



16.10.2016

**Z problematyki cyberpunku. Literatura - kultura - sztuka**

Autor: Adam Mazurkiewicz

Dziedzina: Historia literatury oraz krytyka i interpretacja literacka

Instytucja: Wydział Filologiczny UŁ

Recenzenci: Anna Gemra, Wojciech Kajtoch, Antoni Piotr Smuszkiewicz

---

Podstawową motywacją, przyświecającą w pracy nad tematem Z problematyki cyberpunku. Literatury - sztuki - kultury, było przekonanie o randze problemów ewokowanych przez kulturę cyberpunkową. Zainteresowanie, jakim cyberpunk od lat cieszy się wśród twórców fantastyki naukowej, zaowocowało w obcojęzycznym (głównie anglosaskim) nurcie pracami teoretyczno- i krytycznoliterackimi o różnej wartości merytorycznej. Co więcej: w rodzimej refleksji naukowej jest to nadal obszar badawczy słabo rozpoznany; właściwie poświęcona mu została dotychczas, prócz nielicznych szkiców (autorstwa m.in. Tomasza Smejliśa), jedynie monografia Sebastiana Jakuba Konefała *Corpus futuri. Literackie i filmowe wizerunki postludzi* (Gdańsk 2013). Podczas lektury owych, głównie anglojęzycznych prac, miałem wrażenie niewystarczalności, trudno bowiem znaleźć w nich odpowiedzi na wiele pytań, zwłaszcza związanych ze społecznymi aspektami istnienia cyberpunku. Konfrontacja lekturowej praktyki z interpretacjami sugerowanymi przez badaczy kultury budziła u mnie zastrzeżenia natury merytorycznej nierzadko na tyle poważne, że postanowiłem zaproponować własne odczytania tekstów kultury cyberpunkowej. W innych wypadkach zgoda na lekturowe interpretacje znawców tematu domagała się potwierdzenia ustaleń w różnych utworach, by w tym wyrazistszy sposób wybrzmiały stawiane przez nich tezy. Ponieważ obszerność problematyki, jaką można byłoby poruszyć w związku z kulturą cyberpunkową, powodowałaby chaos i utrudniała ogarnięcie całości, wybrałem spójny, a zarazem na tyle wąski zakres tematyczny, by owego chaosu uniknąć. Z tego względu koncentruję się jedynie na wybranym aspekcie zagadnienia ewokowanego przez cyberpunk, tj. jego obecności w fantastyce. Uczyniłem to, sięgając do formuły hasłowej, uporządkowującej omawiane tekstu kultury, w przekonaniu, że zaproponowany układ pozwala na bardziej reprezentatywny dobór problematyki. Uporządkowanie alfabetyczne sprawiło, że pokrewne sobie kręgi problemów rozdzielone zostają hasłami „osobnymi” lub należącymi do innych grup zagadnień; stąd konieczność opatrywania każdej z całości odnośnikami [(\*)] do innych haseł. Intencjonalnie mają one ułatwić orientację w pokrewnych kwestiach bądź umożliwić szybszego odnalezienie właściwego kontekstu.

Różnorodność problemowo-tematyczną, niesioną przez cyberpunk, odzwierciedla dobór haseł. Można podzielić je na następujące - komplementarne wobec siebie - grupy:

- ukazujące topikę fantastyki cyberpunkowej;
- poświęcone najważniejszym (z różnych względów) utworom.

Wprawdzie obiekt refleksji badawczej stanowią teksty kultury popularnej, jednakże nie zrezygnowałem z sięgania - na prawach kontekstu - do tekstów kultury obiegu awangardowych. Swój wybór umotywowałem wielokrotnie potwierdzaną w innym moich pracach obserwacją sposobu, w jaki odzwierciedlane są w popkulturze 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 tematy.

Zawężenie poruszanej problematyki do obiegu popularnego miało oczywiście dość istotne reperkusje dla postrzegania przedmiotu badań. Świadomość tego ograniczającego zabiegu pozwalała mi na dostrzeżenie immanentnych cech opowieści cyberpunkowych i zarazem ich związków z kulturą, w ramach paradygmatu której powstały. Współcześnie bowiem określenia „cyberpunk” i „cyberpunkowy” przekroczyły granice zarezerwowane dla zjawiska literackiego i pojawiły się w refleksji cywilizacyjnej, czego świadectwem pozostają 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 popkultury; stał się obiektem zainteresowania awangardy artystycznej oraz poezji. Zarazem jednak nie można zapomnieć o popkulturowych początkach zjawiska fantastyki cyberpunkowej, które w pracy tej starałem się przybliżyć. Jakkolwiek bowiem rekwizytornia znamienne dla fantastyki cyberpunkowej (cyborg, rzeczywistość wirtualna, komputer, sieć internetowa) pojawia się w refleksji filozoficznej i społecznej, nie oznacza to, iż każdy tekst kultury odwołujący się do niej należy uznać za równie godny uwagi.

\*\*\*

Ewolucja w pojmowaniu cyberpunku - od nurtu fantastyki naukowej do paradygmatu kulturowego, opisującego rzeczywistość poddaną dyktatowi nowych mediów - uświadomiła mi potencjał intelektualny, tkwiący w kulturze cyberpunkowej. Ze zjawiska literackiego, sytuującego się na pograniczu kontrkultury, przekształciła się ona w prężnie rozwijający się nurt we współczesnej kulturze popularnej. Współcześnie cyberkultura wkroczyła też do obiegu wysokoartystycznego na prawach sztuki awangardowej. Niemniej, nawet jeśli eksperymenty artystyczne pozostają nieakceptowane przez szerszą publiczność,

sztuka ta zmusza do zadawania pytań o kondycję ludzką w obliczu przemian technologicznych. Zauroczenie reprezentantów nowych prądów filozoficznych (które powstały jako próba refleksji nad postępem technologicznym) wizjami świata jutra spod znaku fantastyki cyberpunkowej może świadczyć zarówno o sugestywności tych opowieści, jak i ich zakorzenieniu we współczesnej wrażliwości cywilizacyjnej, stymulowanej przez dokonujący się postęp technologiczny. W tym ujęciu nowe kierunki myśli społeczno-filozoficznej byłyby odpowiedzią na konieczność poddania refleksji tego, czego człowiek stał się nie tylko biernym obserwatorem, lecz i współuczestnikiem poprzez korzystanie na co dzień z dostępnych technologii. Niemalą rolę w przemianach stosunku człowieka do technologii odgrywa - co starałem się zaakcentować - fantastyka cyberpunkowa. Popularyzuje ona problematykę podejmowaną przez nurty filozoficzne zakorzenione w myśli cywilizacyjnej (głównie cyberfeminizm i ekstropizm). Czyni to z racji swych cech immanentnych w sposób ułomny, ograniczony, niemniej warto pamiętać również o tej jej funkcji i wynikających stąd pożytkach z lektury opowieści o świecie cyfrowej przyszłości.

---

Data otwarcia przewodu: 06.07.2015

Termin zakończenia pracy: 13.05.2016

Słowa kluczowe: literatura polska, cyberprzestrzeń, Jacek Dukaj, kultura popularna, William Gibson, cyberpunk, komiks, fantastyka