

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie.

MARTYNA MATWIEJUK: Przy mikrofonie Martyna Matwiejuk. W tym odcinku Audycji Kulturalnych wprowadzimy Państwa w świat Cyberpunka – jednego z nurtów fantastyki naukowej, z nurtów science-fiction. Moim i Państwa gościem jest profesor Paweł Frelik z Uniwersytetu Warszawskiego, dzień dobry.

PAWEŁ FRELIK: Dzień dobry.

MARTYNA MATWIEJUK: Temat naszej rozmowy ma oczywiście związek z bardzo długo wyczekiwaną premierą gry Cyberpunk 2077, stworzonej przez polskiego producenta CD Projekt Red, którego słuchacze na pewno znają z produkcji Wiedźmina. O samej grze jeszcze porozmawiamy, ale zacznijmy od Cyberpunka. Jak powinniśmy zdefiniować to słowo w kontekście kultury?

PAWEŁ FRELIK: No moglibyśmy na ten temat półtorej godziny rozmawiać, oczywiście jak o każdym gatunku i Cyberpunk jest chyba takim dosyć interesującym zjawiskiem, dlatego że z jednej strony wydaje się być bardzo precyzyjny w swoim zakresie tematycznym. Z jednej strony sygnalizuje i takie było pierwotne użycie tego terminu, taki rodzaj buntu przeciwko władzy, przeciwko establishmentowi, przeciwko różnego rodzaju strukturom – to jest ta, ta część punk. No bo z drugiej strony gdzieś jest zakreślone w ramach science-fiction kręgiem takich słów, właśnie jak komputery, sieci wirtualne, no wszystko to, co określa tak troszeczkę ogólnie przedrostek cyber, czyli z jednej strony jest to dosyć, wydawałoby się, że jest dosyć precyzyjna etykieta, natomiast z drugiej strony o Cyberpunku niemal od początku były toczony już takie, nazwijmy to, może nie wojny kulturowe, ale na pewno toczyły się spory o to, jakiego rodzaju teksty do Cyberpunka można by zaliczać. Te spory zresztą oczywiście nie są unikalne dla tego zjawiska, bo to są tego samego rodzaju dyskusje, jak spory o to, czy Gwiezdne Wojny to jest bardziej fantasy, czy science-fiction, więc już od lat 80., bo sam termin po raz pierwszy pojawił się, a przynajmniej wszedł do użycia w roku 1986, kiedy Bruce Sterling – pisarz też zresztą kojarzony z Cyberpunkiem – napisał wstęp do antologii o tytule „Mirrorshades”, czyli „Lustrzanki”. Ten wstęp stał się takim, można by powiedzieć, manifestem Cyberpunka.

MARTYNA MATWIEJUK: To spróbujmy opisać, czy uszczegółowić ten cyberpunkowy klimat. Jakimi prawami rządzi się to Uniwersum, czym charakteryzują się te wykreowane światy?

PAWEŁ FRELIK: Na pewno są to światy bliskiego zasięgu czasowego, no czyli oczywiście Cyberpunk jest czy też konwencją, czy podgatunkiem, czy jakimś obszarem w ramach science-fiction, która może operować w bardzo różnych zakresach czasowych. Większość opowieści cyberpunkowych dzieje się... czy też z perspektywy, w której są pisane albo produkowane, dzieje się może dwie, trzy dekady w przyszłość. To nie jest daleka przyszłość, to jest przyszłość, którą bardzo rozpoznamy. Po drugie jest to przyszłość, która jest w dużym stopniu dystopijna i taka raczej ponura, i trochę mniej zadowolająca niż ta, z której my wychodzimy, nie że nasza jest jakaś wspaniała, przy czym ta dystopia może się manifestować na dwa sposoby. Są oczywiście teksty cyberpunkowe, w których dosłownie dosyć widzimy może nie całkowity

upadek społeczeństw, ale na pewno załamanie się szeregu instytucji, na przykład państwa, systemu opieki społecznej, czyli takiej troszeczki miejskiej, widzimy wizję takiej miejskiej dżungli, można by powiedzieć. Są natomiast też teksty, w którym może rzeczywiście nie ma walk na ulicach i upadku instytucji, na przykład państwowych, ale ten element dystopijny zlokalizowany jest bardziej w takiej przestrzeni prawno-ekonomicznej, która przedstawiana jest jako taka bardzo zabetonowana, kontrolowana przez zazwyczaj wielkie korporacje, często zresztą z powiązaniem przestępczymi i to też w takich opowieściach staje się źródłem tego pesymizmu. Na pewno i to byłaby trzecia cecha, jak sama nazwa wskazuje, czy też ten przedrostek, opowieści cyberpunkowe w jakiś sposób dzieją się wokół albo owinięte są wokół pewnego rodzaju technologii. Oczywiście chodzi o technologie, czasami nazywamy je informatycznymi, komputerowymi, związanymi z przetwarzaniem i przesyłaniem danych, chociaż oczywiście istnieją takie smaki, że tak powiem, Cyberpunka, które posuwają się bardziej w kierunku biotechnologii i genetyki, manipulacji genetycznych, często zresztą łącząc je z tymi technologiami, czy technikami cybernetycznymi. No i czwarta chyba w takiej sferze narracyjno, ale też światopoglądowej pewnie, klasyczny przynajmniej Cyberpunk jest dosyć prostą historią, która być może nie ma bohaterów jasnych i ciemnych, czyli tam... tam w zasadzie wszyscy są szarzy albo bardzo ciemni, natomiast same konflikty w opowieściach cyberpunkowych są dosyć proste, tych klasycznych opowieściach cyberpunkowych, są dosyć prosto rozpisane, że jest niemal zawsze ten samotny haker, samotny jakiś operator konsoli. W języku angielskim funkcjonowało i cały czas funkcjonuje też określenie – taki kowboj cyberprzestrzeni, co w kontekście amerykańskim oczywiście nawiązuje do pewnego, konkretnego gatunku i ten haker, ta główna postać najczęściej męska, chociaż są oczywiście też wyjątki, ale w klasycznym Cyberpunku najczęściej męska mierzy się, staje, konfrontuje się z tak... z jakąś zazwyczaj organizacją przestępczą, korporacją i w zależności od opowieści chyba zazwyczaj wychodzi zwycięsko albo przynajmniej stawia na swoim, no co też przyczynia się, tak jak wspominałem, do takiego dosyć prostego i szkicowego zarysowania tych historii, no bo w naszym świecie chyba taki obrót spraw jest dosyć mało prawdopodobny, że samotny haker powala wielką, multimiliardową korporację.

MARTYNA MATWIEJUK: Ale cały czas to istota ludzka pozostaje w centrum zainteresowania, prawda?

PAWEŁ FRELIK: Tak, chociaż rzeczywiście w całym ponownie szeregu nawet tych klasycznych tekstów gdzieś tam pojawiają się, to nie jest warunek konieczny, ale pojawiają się różnego rodzaju A.I., czyli sztuczne inteligencje, różnego rodzaju byty, można by powiedzieć, maszynowe. Postacią, która też czasem się pojawi w tych tekstach, jest postać cyborga, przy czym sam ten termin jest w naszej kulturze tak dosyć notorycznie niedookreślony i w zależności od tego, z kim rozmawiamy, samą postacią cyborga, czy to tak ontologicznie, czy metaforycznie różni autorzy, ale też różni czytelnicy, czy widzowie bardzo różnie rozumieją, ale na pewno tak rzeczywiście jest, często się w tych opowieściach pojawia jakiś taki motyw łączenia elementów biologicznych z elementami technologicznymi, bardzo często właśnie w naszym ciele. Zresztą wspomniany już tutaj ten haker, ten operator konsoli, tej kowboj cyberprzestrzeni zazwyczaj też musi być w jakiś sposób, czy jego ciało musi być w jakiś tam sposób zmodyfikowane, aby mógł interaktować z tymi sieciami wirtualnymi, z cyberprzestrzenią, więc na pewno ten motyw, można by to nazwać, techniki, która w niektórych wersjach próbuje się wyzwolić, w innych

wersjach może nie ma takich ambicji, ale cechuje się jakąś taką dużą autonomią też, też dosyć często powraca w tych opowieściach.

MARTYNA MATWIEJUK: To żeby to nasze kompendium jeszcze dopełnić, to zapytam o takich czołowych przedstawicieli Cyberpunka w różnych obszarach kultury, o takie najbardziej reprezentatywne tytuły?

PAWEŁ FRELIK: No więc w dziedzinie literackiej na pewno był to William Gibson, którego pierwsza debiutancka powieść „Neuromancer” – dostępna w języku polskim też dosyć od, od dawna i to chyba nawet w dwóch tłumaczeniach oddzielnych. „Neuromancer” Gibsona był często nazywany biblią Cyberpunka i... i Bruce Sterling zresztą, który, jak wspominałem, w 1986 napisał wstęp do „Lustrzanek”, do antologii pod tytułem „Lustrzanki”, który stał się manifestem. Bruce Sterling wielokrotnie, jak gdyby tam stawał w roku wydania nomen omen 1984, w tym roku i z tą opowieścią kojarzył początek Cyberpunka. Na pewno do innych autorów w tamtym pierwszym okresie można by, w literackich pisarzy można by zaliczyć też samego Bruce’a Sterlinga. Był troszeczkę zapomniany tom Mad Dogs. Troszeczkę później do tej grupy doszłusował wciąż piszący, chociaż zmienił konwencję, Nil Stevenson. Trochę później tak przesuając się w przyszłość, na pewno brytyjski autor Richard Morgan kojarzony jest z Cyberpunkiem albo z tym rodzajem opowieści. Wielu słuchaczy pewnie kojarzy go z adaptacji serialowej „Modyfikowany węgiel”, która powstała na podstawie powieści Morgana. Na pewno bardzo ważnym nazwiskiem w dziedzinie gier RPG był Mike Pondsmith, który rozwinął, napisał system nazywający się Cyberpunk 2020. To wtedy z perspektywy, kiedy on powstawał, to była wciąż jeszcze może niedaleka właśnie, ale wciąż przyszłość. W sferze filmowej bardzo wielu krytyków, ale też widzów Cyberpunka chyba ceni sobie „Łowcę androidów” Ridleya Scotta, chociaż sam film narracyjnie ma niewiele wspólnego z sieciami na przykład cybernetycznymi czy sztucznymi inteligencjami, ale ze względu na atmosferę, wizję miasta i taką troszeczkę nuarową atmosferę bardzo się do niego wielu sympatyków Cyberpunka przyznaje. Innym wczesnym filmem był „Tron”, później zresztą zrebutowany, czy też pociągnięty dalej chyba w 2010 roku, o ile dobrze pamiętam, już, już w naszym stuleciu, także to chyba byłyby te takie główne nazwiska.

MARTYNA MATWIEJUK: No myślę, że to jest też dobry moment, aby pochylić się nad naszą główną bohaterką. 10 grudnia przypada premiera gry Cyberpunk 2077. Chyba warto powiedzieć o tym, że to nie jest taki zupełnie autonomiczny, oderwany od wszystkiego twór, ale jest to kontynuacja pewnej gry, zresztą jej nazwa pojawiła się już w dzisiejszej rozmowie.

PAWEŁ FRELIK: Tak, tak, no na pewno pod wieloma względami Cyberpunk 2077 jest, tak, takim spadkobiercą w dziedzinie gier cyfrowych, tego systemu Cyberpunk 2020, ale też w ogóle wizualnych tropów Cyberpunka – czy to z jednej strony w kinie, później trochę w telewizji, ale też w niezliczonych w zasadzie grafikach, które w Internecie można napotkać, jak się wrzuci hasło Cyberpunk. Krążyły w naszej kulturze, więc ta taka wizualna fasada Cyberpunka jest bardzo dobrze znana i myślę, że częściowo ta nowa gra na tym będzie kapitalizować, z tego przynajmniej, co widzieliśmy, jeżeli chodzi o koncept, ale też te no wciąż krótkie wyimki, czy kawałki game playu.

MARTYNA MATWIEJUK: Chciałabym jeszcze zapytać o Pana odczucia względem tej gry, bo dla całego środowiska gamerskiego to jest bardzo ważny moment. Zresztą już od kilku tygodni nagłówki nas wręcz bombardują kolejnymi doniesieniami, związanymi z tym tytułem. Poza tym kilka nagród już odebranych jako najbardziej wyczekiwana gra, a z drugiej strony to niekończące się przekładanie daty jej premiery, które spowodowało, że zanim się ukazała, zdążyła się stać bohaterem memosfery internetowej. Przypomnijmy może, że pierwszy zwiastun pojawił się już w 2013 roku – siedem lat temu. No oczywiście w międzyczasie CD Projekt wypuścił wydawnictwa związane z Wiedźminem. To napięcie zdaje się być ogromne, oczekiwania względem tej gry również. Czy Pan także należy do grona tych, którzy przebierają nogami na myśl o tej premierze?

PAWEŁ FRELIK: [śmiech] Trochę przebieram. Oczywiście, no bo na pewno będzie to bardzo ciekawa gra i bardzo oczekiwana. Na pewno doskonale się sprzeda, chociaż mam z całego szeregu powodów wątpliwości, czy to będzie sukces na miarę Wiedźmina, bo myślę, że też wiele osób oczekuje, że tak jak Wiedźmin dykatapultował CD Projekt no na najwyższe, można by powiedzieć, poziomy globalnego przemysłu, no to podejrzewam, że sama firma, ale też wielu fanów i... i to jest naturalne, oczekuje, że, że, że Cyberpunk nie tylko skonsoliduje tą pozycję, ale też może ją rozwinie, o ile można rozwinąć, czyli dostać jeszcze więcej nagród. To są oczekiwania, natomiast oczywiście mówienie o tekście, który nie wyszedł i który... gry jako teksty kulturowe są bardzo trudne do oceny, bo szczególnie takie gry jak, jak Cyberpunk 2077 no są tekstami ogromnymi. Pewnie, żeby dobrze się z nimi zapoznać i wszystkie misje wykonać, i popatrzeć, i poszperać, no to pewnie to już nie są dziesiątki godzin, tylko to są już pewnie setki godzin, więc trudno oczywiście mówić na podstawie całej, bardzo rzeczywiście agresywnej kampanii marketingowej. Chyba ten najdłuższy game play sprzed... to już były dwa lata, miał co prawda koło godziny, ale od tamtej pory też można się spodziewać, że gra się bardzo zmieniała. Znaczący ja jestem raz ze względu na swój zawód troszeczkę, pomimo swoich sympatii też bardzo, jak to się mówi, dziękuję na temat różnego rodzaju tekstów kultury, ja jestem w stosunku do tej gry bardzo ostrożny i taki troszeczkę może nawet ostrożnie sceptyczny, dlatego że wydaje mi się, że z całego szeregu powodów jest to gra, która troszeczkę mimo wszystko nie utrafia w czasy i nie rezonuje szczególnie w obszarach kultury, które wykraczają poza bezpośredni przemysł gromy, czy też fanatyków, który... to jest oczywiście wielki przemysł i setki milionów fanów, ale Cyberpunk jako, jako estetyka, jako pewien rodzaj historii był bardzo wyraźnie produktem lat 80., czyli produktem momentu historycznego, gdzie już pojawiał się, szczególnie w Stanach Zjednoczonych, pojawiał się wczesny Internet – ten dla zwykłych konsumentów, kiedy komputery stawały się coraz bardziej popularne i dostępne, kiedy były prowadzone takie wczesne... to nie były eksperymenty, ale często były to bardziej zapowiedzi niż konkretne gadzety, które obiecywały, właśnie tak jak łączenie się z jakimiś repozytoriami informacji, z drugiej strony oczywiście tak jak zawsze gdzieś tam cyberseks krążył w obszarach, zresztą poszukanie właśnie grafik, czy nawet reklam z tamtego okresu jest dosyć zabawne, bo one z perspektywy czasu wydają się zabawne, ale na pewno Cyberpunk jako pewna metaforyczna i taka bardzo popchnięta do przodu formuła był produktem tego momentu, tej dekady, która stała u progu tego, co w tej chwili oczywiście możemy absolutnie, w sposób niekwestionowany nazwać taką rewolucją cyfrową i to jest bardzo szerokie określenie. I oczywiście on był metaforyczny, wypychał to wszystko w przyszłość. Troszeczkę przesadzał w ten sposób taki dystopijny, ale to każda proza to robi, a

proza science-fiction bardzo często przynajmniej, szczególnie. Natomiast wydaje mi się, że opowieści o tak, o naszym ulubionym, indywidualnym bohaterze, który jest zmodyfikowany cielesnie i który konfliktuje się z jakąś, tak, organizacją przestępczą, która ma powiązania z biznesem i wychodzi z tej... albo przynajmniej może z tej konfrontacji wyjść zwycięsko, albo przynajmniej nie kończy się to dla niego źle, no w 2020, czy w trzeciej dekadzie XXI wieku są to już opowieści na pewnym poziomie naiwne. Wydaje mi się, że wiemy, że większość osób wie, że, że klocki zupełnie inaczej są porozkładane, że ta opowieść to jest opowieść bardzo amerykańska o... o samotnym bohaterze. To jest oczywiście kontynuacja tej długiej linii postaci amerykańskich, począwszy od trapera, poprzez kowboja, skończywszy na detektywie na początku, samotnym detektywie na początku XX wieku. To są wszystko bardzo amerykańskie postacie, archetypy i hacker jakoś był kolejną inkarnacją tego archetypu. Raz, że my, że w Europie chyba troszeczkę inaczej na ten temat myśleliśmy, ale tak jak mówię, to nie jest ten moment historyczny, więc ta gra na pewno będzie świetnie wyglądać. Ona pewnie będzie miała bardzo dużo, jak to fani gier mówią albo mówili – mierność, jeżeli chodzi o rozgrywkę i dynamikę. Natomiast wydaje mi się, że wizja takiego... zrujnowanej Kalifornii, przyszłości, w której państwo de facto prawie nie istnieje i gdzie nasz samotny bohater, którym się będziemy poruszać, będzie się mierzył z tymi wielkimi, czasami niewidocznymi w dużym stopniu organizacjami i wychodził z tego zwycięsko, no to jest opowieść taka trochę... optymistycznie to jest miękkie słowo, prawda? Można by powiedzieć naiwna, wydaje mi się, że tej rezonancji kulturowej, również dlatego że... że w przeciągu ostatniego roku nasza wyobraźnia kulturowa została przepisana w zupełnie inny sposób, czyli owszem, technologie cyfrowe, jakieś, nie wiem, katastrofy, w które zaangażowane są duże ilości danych, czy informacji, one się wciąż zdarzają, ale widzimy chyba, że tak, że zagrożenia leżą gdzie indziej, czyli w tej takiej z kolei wyobraźni, nazwijmy ją, biowiralnej, czy biotechnologicznej, no a gdzieś za rogiem zawsze i bezustannie stoi, stoi katastrofa klimatyczna, i z tego powodu opowieści tej konwencji cyberpunkowej – one na pewno też poruszają, szczególnie w pewnym pokoleniu, taką nostalgię z latami 80. i 90., bo pokolenie, które wtedy dorastało, było nastolatkami, teraz ma tak czterdzieści, pięćdziesiąt lat i ma trochę więcej pieniędzy, więc stać ich na dobrą konsolę nowej generacji, która da najlepszą rozdzielczość. Pewnie dużo pracuje, ale też ma może jakieś obszary czasu, kiedy może sobie pograć dłużej, więc na pewno ta gra też tak uderza w nostalgiczną taką retrostrunę. Natomiast nawet kulturowo wydaje mi się, że może, to jest moja tylko i wyłącznie opinia, ale ona się opiera jakoś chyba... w jakimś stopniu na tym, jak widzę, jak science-fiction i różne konwencje, czy fantastyka w ogóle, rezonują z naszą, z naszą kulturą i z naszym życiem, że Wiedźmin o wiele lepiej, pomimo że był osadzony w tej tak fantastycznej, fantasy krainie, która może była troszeczkę taka słowiańska, ale to było nigdzie i wszędzie. Można by powiedzieć, że on przez tą swoją metaforyczność bardzo ładnie wpinał się w różnego rodzaju takie polityczne, etyczne, moralne, światopoglądowe spory, zagadnienia. Cyberpunk jest bardzo... ze względu na tą swoją ikonografię jest bardzo dosłowny i w naszych czasach ta dosłowność chyba na dłuższą metę nie do końca styka, tak mówiąc kolokwialnie.

MARTYNA MATWIEJUK: Rzeczywiście ta nostalgia ostatnio jest bardzo silnym nurtem, realizowanym w różnych obszarach kultury. No jestem bardzo ciekawa, jak ta gra będzie oddziaływała. Profesor Paweł Frelik z Ośrodka Studiów Amerykańskich Uniwersytetu Warszawskiego gościł dziś w Audyjach Kulturalnych, bardzo dziękuję.

PAWEŁ FRELIK: Dziękuję bardzo.

♪ [PRZECIĄGŁY DŹWIĘK]

LEKTOR: Audycje kulturalne – w dobrym tonie.