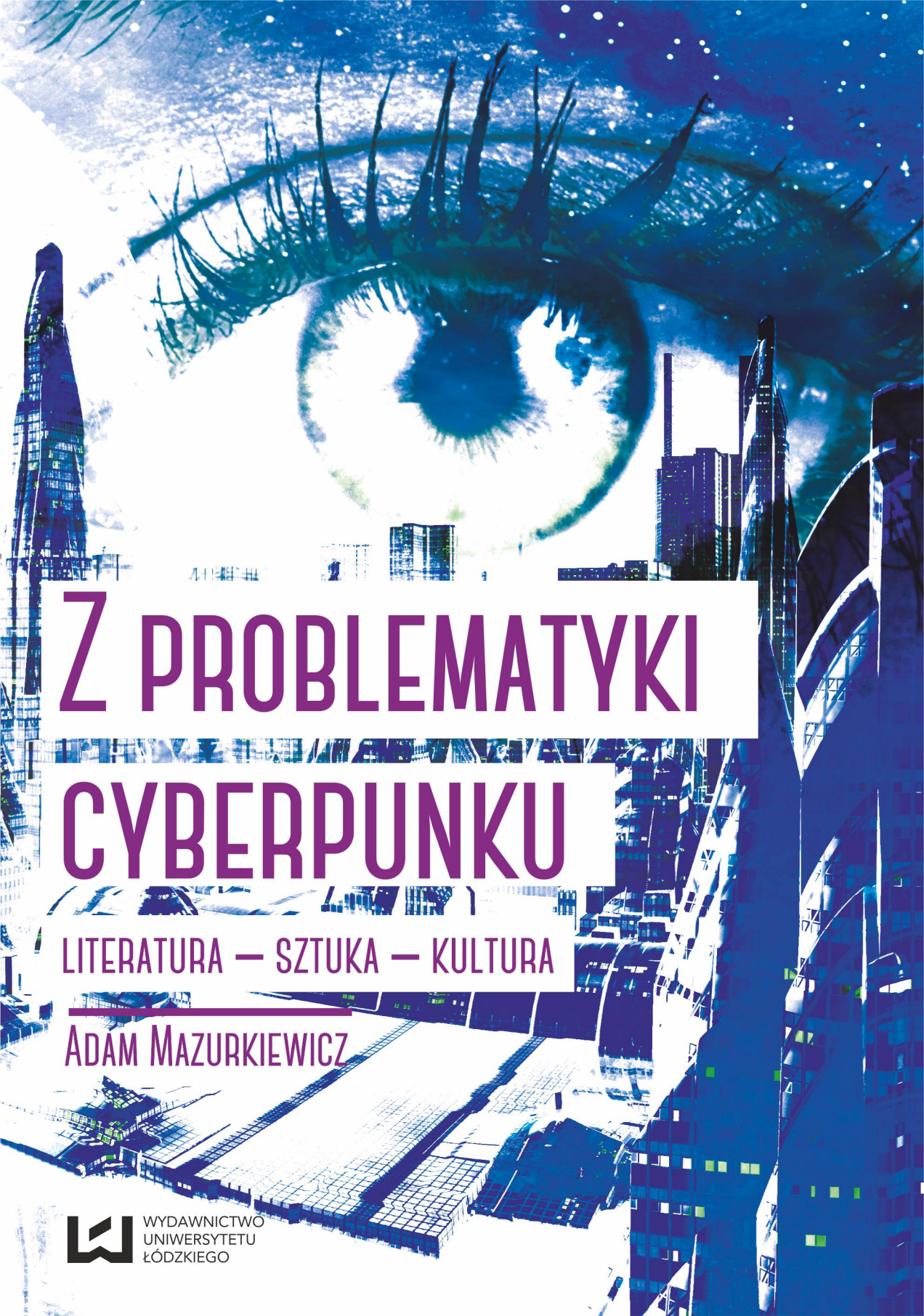




Z PROBLEMATYKI CYBERPUNKU

LITERATURA — SZTUKA — KULTURA

ADAM MAZURKIEWICZ

Z PROBLEMATYKI CYBERPUNKU

LITERATURA — SZTUKA — KULTURA

[Kup książkę](#)



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu
ŁÓDZKIEGO

[Kup książkę](#)

Z PROBLEMATYKI CYBERPUNKU

LITERATURA — SZTUKA — KULTURA

ADAM MAZURKIEWICZ



WYDAWNICTWO
UNIwersYTETU
ŁÓDZKIEGO
ŁÓDŹ 2014

Adam Mazurkiewicz – Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Zakład Dydaktyki Języka i Literatury Polskiej, 90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

Jakub Z. Lichański

REDAKTORZY WYDAWNICTWA UŁ

Katarzyna Gorzkowska, Bogusław Pielat

SKŁAD KOMPUTEROWY

AGENT PR

PROJEKT OKŁADKI

Łukasz Orzechowski

© Copyright by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2014

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
Wydanie I. W.066575.14.0.M

ISBN 978-83-7969-357-3

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
90-131 Łódź, ul. Lindleya 8
www.wydawnictwo.uni.lodz.pl
e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl
tel. (42) 665 58 63, faks (42) 665 58 62

[Kup książkę](#)

*Postęp nie jest koniecznością dziejową,
jest zaledwie możliwością (a często i niemożliwością).*

(Ryszard Kapuściński, *Lapidarium 1*)

***Zuzannie i Kornelii
którym przyjdzie żyć w przyszłości
poddanej dyktatowi technologii***

SPIS TREŚCI

Wstęp	9
1. Uwagi wprowadzające	9
2. Motywacje uporządkowania materiału	12
3. Metodologia a zakres badanego materiału	13
4. Specyfika rodzimej naukowej recepcji cyberpunku	23
5. Uwagi o budowie pracy	27
6. Uwagi końcowe	33
Historia i teoria fantastyki cyberpunkowej	43
1. Problematyka pracy	44
2. Cyberpunk – uwagi wstępne	50
3. Cyberpunk – zakres znaczeniowy terminu	57
4. U źródeł obecności fantastyki cyberpunkowej na rodzimym rynku wydawniczym	66
5. Cyberpunk jako zjawisko literackie i kulturowe	69
6. Cyberpunk jako zjawisko społeczne	77
Hasła	111
Zakończenie	413
Bibliografia	417
Nota bibliograficzna	469
Summary	471
Indeks osobowo-rzeczowy	475
Wykaz haseł	513
Od Redakcji	515

WSTĘP

1. Uwagi wprowadzające

Podstawową motywacją przyświecającą pracy nad tematem było przekonanie o randze problemów ewokowanych przez kulturę cyberpunkową, zwłaszcza jej obieg popkulturowy. Popularność – jaką cyberpunk od lat cieszy się wśród twórców fantastyki naukowej – zaowocowała zarówno w obcojęzycznym (głównie anglosaskim), jak i w rodzimym literaturoznawstwie dość licznymi pracami teoretyczno- i krytycznoliterackimi, o różnej wartości merytorycznej. Jednakże ich lekturze towarzyszyło wrażenie niewystarczalności i niekompletności¹. Trudno znaleźć w nich odpowiedzi na wiele pytań, zwłaszcza związanych ze społecznymi aspektami istnienia cyberpunku.

Poczucie niekompletności bierze się głównie z wrażenia wybiórczości podejmowanej przez krytykę tematyki związanej z fantastyką cyberpunkową. Selekcja ta była najzupełniej usprawiedliwiona specyfiką badań literackich i kulturoznawczych; zawsze jest bowiem więcej problemów badawczych i potencjalnych punktów ich naświetlania niż możliwości poświęcenia im uwagi w pracy naukowej, a niezbywalnym prawem badacza pozostaje wybór tematu i zakresu interesującej go problematyki.

Jednakże konfrontacja lekturowej praktyki ze sposobami odczytań, zaproponowanymi przez badaczy kultury, nierzadko budziła na tyle poważne zastrzeżenia natury merytorycznej, że postanowiono zaproponować własne odczytania tekstów kultury cyberpunkowej. W innych wypadkach zgoda

¹ Z dostępnych polskiemu Czytelnikowi szkiców warto wymienić następujące: T. Kołodziejczak, *Cyberfantastyka*, „Nowa Fantastyka” 1993, nr 8; *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 1997, s. 63, hasło: Cyberpunk; T. Szlendak, *Technomania. Cyberplemię w zwierciadle socjologii*, Toruń 1998; D. Materska, *Software, hardware, neuroware*, „Nowa Fantastyka” 2000, nr 7 (przedruk w: *Stacja kontroli chaosu*, Warszawa 2004, s. 77–90); Ł. Janiak, *Rozpad i oscylacja*, „Nowa Fantastyka” 2000, nr 9; J. Dukaj, *SF po Lemie*, „Dekada Literacka” 2002, nr 1–2; A. Sobol, *Cyberprzestrzeń – elektryczny „afterlife”*, [w:] *Nowe nawigacje II*, red. P. Kletowski, P. Marecki, Kraków 2003; M. Kaźmierczak, *Semiotyka przestrzeni powieści cyberpunkowej*, „Teksty Drugie” 2005, nr 1–2, s. 271–289.

na lekturowe interpretacje wymagała potwierdzenia ustaleń w odmiennych – od przywoływanych przez badaczy – utworach, by w tym wyrazistszy sposób wybrzmiały stawiane przez nich tezy.

Tematyka pracy

Ponieważ obszerność problematyki, jaką można byłoby poruszyć w związku z kulturą cyberpunkową, powodowałaby chaos i utrudniała ogarnięcie całości, należało wybrać spójny, a zarazem na tyle wąski zakres tematyczny, by owego chaosu uniknąć. Z tego względu tematyka pracy ogniskuje się jedynie na wybranym aspekcie zagadnienia ewokowanego przez cyberpunk – jego obecności w fantastyce znamiennej dla obiegu popularnego kultury.

Obiekt refleksji badawczej stanowią – jak zaznaczono wyżej – teksty kultury popularnej, na nich też będzie koncentrowana uwaga autora. Nie oznacza to, by – na prawach kontekstu – zrezygnowano z sięgania do tekstów kultury obiegu wysokiego i awangardowych. Decyzja taka byłaby chybiona, tym bardziej że – jak zauważa Radosław Bomba – kultura współczesna coraz ściślej jest stymulowana przez rozwój nowych mediów i technologii cyfrowych².

Zasadnicza część wyводу będzie jednak dotyczyć obiegu popularnego, ponieważ w nim najwyraźniej odzwierciedlane są postulaty zwolenników cyberkultury, a także dlatego że obieg popularny współcześnie najżywiej reaguje na przemiany społeczne, dostosowując do oczekiwań odbiorców proponowane teksty kultury. W tym sensie kultura popularna może stanowić odzwierciedlenie społecznej świadomości, znamiennej dla epoki, w której powstała. W obiegu tym również – niekiedy (jakkolwiek nie zawsze intencjonalnie) niby w krzywym zwierciadle – odbijają się artystyczne eksperymenty i dyskusje na ważne społecznie tematy³.

Należy zdawać sobie sprawę, że zawężenie poruszanej problematyki do obiegu popularnego ma dość istotne reperkusje dla postrzegania przedmiotu badań. Świadomość ta pozwoli też na dostrzeżenie immanentnych cech opowieści cyberpunkowych, a zarazem ich związków z kulturą, w ra-

² Zob.: R. Bomba, *Gry komputerowe a kultura współczesna*, [w:] *(Kon)teksty kultury medialnej. Analizy i interpretacje*, red. M. Sokołowski, Olsztyn 2007, s. 79.

³ Przykładem, jak osobliwe niekiedy mogą być losy figur wyobraźni, jest ewolucja konstytutywnej dla cyberkultury figury cyborga. Pierwotnie postać ta zajmowała ważne miejsce w *imaginarium* fantastycznonaukowym, skąd przejęli ją artyści związani z nurtem *body-art* oraz zwolennicy cyberfeminizmu (Donna Haraway), traktując ją jako figurę retoryczną umożliwiającą eksplikację związków zachodzących między człowiekiem i maszyną. Stamtąd cyborg „powrócił” do obiegu popularnego w mało niekiedy wyrafinowanej postaci, np. w filmie *Tek-nolust* (2002). Oglądający ten obraz czynią to jednak przez pryzmat świadomości ukształtowanej dzięki refleksji cyberfeministycznej.

mach paradygmatu której powstały. Współcześnie bowiem określenia „cyberpunk” i „cyberpunkowy” przekroczyły granice zarezerwowane dla zjawiska literackiego i pojawiły się w refleksji cywilizacyjnej. Świadczą o tym sposoby odczytań tekstów kultury w kontekstach nauk społecznych i filozoficznych. Co więcej, cyberpunk – utożsamiany ze specyficznym paradygmatem kulturowym – przestał być kojarzony jedynie ze zjawiskami z kręgu kultury niskiej; stał się obiektem zainteresowania awangardy artystycznej oraz poezji. W *imaginarium* technicystycznym odnalazły one sposób na zaspokojenie – jak to określa Hugo Friedrich – cywilizacyjnych podniet rzeczywistości⁴.

Zarazem jednak należy pamiętać o popkulturowych początkach zjawiska fantastyki cyberpunkowej, które w pracy tej starano się przybliżyć. Jakkolwiek bowiem rekwizytornia znamienita dla fantastyki cyberpunkowej (cyborg, rzeczywistość wirtualna) pojawia się w refleksji filozoficznej i społecznej, nie oznacza to, iż każdy tekst kultury odwołujący się do niej należy uznać za równie godny uwagi. Nawet tak interesujący koncepcyjnie i sprawny warsztatowo *Neuromancer* Williama Gibsona, zapoczątkowujący w 1984 r. modę na fantastykę cyberpunkową, pozostaje jednak **przede wszystkim** powieścią z kręgu popularnego. Być może jest to momentami powieść profetyczna – zwłaszcza, gdy mowa w niej o rozwoju cyberprzestrzeni – niemniej, z uwagi na powiązania genologiczne i założonego odbiorcę, pełni funkcję rozrywkową, nie zaś refleksji nad rozwojem cywilizacji technicznej. Wymiaru cywilizacyjnych rozważań utworów Gibsona nabiera dopiero w lekturze ahisterycznej, odrzucającej kontekst uwarunkowań *science fiction* początków lat osiemdziesiątych XX w. Czy współcześnie, w dobie ekspansywnego rozwoju technik komputerowych i badań nad stworzeniem sztucznej inteligencji, Gibson zyskałby równie powszechnie status pisarza kultowego? Być może tak, zawdzięczałby to jednak immanentnym właściwościom swej twórczości, nie zaś powielaniu schematów (tezę tę zdaje się potwierdzać historia recepcji poszczególnych części *Matrixa* Wachowskich). Oczywiście napisany współcześnie *Neuromancer* lub cykl *Sprawl* zapewne ujmowałyby problematykę cyberpunkową w inny sposób; w jaki? – pozostaje w sferze domysłów.

Podobnie na płaszczyźnie hipotez można rozpatrywać ewolucję refleksji cyberpunkowej. Czy podejmujący ją twórcy skupią się na przewidywaniu dalszych rewolucji technicznych (to domena – z jednej strony – nurtu popularnego kultury, z drugiej jednak – refleksji filozoficznej)? Czy też raczej skoncentrują się – jak np. Jacek Dukaj – na rozważaniu statusu człowieka w coraz bardziej zmediatyzowanej rzeczywistości? Jaką przyszłość ma przed sobą postcyberpunk i steampunk, rewidujący techniczne prognozy autorów

⁴ Cyt za: J. Culler, *Nowoczesna liryka: ciągłość gatunku a praktyka krytyczna*, [w:] *Odkrywanie modernizmu*, red. R. Nycz, Kraków 1998, s. 234.

science fiction i wczesnych opowieści o „świecie krzemu”? A może obiektem swych zainteresowań uczynią istoty wchodzące w fazę postbiologiczną, łączące w jedno żywioł natury i technikę? Te i inne pytania dotyczące przyszłych losów fantastyki cyberpunkowej muszą pozostać w sferze domysłów, jednak przemiany kultury współczesnej (na którą przemożny wpływ ma obieg popularny) zdają się nie pozostawiać zbyt wielkiej nadziei na pogłębione spojrzenie na kwestie poruszane przez autorów opowieści spod znaku zdigitalizowanej przeszłości.

2. Motywacje uporządkowania materiału

Jeśli jednak zdecydowano się na uporządkowanie problematyki ewokowanej przez cyberpunk (jakkolwiek kodyfikacja ta jest z pewnością niewystarczająca), uczyniono to w przekonaniu, że cyberpunk wszedł już w taką fazę rozwoju, w której niezbędne stało się zaproponowanie podstawowych rozróżnień i porządków. Jest to konieczne, by dać pojęcie o wielości kwestii poruszanych przez artystów i myślicieli związanych z kulturą cyberpunkową. Wydaje się to tym bardziej niezbędne, iż kontrowersje budzi już sam zakres znaczeniowy tego pojęcia. Także pomysły interpretacyjne tekstów kultury cyberpunkowej bywają tyleż osobliwe, ile symptomatyczne dla tzw. krytyki wewnętrznej (tj. miłośników fantastyki cyberpunkowej, niepotrafiących zdobyć się na dystans badawczy). Reprezentatywnym przykładem dla owych tendencji jest szkic Łukasza Knapa, poświęcony wybranym filmom Davida Cronenberga i Shiny Tsukamoto – *Ta straszna technika. O „Videodrome” Cronenberga i „Tetsuo” Tsukamoto*⁵. Autor stawia w nim kontrowersyjną interpretacyjnie tezę, że omawiane przezeń filmy to współczesne moralitety, błędnie utożsamiając (co wynika z kontekstu jego wypowiedzi) ten gatunek z opowieściami o świętych.

Wydaje się, że poszukiwanie związków między twórczością Tsukamoto i Cronenberga a opowieściami o świętych jedynie na podstawie rzekomej wspólnoty tematu (cierpiące ciało i jego przemiana w inną formę) jest nieuzasadnione. Być może Knap ma rację, pisząc o „grzeszności” technologii (jakkolwiek nie rozwija tego wątku myślowego, toteż trudno sprecyzować, w jaki sposób ową „grzeszność” rozumie); być może też obaj przywołani tu reżyserzy poruszają istotne w dobie ekspansji technologii wątki uzależnienia jednostki od techniki. Można byłoby w tym sensie uznać ich filmy za współczesny odpowiednik moralitetu przy założeniu, że uprawnione jest

⁵ Zob.: Ł. Knap, *Ta straszna technika. O „Videodrome” Cronenberga i „Tetsuo” Tsukamoto*, <http://www.filmweb.pl/POWI%C4%98KSZENIE++Knap+o+straszej+technice+w+filmie,News,id=46425> [data dostępu: 26.04.2013].

odczytywanie prezentowanych zdarzeń w sposób alegoryczny. Jednakże nieuzasadnione byłoby poszukiwanie paralel między twórczością Cronenberga i Tsukamoto (pozbawioną przecież wymiaru transcendentnego) a średnio-wieczną hagiografią. W filmografii obu reżyserów nie pojawiają się skonwencjonalizowane elementy konstrukcyjne, ich zaś protagoniści nie mają nic wspólnego z bohaterami legend o świętych (rolę kłamry kompozycyjnej odgrywa w nich inwokacja modlitewna)⁶. Trudno przeto uznać szkic Knapa za coś innego niż przykład kulturowej nadinterpretacji.

3. Metodologia a zakres badanego materiału

Problem obranej metodologii pozostaje w ścisłym związku z wyznaczeniem zakresu materiału badawczego. Jeśliby bowiem przyjąć, iż kultura popularna stanowi współcześnie jednolity twór, bez względu na jej media, niemożliwe staje się takie dogłębne badanie literatury, które nie sytuuje jej w kontekście innych tekstów kultury (zwłaszcza, gdy utwór literacki stanowi część rozbudowanego systemu rozrywkowego). Czerpie ona z nich swe inspiracje, zatem pomijanie powinowactw z filmem, gramami komputerowymi lub komiksem zubażałoby jej sensy. Na ten fakt zwraca uwagę Piotr Kowalski, który wskazuje na ograniczenia tradycyjnej metody filologicznej; według badacza narzędzia filologiczne w konfrontacji ze zjawiskami z kręgu kultury popularnej okazują się przydatne jedynie w ograniczonym zakresie⁷. W podobnym duchu wypowiadają się również redaktorzy tomu *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, deklarujący – w obliczu niewystarczalności tradycyjnych metod badawczych – potrzebę sięgnięcia po możliwości oferowane przez nowe media, które umożliwiłyby przetworzenie narastającej ilości informacji⁸. Należy zadać sobie jednak pytanie, czy to metoda filologiczna pozostaje nieadekwatna do badania owych zjawisk, czy też może konieczne jest – co akcentuje Seweryna Wysłouch – nowa problematyzacja wielu, zdawałoby się, nieaktualnych kwestii z zakresu tekstologii?⁹

⁶ Zob.: M. Korolko, *Wstęp*, [do:] *Średniowieczna pieśń religijna*, Wrocław 1980, s. LIII [BN I 65].

⁷ Zob.: P. Kowalski, *Sporne problemy w badaniach literatury popularnej*, [w:] *Sporne i bezsporne problemy współczesnej wiedzy o literaturze*, red. W. Bolecki, R. Nycz, Warszawa 2002, s. 345. Zob. również: tenże, *Popkultura i humaniści. Daleki od kompletności remanent spraw, poglądów i mistyfikacji*, Kraków 2003.

⁸ Zob.: A. Radomski, R. Bomba, *Wstęp*, [do:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce*, red. A. Radomski, R. Bomba, Lublin 2013, s. 7.

⁹ Zob.: S. Wysłouch, *Tekst wieloznakowy – wokół definicji*, „Przegląd Humanistyczny” 2013, nr 4, s. 11.

Naszkicowane tu stanowisko Kowalskiego, jakkolwiek z pewnością prawnomocne w konfrontacji z nowymi zjawiskami kulturowymi, niesie za sobą metodologicznie niebezpieczne implikacje. Może bowiem oznaczać zgodę na nadużycia terminologiczne, wynikające z przenoszenia terminów z nauk ścisłych w obszar nauki o literaturze; stosowanie takich procedur grozi chaosem terminologicznym i rozmyciem znaczeń przywoływanych pojęć¹⁰. Ponadto łatwo może dojść do mylenia instrumentarium badawczego z metodologią; świadczy o tym uwaga Radosława Bomby o przeniesieniu ciężaru zainteresowań humanistyki z tekstu na cyfrowe narzędzie, za pomocą którego zostaje on badany¹¹. W tej sytuacji nietrudno zrozumieć kontrpropozycję Jakuba Z. Lichańskiego, upatrującego walorów tradycyjnej metody filologicznej i krytyki retorycznej jako metod respektujących swoistość dzieła literackiego¹².

Podejście kulturocentryczne

Stanowisko takie – nazwijmy je roboczo „kulturocentrycznym” (celowo, ze względów wyjaśnionych później, nie zostaje tu przywołany termin „badania kulturowe” [*cultural criticism*]) – stanowi w rodzimej refleksji nad kulturą popularną raczej *novum*. Nie jest jednak całkowitą nowością w refleksji teoretycznoliterackiej. Seweryna Wyśłouch na marginesie refleksji nad kate-

¹⁰ Zob.: J. Z. Lichański, *Teoria chaosu i badania literatury: problemy metodyczne i metodologiczne*, [w:] *Efekt motyla 2. Humanści wobec metaforyki teorii chaosu*, red. D. Heck, K. Bakula, Kraków 2012, s. 37–50. O tym jednak, że matematyka może stanowić atrakcyjny klucz interpretacyjny dla rozważań z kręgu humanistyki, świadczy lektura szkicu Ewy Łukaszyk *Pokusa geometrii. O inspiracjach topologicznych w humanistyce* („Tematy z Szewskiej” 2012, nr 1, s. 9–18) oraz pracy Urszuli Pawlickiej (*Polska poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka* (Kraków 2012), będącej świadectwem oddziaływania nauk ścisłych zarówno na literaturę, jak i język jej opisu.

¹¹ R. Bomba, *Narzędzia cyfrowe jako wyznacznik nowego paradygmatu badań*, [w:] *Zwrot cyfrowy w humanistyce...*, s. 64. Proponowane przez badacza określenie „cyfrowa humanistyka” pozostaje zbyt niedoprecyzowane, by mogło stanowić użyteczny naukowo termin (zob.: tamże, s. 59–60, 69–70). Symptomatyczne dla naszkicowanego tu pokrótce zagadnienia jest rozłożenie akcentów w pracy Mariusza Pisarskiego poświęconej powieści hipertekstowej – *Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy* (Kraków 2013). Nacisk położony jest w niej na ontologię „dzieła sieciowego” i cyfrowe narzędzia, za pomocą których zostaje ono tworzone, kosztem opisu poetyki literatury hipertekstowej. Nie inaczej postępuje również Małgorzata Janusiewicz, akcentująca relację pomiędzy formalnym kształtem utworu poetyckiego a obecnością poezji w sieci internetowej: „Poezja doskonale wpasowała się w przekaz internetowy. Może stało się tak z powodu zwartości wiersza, jego skondensowanego przekazu, dającego się ogarnąć w całości na ekranie monitora?” (taż, *Literatura doby Internetu. Interaktywność i multimedialność tekstu*, Kraków 2013, s. 74).

¹² J. Z. Lichański, *Teoria chaosu i badania literatury...*, s. 49–50. Zob. też: D. Heck, *Problem filologii. Metoda filologiczna – dzisiaj?*, „Litteraria” 2009, nr XXXVII, s. 7–18.

HISTORIA I TEORIA FANTASTYKI CYBERPUNKOWEJ

Obserwator przemian współczesnej literatury fantastycznej, niezależnie od tego, czy jest jej miłośnikiem, czy też sceptycznie nastawionym odbiorcą, z pewnością niejednokrotnie natykał się na utwory prezentujące skomputeryzowany świat, sytuowany w bliższej bądź dalszej przyszłości. Noszą one ogólnikową nazwę fantastyki cyberpunkowej lub – w skrócie – cyberpunku. Pisane specyficznym, łatwo rozpoznawalnym stylem, ukazują świat, w którym supremacja techniki nad człowiekiem doprowadziła do sytuacji, gdy wytwór technologii stał się zagrożeniem dla swego twórcy. Oczywiście wzmiankowany tu aspekt opowieści cyberpunkowych można (o czym później) uznać za aktualizację światopoglądu katastroficznego bądź funkcję obiegu popularnego, w ramach którego przeważnie funkcjonuje fantastyka cyberpunkowa. W obiegu tym, jak zauważono już dawno, powszechna stała się fascynacja wątkiem dramatycznym i sensacją. Toteż, w opinii Antoniny Kłoskowskiej, dramatyczność i sensacyjność to podstawowe cechy określające specyfikę kultury masowej¹. Czy aby powstał utwór cyberpunkowy, istotnie wystarczy uczynić to, co sugeruje Orson Scott Card: „Pryśnij narkotykiem na interfejs mózg-procesor, zmieszaj go z kontrkulturą wzorowaną nieco na latach sześćdziesiątych, opisz to wszystko wysiłonym, sztucznym językiem i masz cyberpunk”²

¹ Zob.: A. Kłoskowska, *Z historii i socjologii kultury*, Warszawa 1969, s. 414. Por. też opinię Jacka Ladoruckiego, który – na marginesie rozważań nad popularnością w odniesieniu do poezji – zauważał: „Popularność» to pojęcie odnoszone do niższych pokładów zjawisk literackich, które w odróżnieniu od literatury wysokiej są mniej wyrafinowane artystycznie, nastawione na użytkowość i rozrywkę” (tenże, *Popularność w twórczości poetyckiej*, „Literatura i Kultura Popularna” [red. T. Żabski, Wrocław] 2002, t. X, s. 173).

² Za: K. Sokołowski, *Cyberpunk. Fantastyka z głową, rękami, nogami i sercem...*, „Magia i Miecz” 1997, nr 11, s. 47. Nieco bardziej wyrafinowaną formę ma żartobliwa definicja cyberpunku autorstwa Kima Stanleya Robinsona. Pisze on, iż aby stworzyć coś, co określa mianem „cyberpunkowego ciasteczka” (*Cyberpunk cake*) należy sięgnąć po: „miarę filmu noir, dwie miarki Bestera, dwie tabliczki *Blade Runnera*, wstrząśniętego Delany’ego, zamieszać gruntownie, pokryć grubą warstwą szumu Reagana i agresji Rambo. Postawić na pełnym ogniu przez trzy lata, następnie wolno dusić. Służy dwóm dobrym pisarzom i kilku naśladowcom” [„One cup film noir, one cup Bester, two tablespoons *Blade Runner*, a dash

1. Problematyka pracy

Niniejsza praca zawiera odpowiedzi na kilka nadrzędnych pytań.

- **W jaki sposób obserwowana współcześnie rewolucja technologiczna i wciąż wzrastająca rola nowych mediów w życiu społecznym znalazły odzwierciedlenie w kulturze (nie tylko popularnej, choć w tej zyskały szczególny wymiar z uwagi na jej specyfikę)?**

Czy istnieją media – z uwagi na swą specyfikę – podejmujące w bardziej od innych adekwatny sposób refleksję nad wpływem postępu technologicznego na świadomość jednostki? Z pewnością uprzywilejowaną pozycję pośród nowych zjawisk z kręgu sztuki zajmują te teksty kultury, w których nowe media traktowane są nie tylko jako przekaznik artystycznej idei, lecz również tworzywo. Artyści z kręgu *Net Art* bądź *Digital Art* postrzegają nowe media zgodnie z maksymą Marshalla McLuhana jako utożsamienie przekaznika i przekazu (*the medium is the message*). Autorefleksyjne akcenty, obecne w wielu komiksach internetowych (webkomiksach) sprawiają, że można odczytywać je jako wyraz artystycznej świadomości wpływu, jaki mają nowe media na postać współczesnej sztuki.

Jednakże namysł nad przemianami kultury związanymi z rozwojem technologicznym to domena nie tylko sztuki, dla której oczywistą przestrzenią funkcjonowania pozostaje Internet i monitor komputera. Refleksję związaną ze sposobem, w jaki nowe media reorganizują codzienność jednostki, można odnaleźć w nurcie kina gatunków określanym mianem *netsploitation* (osobną kwestią pozostaje, do jakiego stopnia założenia tego zjawiska można odnaleźć w innych mediach, głównie literaturze; przykład może stanowić cykl powieściowy *Niewidzialna gra* Roberta Kościuszko, 2011–).

of Delany, mix thoroughly, cover in a thick layer of Reaganseque hype and Ramboesque aggressiveness. Bake at full heat for three years, then let simmer. Serves two good writers and several hangers on”] (za: D. Ketterer, *Canadian Science Fiction and Fantasy*, Bloomington 1992, s. 141 [pierwotnie: „Mississippi Review” 1988]). Wspominanymi przez Robinsona pisarzami mieli być, według Davida Ketterera, William Gibson i Bruce Sterling (zob.: tamże, s. 141). Card – jako pisarz krytycznie nastawiony do cyberpunku – znajduje się w o tyle dwuznacznej sytuacji, iż jest nie tylko autorem udanego pastiszu z kręgu „fantastyki zdigitalizowanej”, za jaki należy uznać opowiadanie *Dogwalker* (1989). Również w jego najgłośniejszej powieści, *Grze Endera* (1985), można dostrzec wiele wątków znamienych dla fantastyki cyberpunkowej: ziemskie społeczeństwo jest kontrolowane przez globalną sieć komunikacyjną, zarazem jednak dostęp do niej jest strzeżony i limitowany. Komputery obsługiwane są za pomocą klawiatury, jednak zamiast monitorów wykorzystuje się dwuwymiarowe ekrany lub projekcje holograficzne. W powieści opisane zostało również bezpośrednie połączenie ludzkiego mózgu z maszyną. Opis ten pozostaje na tyle pod wpływem estetyki cyberpunkowej, że mógłby zostać uznany za reprezentatywny dla tego zjawiska.

Jest to zjawisko dalece wykraczające poza ramy fantastyki cyberpunkowej, obejmujące filmy, w których ukazane zostało uwikłanie współczesnego człowieka w nowe technologie; jako przykład *netsploitation* można przywołać m.in. sensacyjne obrazy: *War Games* (1983), *System* (1995), *Firewall* (2006); romantyczne komedie: *Jestem cyborgiem i to jest OK* (2006) i *Masz wiadomość* (1998); pokrewny estetyce kina *noir* kryminał *Dziewczyna z tatuażem* (2011); dramat obyczajowy: *Sala samobójców* (2011), *Obietnica* (2014). Wciąż jednak jest ono zbyt migotliwe, by można było upatrywać w nim przejawu krytyki społecznej. To raczej odpowiedź na zainteresowanie masowej widowni nowymi mediami i dostosowanie do jej potrzeb wykorzystywanej przez twórców kina rozrywkowego rekwizytorni³.

Jako gadzety wynalazki techniczne pojawiają się również m.in. w piosence rozrywkowej; przykładem może być utwór *Powiedz mi, gdzie jesteś* zespołu K.A.S.A. (2010)⁴. Wykorzystywana w piosence rekwizytornia przywołuje zjawiska bliskie współczesnemu odbiorcy, by oddać duchowy klimat społeczny. Być może jest to immanentna właściwość popkultury, asymilującej najnowsze trendy i zjawiska, by dzięki nim inkorporować nowe przestrzenie społecznej rzeczywistości.

Niezależnie od immanentnych cech obiegu kulturowych, refleksja nad relacją postępu technologicznego i przemian kulturowych pojawia się

³ Zob.: E. Jansen, *Netlingo. The Internet Dictionary*, Ojai [California] 2002, s. 272, hasło: *Netsploitation*.

⁴ W piosence można usłyszeć następujące słowa:

Ja szukam Ciebie po całej sieci
Nie wiem już co nagle stało się
To że tak zniknąłeś
I nigdzie już ciebie nie ma
Proszę wyślij choć SMS
Napisz coś na mój MESSENGER
Kilka słów na FACEBOOK albo mail

(K.A.S.A., *Powiedz mi, gdzie jesteś*, [na płycie:] *To nie wszystko*, 2010, utwór 8). Zagubienie w fantomatycznych przestrzeniach sieci internetowej, dla której punktem odniesienia wydaje się gotycki labirynt, werbalizowane jest w utworze Budki Suflera Cybermania:

Nie wiem już w jaki dołek, w jaki las wciąga mnie
Z Internetem ciągle trans
Już tylko z okien jest mój mały dom
Aż do wyroku koniec, kropka, dno [...]
Nawet gdy więcej nie mogę, idę spać
Moje dwie ręce nie zaprzestają grać
Na korytarzach wszystkich moich snów
Wciąż mi zagraża wirtualny duch

([na płycie:] *Bal wszystkich świętych*, 2000, utwór 7).

nawet w tak zakorzenionym w tradycji kulturowej zjawisku, jak poezja. Rozmiar i specyfikę wpływu nowych mediów na sztukę poetycką rozważa w pionierskiej w rodzimej humanistyce pracy *Ku ciału post-ludzkiemu... Poezja polska po 1989 roku wobec nowych mediów i nowej rzeczywistości* Bogusława Bodzioch-Bryła (2006). Pośród cech „nowej poezji” wskazuje ona na fascynację jej autorów nowoczesnością, zwrot ku stechnicyzowanej rzeczywistości, w związku z czym sferą nawiązań i odniesień stają się dla tych poetów efekty postępu technicznego⁵. Czy jednak istotnie mamy tu do czynienia z rewolucją artystyczną – jak suponuje Mariusz Pisarski⁶ – czy też jedynie z przeniesieniem na cyfrową „platformę” awangardowych eksperymentów międzywojennej awangardy, grupy OuLiPo (Ouvroir de Littérature Potentielle) oraz doświadczeń Raymonda Kurzweila i Johna Keklaka z „cybernetycznym poetą” (2003)?⁷

⁵ Zob.: B. Bodzioch-Bryła, *Ku ciału post-ludzkiemu... Poezja polska po 1989 roku wobec nowych mediów i nowej rzeczywistości*, Kraków 2006, s. 198. Za komplementarną wobec przedstawionego przez Bodzioch-Bryłę kryterium tematycznego należy uznać definicję „poezji cyfrowej” autorstwa Norberta Bachleitnera, akcentującego jej formalny kształt (tj. możliwość wykorzystania właściwości hiperlinków, elementów wizualnych i kinetycznych, generowania maszynowo tekstu). Zob.: tenże, *The Virtual Muse. Forms and Theory of Digital Poetry*, [w:] *Theory Into Poetry: New Approaches to the Lyric*, eds. E. Müller-Zettelmann, M. Rubik, Amsterdam 2005, s. 303. Z kolei Urszula Pawlicka w monografii (*Polska poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka* (Kraków 2012) tworzy genologiczną typologię cyberpoezji, odnosząc ją do utrwalonych w tradycji literaturoznawczej podziałów. Traktując jako punkt odniesienia dla „poezji cyfrowej” awangardowe instalacje artystyczne, wskazuje na jej interaktywność i immersyjność, wynikające ze sposobu funkcjonowania (zob.: tamże, s. 35). Rozpoznanie Bodzioch-Bryły i Pawlickiej pozostają zgodne z supozycją Maryli Hopfinger, traktującej przemiany istoty literackości jako funkcję nowej sytuacji komunikacyjnej, w jakiej znalazła się sztuka słowa wykorzystująca cyfrowe medium (zob.: też, *Zmiana miejsca?*, [w:] *Co dalej, literaturo? Jak zmienia się współcześnie pojęcie i sytuacja literatury*, red. A. Brodzka-Wald, H. Gosk, A. Werner, Warszawa 2008, s. 149).

⁶ Zob.: M. Pisarski, *Poezja pod prądem. O poezji cybernetycznej*, 2008, <http://perfokarta.net/teoria/poezja.pod.pradem..o.poezji.cybernetycznej.html> [data dostępu: 22.09.2012]. Krytyk pisze: „Poważne, rewolucyjne wręcz zjawisko przewartościowania rodzajowego to jedna z wielu niespodzianek, jakimi raczy nas zjawisko poezji cybernetycznej. Doświadczenia twórcze swoich poprzedników osadza ona [...] w środowisku cyfrowym” (tamże). Na temat nowych, sygnalizowanych przez Pisarskiego, funkcji słowa w poezji cybernetycznej zob.: tenże, *Od znaczenia do działania i z powrotem: nowe funkcje słowa w cybernetycznej i hipertekście*, „Przegląd Humanistyczny” 2013, nr 4, s. 53–63.

⁷ Zob.: M. Nowicka, *„Jestem jak spot, co przerywa taką sygnitywną ciszę” – poezja i nowe media*, [w:] *Nie tylko Internet. Nowe media, przyroda i „technologie społeczne” a praktyki kulturowe*, red. J. Mucha, Kraków 2010, s. 187–189. Do wymienionych tu zjawisk można dodać szkic Maxa Billa z 1949 r., rozważającego problem estetyki maszynowej, mechanicznej – zob.: tenże, *The Mathematical Approach in Contemporary Art*, [w:] *Theories and Documents of Contemporary Art. A Soucerbook of Artists' Writings*, eds. K. Stiles, P. H. Selz, Berkeley 1996, s. 74–77.