (Japonia, USA, Wielka Brytania 1992).

Problematyka cielesności wiąże się również z koncepcją głównego bohatera filmów cyberpunkowych. „Kowboj konsoli”⁶⁵ jest jednostką zanurzoną jednocześnie w zindustrializowanym świecie i cyberprzestrzeni, rozumianej tutaj jako granica rzeczywistości⁶⁶. Postać hakera, komputerowego geniusza stojącego ponad prawem, a jednocześnie eksperymentatora i podróżnika przemierzającego cyberświat, jest jednym z głównych wzorców osobowych gatunku. Jego ponadprzeciętne umiejętności potęgują poczucie wyobcowania ze społeczeństwa. Pod tym względem konstrukcja psychologiczna bohatera filmów cyber-

⁶² S. Žižek, *Prosimy bez seksu, jesteśmy cyfrowi*, w: tegoż, *O wierze*, tłum. B. Baran, Warszawa 2008, s. 107–108.

⁶³ T. Lasek, dz. cyt., s. 250.

⁶⁴ Tamże.

⁶⁵ Pojęcie „kowboj konsoli”, mające określać zanurzonego w cyberświecie protagonistę, wprowadził William Gibson, nazywając w ten sposób Bobbyego Newmarka – bohatera *Trylogii Ciągu* (1984–1988).

⁶⁶ P. Frelik, dz. cyt., s. 124.

punkowych przypomina jednostkę żyjącą na krawędzi prawa, która pojawia się w westernach. Opisanych „kowbojów konsoli” można odnaleźć między innymi w filmach *Burza mózgow* czy *Johnny Mnemonic* (reż. R. Longo, Kanada, USA 1995), który pojawił się na ekranach w latach 90. Odmiernym sposobem interpretacji tego archetypicznego wzoru jest także Max Renn, bohater *Wideodromu* Cronenberga. W wizji reżysera protagonista został umieszczony w „halucynogennej hiperrzeczywistości interaktywnej telewizji”, zamiast w cyberświecie⁶⁷. Renn jest specem od mediów, będącym w stanie ocenić potrzeby odbiorców związane z treścią przekazów. Protagonista może być więc nazwany „kowbojem pilota telewizyjnego”, gdyż w filmie Cronenberga pilot pełni tę samą funkcję, co konsola w innych przywołanych obrazach. Jest przedłużeniem zmysłów, łączących użytkownika ze światem przekazów wizualnych⁶⁸.

Podsumowując cechy filmowego cyberpunka, warto zauważyć, że nie każdy obraz przypisywany przez krytyków i badaczy do opisywanego gatunku zawiera wszystkie z wymienionych wyżej elementów. Jednak wydaje się, że o klasyfikacji danego filmu nie świadczy jak największe nagromadzenie cech gatunkowych, lecz stworzenie unikalnego klimatu dystopijnej wizji niedalekiej przyszłości, co zostało zapoczątkowane przez twórców w latach 80. i było kontynuowane w kolejnych okresach rozwoju kina, między innymi w takich filmach jak *Johnny Mnemonic*, *eXistenZ* Davida Cronenberga (Kanada, Wielka Brytania 1999), *Trzynaste piętro* Josefa Rusnaka (Niemcy, USA 1999) czy japońskiej animacji *Ghost in the Shell* w reżyserii Mamoru Oshii (Japonia 1995).

Poetyka filmów cyberpunkowych lat 80.

Analizując problem poetyki cyberpunkowej, właściwym wydaje się rozpoczęcie od przypomnienia tematyki filmów tego gatunku, które można przyporządkować do trzech paradygmatów: posthumanizmu, postindustrializmu oraz postnacionalizmu⁶⁹. Problematyka pierwszego z nich wiąże się z ukazaniem stosunku jednostki do sztucznej inteligencji

⁶⁷ S. Konefał, dz. cyt., s. 197.

⁶⁸ Tamże, s. 199.

⁶⁹ A. Kamrowska, dz. cyt., s. 26.

cji oraz świata wirtualnego. Bohaterowie żyjący w otoczeniu inteligentnych maszyn zadają sobie ontologiczne pytania o to, kim są. Obecność androida lub hybrydy człowieka i sztucznych komponentów w życiu społecznym powoduje potrzebę porównywania oraz oceniania ciała naturalnego z mechanicznym. Równocześnie bohaterowie borykają się z wątpliwościami dotyczącymi istnienia duszy. Problem zaburzenia tożsamości człowieka w zderzeniu z „żywą” maszyną⁷⁰ został przedstawiony w *Łowcy androidów*, kiedy to bohater zaczyna wątpić we własne człowieczeństwo w momencie zetknięcia się z androidem doskonałym. W obrazie z 1982 roku replikanci są bardziej ludzcy i skłonni do uczuć niż ich pierwowzory, co prowadzi detektywa Ricka Deckarda do postawienia pod znakiem zapytania własnego pochodzenia⁷¹. Jak zauważa w swojej książce Scott Bukatman⁷², status głównego bohatera pozostaje do końca niejasny, zwłaszcza jeśli uwzględni się zmiany w scenariuszu różnych wersji filmu (reżyserskich i kinowej). Według badacza celem Ridleya Scotta było tylko postawienie egzystencjalnego pytania, a poszukiwanie odpowiedzi na nie miało przypaść w udziale widzowi⁷³. Postindustrializm i postnacionalizm wiążą się z kolei z przedstawionymi wcześniej sposobami ukazywania funkcjonowania postspołeczeństwa i problemów świata, który wymknął się spod kontroli człowieka – jego twórcy⁷⁴, nieuchronnie chyląc się ku upadkowi⁷⁵. Rozwijając znaczenie postindustrializmu w odniesieniu do filmowego cyberpunka, można zauważyć, że jednym z najczęściej stosowanych przez twórców zabiegów jest porównanie świata przedstawionego ze światem znanym widzowi⁷⁶. Postindustrialna dystopia, w której upadły rządy państw, a władzę przejęły korporacje, wydaje się jednocześnie bardzo podobna i skrajnie odmienna od rzeczywistości spoza ekranu. Jako że akcja fabularna filmów

⁷⁰ T. Lasek, dz. cyt., s. 253.

⁷¹ Tamże.

⁷² S. Bukatman, *Blade Runner*, London 2012.

⁷³ Tamże, s. 92–95. Bukatman, biorąc pod uwagę komentarze osób współpracujących z reżyserem, analizuje status Deckarda w różnych wersjach filmu, rozważając wpływ na samopoznanie bohatera pozostawionego pod drzwiami jego mieszkania origami. Dla autora kwestia tożsamości postaci jest zagadnieniem metaforycznym, związanym z samym zjawiskiem konstruowania definicji człowieczeństwa.

⁷⁴ Tamże, s. 247.

⁷⁵ Tamże, s. 253.

⁷⁶ A. Kamrowska, dz. cyt., s. 26.

cyberpunkowych rozgrywa się w „niedalekiej przyszłości”, widz styka się z modą, wyglądem ulicy oraz częściami zestawów komputerowych, które widzi na co dzień lub zna z obserwacji w mediach⁷⁷. Jednocześnie upadek prawa, obyczajów i kształtu życia społecznego powoduje postrzeganie cyberpunkowego miasta jako miejsca nadzwyczaj niebezpiecznego. W świecie postindustrialnym funkcję najwyżej cenionej waluty pełni informacja, a technologia przedstawiona na ekranie służy głównie walce o pozyskanie wiele wartych danych. Funkcjonowanie „nowego pieniądza” powoduje uwikłanie głównego bohatera w walkę o pozyskanie wiedzy, którą można wykorzystać w celu polepszenia swojej sytuacji bytowej. Dla widza taki obraz świata jest zrozumiały i bliski, gdyż obserwowane mechanizmy ekonomiczne, mimo że wypaczone i dostosowane do realiów filmowych, są schematami funkcjonującymi w rzeczywistości mu właściwej⁷⁸.

Zagadnienie postnacionalizmu, stanowiące trzeci główny temat filmów cyberpunkowych, porusza natomiast kwestię budowania tożsamości jednostki w świecie po upadku państw narodowych, w którym to korporacje przejęły władzę⁷⁹. Ich wpływy rozciągają się także na świat wirtualny, definiując przynależność bohatera do danej grupy nie z uwagi na pochodzenie, ale ze względu na ilość i jakość konsumowanych dóbr materialnych oraz niematerialnych. Poza korporacjami o prymat w świecie przyszłości walczą również gangi, a także przedstawiciele subkultur działających w pozyskanych strefach wpływów, próbując stworzyć przeciwwagę dla korporacyjnego monopolu na transfer informacji. Tematyka filmów cyberpunkowych jest więc również związana z przemianami społecznymi wynikającymi z przekształceń technologicznych, a co za tym idzie, pokazaniem na ekranie rezultatu odrzucenia nieadekwatnych, w nowej rzeczywistości, schematów podziału ludzkości na rasy oraz narody⁸⁰.

⁷⁷ Jako że kino cyberpunkowe przesiąknięte jest kulturą amerykańską, na ekranie pojawiają się marki produktów (np. w postaci neonów) czy samochody znane z amerykańskich ulic. Przykłady takiego zjawiska można odnaleźć między innymi w filmach: *Łowca androidów* Ridleya Scotta, *Terminator* Jamesa Camerona (USA 1984) czy *RoboCop* Paula Verhoevena (USA 1987).

⁷⁸ Przykładem może być coraz większa wartość informacji oraz powstanie wirtualnych walut w grach komputerowych.

⁷⁹ Tamże, s. 27.

⁸⁰ Tamże.

Prezentując elementy poetyki gatunku, warto przyjrzeć się także konstrukcji miejsc i czasu akcji filmów. Poczynania głównego bohatera zawsze następują w „niedalekiej przyszłości”. W związku z tym cyberpunkowy świat, poza wielkim skokiem technologicznym, nie różni się znacznie od realności znanej odbiorcy. W niektórych filmach czas diegetyczny jest precyzyjnie określony, jak w *Łowcy androidów*⁸¹. Jednak większość twórców unika podania konkretnej daty rozpoczęcia akcji, tak jak robi to na przykład James Cameron w *Terminatorze* (USA 1984). Tytułowy „robot zabójca” przybywa do roku 1984 z „niedalekiej przyszłości”. Można zauważyć, że brak określenia momentu rozpoczęcia akcji nadaje obrazowi filmowemu uniwersalizmu i nie skazuje go na dezaktualizację, a także porównywanie wizji twórcy z tym, co przyniosła historia.

Pisząc o poetyce filmu, warto również zwrócić uwagę na warstwę fabularną⁸². Osią wydarzeń w filmach cyberpunkowych jest walka głównego bohatera z systemem reprezentowanym przez korporacje lub ugrupowania dążące do uzyskania wpływów w cyberprzestrzeni lub w granicach dystopii. „Funkcję” filmowej korporacji może pełnić także rząd danej jednostki terytorialnej czy zrzeszeni członkowie fundamentalistycznej religii. Protagonista może również występować przeciwko ugrupowaniu, do którego należał i z którym wiązały go wcześniej pozytywne relacje. Za przykład może posłużyć film *Burza mózgow*, gdzie główny bohater współpracuje z gronem ekspertów reprezentujących korporacje finansujące laboratoria badawcze. Jednak, aby bronić swoich przekonań, postać opuszcza grupę, stając się wrogiem „systemu”. W powtarzających się schematach fabularnych istotną rolę odgrywają również osoby, które protagonista spotyka na swojej drodze. Postacie drugoplanowe w filmach tego gatunku można podzielić na dwie kategorie. Pierwszą z nich są „informatorzy” i „przewodnicy”, którzy za cenę informacji lub lokalną walutę zgadzają się pomóc protagoniście w osiągnięciu celu. Pełnią funkcję odźwiernych, wprowadzających bohatera do zamkniętego przed nim środowiska lub oferujących mu modyfikację ciała, bez której nie będzie w stanie realizować przedsięwziętej misji. Drugą grupą postaci będą takie,

⁸¹ Czas akcji w *Łowcy androidów* to listopad 2019 roku.

⁸² D. Bordwell, *Poetics of Cinema*, New York–London 2007.

które potrzebują ochrony protagonisty – są to zazwyczaj bohaterki kobiece⁸³. Cyberpunkowe kobiety są ściśle związane z żywiołem cielesności i emocjonalnością, co także można zaobserwować na przykładzie *Łowcy androidów*. Postać replikantki Rachel (Sean Yung), działającej emocjonalnie i zagubionej w poszukiwaniu swojej tożsamości, jest zestawiona tutaj z trzeźwo myślącym detektywem Deckardem (Harrison Ford). Co istotne, główni mężczyźni bohaterowie w sytuacjach wyboru skupiają się na własnych celach i porzucają osoby, których powinni bronić. Przykład może stanowić protagonista *Burzy mózgow*, który, po wielu rodzinnych perypetiach, ostatecznie decyduje się na separację z żoną, wybierając samotną realizację celów badawczych.

Ostatnim istotnym aspektem poetyki gatunku jest scenografia oraz ściśle z nią powiązane elementy ikonograficzne⁸⁴. Ikonografia filmów cyberpunkowych opiera się na wszechobecności przedmiotów powiązanych z technologią: kabli, komputerów i połączonych z nimi urządzeń peryferyjnych, zmodyfikowanych pojazdów i przedmiotów służących do tworzenia cyborgizacji. Jednostki centralne, monitory i ich przedłużenia wypełniają domy bohaterów, laboratoria oraz przestrzeń miejską. Ponadto wyznacznikiem unikalności ikonografii gatunku jest połączenie elementów hi-tech i low-tech. Przedstawicielami grupy zaawansowanych technologii będą mikrochipy oraz „cyberwszczepy”. Mogą to być przedmioty, których egzystencja w momencie powstawania filmu funkcjonowała jeszcze w sferze naukowych marzeń, takie jak przedstawiony w *Burzy mózgow* zestaw do zapisywania i odtwarzania cudzych uczuć oraz wspomnień. Przedmiotami low-tech, pojawiającymi się w obrazach cyberpunkowych, są w głównej mierze komputery i konsole, nazywane przez filmowych hakerów „deckami”. Mimo zaawansowania technologicznego świata przedstawionego, cyberpunkowe komputery są maszynami znanymi odbiorcy obrazu i niepodlegającymi miniaturyzacji. Co istotne, technika przedstawiona w filmach cyberpunkowych jest odczytywana przez krytyków jako czynnik destabilizujący „tradycyjną przestrzeń społeczną i kulturową”⁸⁵, a ukazana ikonografia stanowi również kontekst dla rozważań na temat kondycji ludzkości⁸⁶.

⁸³ A. Kamrowska, dz. cyt., s. 62.

⁸⁴ D. Bordwell, dz. cyt.

⁸⁵ A. Myszala, dz. cyt., s. 55.

⁸⁶ Tamże.

Można więc zauważyć, że poetyka filmowego cyberpunka lat 80. jest składową tematów społecznie istotnych, przełożonych przez twórców na powtarzające się schematy fabularne. Wykreowanie klimatu opisywanych obrazów nie byłoby możliwe bez wykorzystania unikalnej kompozycji scenografii i ikonografii, co miało jednocześnie wprowadzać widza w poczucie dezorientacji, jak i czynić filmy łatwymi do odczytania w kontekście przemian świata zewnętrznego.

Podsumowanie

Cyberpunk jest gatunkiem literackim i filmowym, który zaistniał w latach 80. XX wieku jako wyraz połączenia różnych pól inspiracji twórców oraz potrzeb odbiorców. Cechy konstytuujące gatunek oraz jego poetyka są odzwierciedleniem tematów społecznych aktualnych w tamtych latach – nadziei, obaw i oczekiwań związanych z dynamicznym rozwojem technologii. Cyberpunk odpowiadał odbiorcom na pytanie: jak będzie wyglądało ich życie, kiedy miniaturyzacja komputerów pozwoli na pozbycie się ograniczeń ciała, miejsca zamieszkania i przynależności narodowej. Jednakże skupienie twórców cyberpunkowych na kwestiach naukowych powoduje, że opisywane filmy dezaktualizują się wprost proporcjonalnie do rozwoju świata zewnętrznego. Przedstawione w latach 80. i 90. elementy zestawów komputerowych po roku 2000 wydają się relikdami minionej epoki, a zarysowane w dziełach filmowych wizje przyszłości, które się nie ziściły, nie spełniają już swojej pierwotnej funkcji. Obecnie, na gruncie zachodnim można zaobserwować wyczerpanie formuły gatunku, co zaowocowało powstaniem jego form hybrydycznych, takich jak postcyberpunk.

Bibliografia

Beard William, *The Artist as Monster: The Cinema of David Cronenberg*, Toronto 2006.

Bethke Bruce, *Cyberpunk*, w: *Infinity Plus*, <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> (dostęp: 11.26.2013).

Bordwell David, *Poetics of Cinema*, New York–London 2007.

- Bukatman Scott, *Blade Runner*, London 2012.
- Bukatman Scott, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham, London 1993.
- Cavallaro Dani, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, New York 2001.
- Dery Mark, *Escape Velocity. Cyberculture at the End of the Century*, New York 1996.
- Dick Phillip K., *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, London 1999.
- Featherstone Mike, *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London 1996.
- Frelik Paweł, *Cyberpunk*, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1 (17), s. 120–127.
- Gibson William, *Neuromancer*, Warszawa 1992.
- Haraway Donna, *Manifest Cyborga*, tłum. E. Franus, „Magazyn Sztuki” nr 1 (17), s. 207–211.
- Heuser Sabine, *Virtual Geographies: Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*, New York 2003.
- Hocker Janice, *Projecting the Shadow. The Cyborg Hero in American Film*, Chicago 1995.
- Huxley Aldous, *Nowy wspaniały świat*, tłum. B. Baran, Warszawa 2005.
- Kamrowska Agnieszka, „Cyberpunk w filmach Wschodu i Zachodu”, praca doktorska, Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2006, wydruk komputerowy.
- Kerman Judith, *Retrofitting Blade Runner*, Madison 1991.
- Kiejziewicz Agnieszka, *Shinya Tsukamoto i wyobrażenia cyberpunkowa*, w: *Anatomia wyobraźni*, red. S. Konefał, Gdańsk 2014, s. 81–97.
- Konefał Sebastian Jakub, *Corpus futuri. Literackie i filmowe wizerunki postludzi w anglosaskiej fantastyce naukowej oraz ich komiksowe i telewizyjne reinterpretacje*, Gdańsk 2013.
- Księżyk Rafał, *23 cięcia dla Williama S. Burroughsa*, Gdańsk 2013.

Lasek Tomasz, *Homo superior – człowiek i maszyna w literaturze i filmie nurtu cyberpunk*, w: *Człowiek-zwierzę, człowiek-maszyna*, red. A. Celińska i K. Fidler, Kraków 2005, s. 245–254.

McCaffery Larry, *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, Durham 1991.

McHale Brian, *POSTcyberMODERNpunkISM*, w: tegoż, *Constructing Postmodernism*, London 1992.

Myszala Agnieszka, *Cyberprzestrzeń–wprowadzenie*, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1 (17), s. 54–79.

Niewiadowski Andrzej, Smuszkiewicz Antoni, *Leksykon polskiej literatury fantastycznonaukowej*, Poznań 1990, s. 250–262.

Radkiewicz Małgorzata, *Gender w humanistyce*, Kraków 2001.

Sterling Bruce, *Przedmowa do „Lustrzanek”*, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1 (17), s. 115–119.

Szyłak Jerzy i in., *Kino Nowej Przygody*, Gdańsk 2011.

Williams Raymond, *Utopia and Science Fiction*, w: *Science Fiction: A Critical Guide*, ed. P. Parrinder, London–New York 2004.

Žižek Slavoj, *Prosimy bez seksu, jesteśmy cyfrowi*, w: tegoż, *O wierze*, tłum. B. Baran, Warszawa 2008.



Klub Filmowy im. Jolanty Słobodzian przedstawia tom *80s Again!* Monografia zbiera artykuły naukowe opisujące wybrane zjawiska w kulturze i społeczeństwie lat 80. XX wieku, a szczególnie ich niezwykle przenikanie się: polityki z komiksem, kina z techniką i muzyką, prawdy z fikcją, kultury popularnej i awangardy. Publikacja inauguruje serię wydawniczą „Z Wehikulem”, w ramach której będą ukazywać się książki poświęcone kolejnym dekadom XX wieku.

O walorach naukowych i dydaktycznych tomu „80s Again!” świadczy wysoki poziom artykułów, które podejmują tematy ze wszech miar interesujące. Zaproszeni kompetentni badacze ciekawie analizują problemy dotyczące bogatego świata kultury lat 80. XX wieku. Monografia z pewnością spotka się z żywym odzewem, ponieważ podjęty w niej temat jest nowatorski i niepospolity.

prof. PAWEŁ TAŃSKI

patroni honorowi



Institut Literary Polskiej
Wydział Polonistyki UW

