

Filmowość literackiego cyberpunku na przykładzie powieści *Neuromancer* William Gibsona

Piotr Prusinowski

ORCID: 0000-0001-7807-7663

Ponowoczesny świat nieodległej przyszłości, rządony przez ponadnarodowe korporacje. Przeludnione miejskie molochy, gdzie supernowoczesne drapacze chmur sąsiadują z obskurnymi dzielnicami. Brudne ulice skąpane w blasku neonów, telebimów i hologramów. Dynamiczny rozwój nowych technologii idący w parze z pauperyzacją i postępującym rozkładem więzi społecznych. Ingerencja elektroniki i bioinżynierii w ciało i umysł, prowadząca do zatarcia granic między człowiekiem a maszyną. Cyberprzestrzeń jako arena walki, którą niepokorna jednostka toczy z opresyjnym systemem. Cały ten zestaw fabularnych i ikonograficznych tropów pojawia się na kartach powieści Williama Gibsona *Neuromancer* (1984). Dzięki temu właśnie utworowi podgatunek fantastyki naukowej zwany cyberpunkiem nie tylko znalazł swoje trwałe miejsce na mapie światowej literatury, ale też zaczął wywierać wpływ na inne dziedziny twórczości artystycznej, jak malarstwo, grafika użytkowa, muzyka rockowa czy w szczególności film.

Prozę samego Gibsona przenoszono na ekran zaledwie trzykrotnie – *Johnny Mnemonic* (1995) Roberta Longo i *Hotel New Rose* (*New Rose Hotel*, 1998) Abila Ferrary to adaptacje jego wczesnych opowiadań (opublikowanych kolejno w 1981 i 1984 roku), podobnie jak krótkometrażowy obraz Tima Leandro *Tomorrow Calling* (1993), zrealizowany na podstawie *Kontinuum Gernsbacka* (*The Gernsback Continuum*, 1981). Literacka wizja świata zmodernizowanego, a zarazem zdegradowanego przez technologię, charakterystyczna dla twórczości tego pisarza, znalazła wszakże swoje mniej lub bardziej wyraźne odbicie w filmach niebędących ekranizacjami jego utworów – wystarczy przywołać takie tytuły, jak *RoboCop* (1987) Paula Verhoevena, *Tetsuo – człowiek z żelaza* (*Tetsuo*, 1989) Shinyi Tsukamoto, *Gunhed* (*Ganheddo*, 1989) Masato Harady, *Hardware* (1990) Richarda Stanleya, *Nemesis* (1992) Alberta Pyuna, *Dziwne dni* (*Strange Days*, 1995) Kathryn Bigelow, *Kobieta-demolka* (*The Demolitionist*, 1995) Roberta Kurtzman, *Duch w pancerzu* (*Ghost in the Shell/ Kokaku Kidotai*, 1995) i *Avalon* (2000) Mamoru Oshii, *Nirvana* (1997) Gabriele Salvatoresa, *Paranoja 1.0* (*One Point O*, 2003) Jeffa Renfroe i Marteinna Thorssona czy *Anon* (2017) Andrew Niccola. Wielki kasowy sukces *Matrixa* (*The Matrix*, 1999) rodzeństwa Wachowskich można traktować jako swoiste zwieńczenie procesu zmierzającego do asymilacji cyberpunku przez kulturowy mainstream.

Choć twórczość Gibsona odcisnęła silne piętno na kinie spod znaku science fiction, to jednak należy w tym kontekście podkreślić także znaczenie roli, jaką sama sztuka filmowa – w sposób pośredni lub bezpośredni – odegrała w kształtowaniu się estetyki cyberpunkowej prozy. Mówiąc o swoich twórczych inspiracjach, Gibson przyznawał, że nie separuje literatury od innych sztuk: „Beletrystyka, telewizja, muzyka, film – one wszystkie dostarczają materiału w postaci obrazów, fraz i kodów, którym zarówno celowo, jak i nieświadomie pozwalam przenikać do mojego pisarstwa”¹. Kategoria obrazu wydaje się w jego prozie najważniejsza. Opis na ogół nie pełni tu funkcji czysto ilustracyjnej, służebnej wobec opowiadanej historii; pisarz zdaje się podporządkowywać fabułę dynamice ruchomych obrazów, tworzonych za pośrednictwem słów.

W 1981 roku, po opublikowaniu *Johnny’ego Mnemonica*, Gibson pracował nad kolejnym opowiadaniem, zatytułowanym *Wypalić Chrom* (*Burning Chrome*, 1982). Akcję obu utworów osadził w przyszłościowej scenerii wysoko zurbanizowanych, stechnicyzowanych, a jednocześnie przygnębiająco brudnych i zatłoczonych metropolii, takich jak Chiba City w Japonii czy megalopolis zwane popularnie Ciągiem, zajmujące powierzchnię całego wschodniego wybrzeża Stanów Zjednoczonych². Mniej więcej w tym samym okresie pisarz obejrzał w kinie *Ucieczkę z Nowego Jorku* (*Escape from New York*, 1981) Johna Carpentera. Kiedy krótko później przystąpił do pisania swojej debiutanckiej powieści, zatytułowanej *Neuromancer*, to właśnie ów film stanowił dla niego ważne źródło inspiracji³.

¹ „[...] I don’t separate literature from other arts. Fiction, television, music, film – all provide material in the form of images and phrases and codes that creep into my writing in ways both deliberate and unconscious” (tłum. wszystkich anglojęzycznych cytatów – P.P.). Larry McCaffery, „An Interview with William Gibson”, *Mississippi Review* 16, nr 2–3 (1988): 219.

² W „nomenklaturze” Gibsona Ciąg to nieformalne, slangowe określenie aglomeracji, która oficjalnie nosi nazwę Osi Metropolitalnej Boston-Atlanta. *Neuromancer* to pierwsza odsłona cyklu zwanego nieformalnie „trylogią Ciągu” („Sprawl trilogy”). Dwie kolejne części to *Graf Zero* (*Count Zero*, 1986) i *Mona Liza Turbo* (*Mona Lisa Overdrive*, 1988). Akcja każdego z owych utworów, bardzo luźno powiązanych fabularnie, osadzona jest w tych samych wielkomiejskich realiach.

³ McCaffery, „An Interview with William Gibson”, 219.

W czasie, gdy Ronald Reagan obejmował urząd prezydenta, Carpenter zaprezentował swoją dystopijną, w dużej mierze satyryczną wizję Ameryki niedalekiej przyszłości jako autorytarnego państwa policyjnego (w dodatku uwikłanego w bezsensowny konflikt ze Związkiem Radzieckim). W następstwie drastycznego wzrostu poziomu przestępczości cały Manhattan zamieniono w jedno wielkie więzienie, gdzie dożywotni skazańcy rządzą się własnymi okrutnymi zasadami. Po ataku terrorystycznym, w którego wyniku prezydencki samolot rozbija się na wyspie, do akcji odbicia marionetkowej głowy państwa z rąk więźniów zostaje podstępem zwerbowany Snake Plissken (Kurt Russell), wyjęty spod prawa bohater wojenny.

Gibson wspominał, że podczas seansu najbardziej zaintrygowała go scena, w której dowódca operacji, komisarz Hauk (Lee Van Cleef), zwraca się do Snake'a z retorycznym pytaniem, odnoszącym się do wojennej przeszłości bohatera: „Latałeś samolotem Gullfire nad Leningradem, prawda?” („You flew the Gullfire over Leningrad, didn't you?”). Chociaż w aspekcie czysto fabularnym wypowiedź ta nie ma większego znaczenia dla dalszej akcji filmu, to jednak pisarz dostrzegł w niej okrucieństwo „najlepszej SF, gdzie marginalne odniesienie może wiele sugerować” („the best SF, where a casual reference can imply a lot”)⁴. W *Neuromancerze* weteranem podobnego amerykańsko-radzieckiego konfliktu jest Armitage, były oficer służb specjalnych, który wynajmuje głównego bohatera utworu, hakera nazwiskiem Case, do udziału w przestępczej akcji, której finał rozegra się w wirtualnej rzeczywistości. W „kowboju cyberprzestrzeni”⁵, jakim jest Case, można zapewne ujrzeć bardziej intelektualny odpowiednik Snake'a, podczas gdy postać Armitage'a do pewnego stopnia łączy w sobie elementy „biografii” zarówno Hauka, jak i Plisskena. Tego rodzaju nawiązań, zazwyczaj silnie sparafrazowanych i zakamuflowanych, jest w *Neuromancerze* więcej. Najważniejsze implikacje, jakie niesie ze sobą wzmianka o przelocie nad Leningradem, odnoszą się jednak nie tyle do wątków fabularnych, ile do statusu świata przedstawionego – świata pozbawionego równowagi. W obu utworach pesymistyczny obraz przyszłości odsłania się w przestrzeniach wielkich miast.

W początkowej sekwencji *Ucieczki z Nowego Jorku* widzimy nocną panoramę metropolii, która w normalnych warunkach byłaby rozjarzona miriadami świateł, ale w swoim filmowym położeniu jest pogrążona w mroku, rozjaśnionym jedynie niebieskawą, zimną, jakby martwą poświatą. Na jej tle policyjny helikopter patroluje okolicę. Zgodnie z tym, co zauważa Andrzej Kołodyński, pejzaż owego miasta-więzienia odsłania się stopniowo, głównie dzięki pośrednictwu bohatera⁶, choć nie zawsze z jego subiektywnego punktu widzenia. Narracja ma tu często charakter obiektywny: zwłaszcza w pierwszej połowie filmu kamera częstokroć śledzi Snake'a z oddalenia, w sposób behawiorystyczny ukazując jego poczynania, gdy ten samotnie przemierza tonące w śmieciach ulice zdewastowanej metropolii. Z brudnych zakamarków co rusz wyłaniają się dziwaczne i niebezpieczne indywidua, spośród których jedne przypominają punków o nastroszonych włosach, inne zaś obdartych, zdziczałych barbarzyńców. Zastosowanie oświetlenia w dość niskim kluczu nadaje tej nocnej scenerii klimat obcości i grozy, potęgowany przez ścieżkę dźwiękową opartą na chłodnych, syntezatorowych brzmieniach.

⁴ McCaffery.

⁵ William Gibson, *Neuromancer*, tłum. Piotr W. Cholewa (Warszawa: Zysk i S-ka, 1996), 5.

⁶ Andrzej Kołodyński, *Dziedzictwo wyobraźni. Historia filmu SF* (Warszawa: Wydawnictwa „Alfa”, 1989), 82.

Być może ta wizja Nowego Jorku miała pewien wpływ na to, jak Gibson opisywał Miasto Nocy – strefę zaludnioną głównie przez społecznych wyrzutków, subkulturowych buntowników, a także niebezpiecznych kryminalistów, między innymi członków Yakuzy:

[Case] sypiał teraz w najtańszych skrzyniach, blisko portu, pod kwarcowo-halogenowymi reflektorami. Przez całą noc zalewały blaskiem doki, jak sceny gigantycznych teatrów. Lśnienie telewizyjnego nieba zaćmiewało światła Tokio, nawet ogromne, holograficzne logo Fuji Electric Company. Zatoka Tokijska była czarnym obszarem, gdzie mewy krążyły nad dryfującymi ławicami białego styropianu. Za portem leżało miasto; kopuły fabryk ginęły w cieniu ogromnych, sześciennych budynków korporacji. Miasto i port rozdzielała ziemia niczyja, sieć starych uliczek bez oficjalnej nazwy. Miasto Nocy z Ninsei w samym sercu. Za dnia bary przy Ninsei były zamknięte i bezbarwne, neony wygaszone, hologramy martwe, czekające pod zatrutym, srebrzystym niebem⁷.

W filmie Carpentera zwraca uwagę szczególne operowanie kontrastami światła i cienia, u Gibsona zaś – opisami akcentującymi rolę oświetlenia oraz jego źródeł w kreowaniu pewnego obrazu zurbanizowanej przestrzeni. W obu przypadkach światło wyodrębnia z mroku kontury pejzażu naznaczonego postępującym rozkładem. Z tą jednak różnicą, że w *Ucieczce z Nowego Jorku* ten obraz przyjmuje formę nieco umownej, zamierzenie przerysowanej fantazji, wpisującej się w estetykę rozkwitającego na początku lat osiemdziesiątych nurtu postapokaliptycznego – to jakby miejski ekwiwalent pustynnej scenerii *Mad Maxa 2* (1981) George'a Millera.

Pejzaż Gibsonowskiego megalopolis również odzwierciedla kondycję świata po katastrofie (albo może w trakcie jej trwania), ale chodzi tu o sytuację rozumianą w kontekście ponowoczesnym, o wyparcie tradycyjnie rozumianej rzeczywistości przez hiperrealność opartą na symulacjach i symulacjach. Każda z wielkich metropolii Gibsona jest „pustkowiem, gdzie brakuje tego, co rzeczywiste”, gdzie poniewierają się co najwyżej resztki rzeczywistości⁸ (jeśli posłużyć się teoriami Jeana Baudrillarda, z którymi autor *Neuromancera* podobno w ogóle się nie zetknął, przynajmniej nie w okresie pracy nad powieścią⁹).

Pisząc o słynnym *Łowcy androidów* (*Blade Runner*, 1982) Ridleya Scotta, Agnieszka Ćwikiel stwierdza, że tematem filmu nie jest zagłada realnego świata – zamiast tego „na naszych oczach dokonuje się znacząca zmiana: mamy tu bowiem do czynienia z Apokalipsą obrazu”¹⁰:

Centralnym problemem dla Scotta jest kopiowanie i imitacja, a więc rola i funkcjonowanie obrazu. Na początku, tuż po panoramie wyobrazonego Los Angeles 2019, ekran wypełnia nieruchome, ogromne oko, odbijające świat totalnego rozpadu. Obsesja i przymus widzenia bezustannie podkreślany jest przez zestawienie oka z fotografią, ekranami wideo, szybami wystawowymi, lustrami,

⁷ Gibson, *Neuromancer*, 7.

⁸ Jean Baudrillard, „Precesja symulaków”, tłum. Tadeusz Komendant, w *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. Ryszard Nycz (Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, 1998), 176.

⁹ Doug Walker, „Doug Walker Interviews Science Fiction Author William Gibson”, *Impulse* 15.1. (1988): 38.

¹⁰ Agnieszka Ćwikiel, „Wessani w cyberprzestrzeń”, *Film* nr 1 (2000): 116. Scenariusz *Łowcy androidów* został napisany na podstawie powieści *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968) Philipa K. Dicka, uważanego za jednego z prekursorów cyberpunku.

elektronicznymi monitorami. Świat realny został zastąpiony symulowanym obrazem, a człowiek może być zastąpiony swą perfekcyjną kopią, lepszą od oryginału¹¹.

W *Łowcy androidów* audiowizualne przekazy medialne stają się częścią futurystycznego pejzażu architektonicznego dzięki telebimom obejmującym całe ściany monstrualnych drapaczy chmur – wizualnym leitmotivem filmu jest powiększona do monstrualnych rozmiarów twarz młodej gejszy, reklamującej jakiś wyrób medyczny. Przez swój symulacyjny charakter ów ruchomy wizerunek zdaje się odzwierciedlać naturę całego świata przedstawionego w filmie, ilustrując tezę Baudrillarda, że „symulacja traktuje cały gmach przedstawienia jako jedno wielkie *simulacrum*”¹².

Podobną funkcję pełnią sztucznie wygenerowane obrazy, często medialnej proveniencji (jak „ogromne, holograficzne logo Fuji Electric Company”), które niejako „pożerają” ów literacki odpowiednik przestrzeni kadru, jakim jest przytoczony wcześniej opis Nocnego Miasta z *Neuromancera*). Otwierające powieść zdanie: „Niebo nad portem miało barwę ekranu monitora nastrojonego na nieistniejący kanał”, ma tutaj kluczowe znaczenie, gdyż wskazuje, do jakiego stopnia uniwersum Gibsona zostało zdominowane przez elektronicznie reprodukowaną wizualność, która niejako przenika do rzeczywistości rozumianej w sensie materialnym, pochłaniając wszystko, łącznie z postaciami ludzkimi. Ten proces doskonale obrazuje scena, w której Case spotyka swoją dawną ukochaną, Lindę Lee, w salonie gier:

Pod jaskrawymi upiorami płonącymi poprzez błękitną zawieszinę tytoniowego dymu, hologramami Zamku Czarnoksiężnika, Wojny Czołgów w Europie, Nowym Jorkiem z powietrza... Taką ją zapamiętał – z twarzą skąpaną w niespokojnych światłach laserów, z rysami zredukowanymi do kodu: policzki lśniące szkarłatem pożaru w Zamku Czarnoksiężnika, czoło zalane lazurem, gdy Monachium padało pod natarciem czołgów, usta muśnięte złotem iskier, jakie szybujący kursor krzeszał ze ściany kanionu drapaczy chmur¹³.

Spośród wszystkich sztuk posługujących się narracją kino pozostaje zapewne najbardziej adekwatne do opowiadania o szeroko rozumianej kulturze obrazu, która w erze ponowoczesnej została opanowana przez nowe media. Pomiedzy literacką wizją Gibsona a filmowym spojrzeniem Scotta istnieje silne powinowactwo, co skłania do pytania, czy pisarz w jakimś stopniu czerpał inspirację z *Łowcy androidów*. Takich „posądzeń” obawiał się sam Gibson, gdy po pierwszych trzydziestu minutach seansu dotarło do niego, że to, co widzi na dużym ekranie w istotnym stopniu pokrywa się z jego własną koncepcją (jak twierdził, w momencie premiery filmu miał już za sobą znaczną część pracy nad tekstem *Neuromancera*)¹⁴. Być może estetyczne i tematyczne podobieństwo wynikało w tym przypadku ze wspólnych artystycznych inspiracji obu twórców – były nimi sugestywne plastyczne wyobrażenia miejskich molochów, obecne w komiksach science fiction publikowanych na łamach francuskiego magazynu „Métal Hurlant” oraz jego amerykańskiej wersji, zatytułowanej „Heavy Metal” (szczególnie *The Long To-*

¹¹Ćwikiel.

¹²Baudrillard, „Precesja symulaków”, 181.

¹³Gibson, *Neuromancer*, 8.

¹⁴William Gibson, „Oh Well, While I'm Here”, https://web.archive.org/web/20070926221513/http://www.williamgibsonbooks.com/blog/2003_01_01_archive.asp#90199532 (dostęp: 14.01.2021).

morrow [1976], efekt współpracy scenarzysty Dana O'Bannona i rysownika Moebiusa [właśc. Jean Giraud])¹⁵. Gibson podkreślał nawet, że te obrazkowe historie były dla niego szczególnie „filmowym” źródłem natchnienia¹⁶. Wskazał tym samym na swoistą parafilmowość komiksu jako sekwencji rysunkowych „kadrów”, oddzielonych od siebie na nieco podobnej zasadzie jak kawałki taśmy na stole montażowym, aby wspólnie tworzyły narrację fabularną opartą na napisanym uprzednio scenariuszu.

Tak rozumiany wpływ X muzy na twórczość pisarza, zapośredniczony poprzez w jakimś sensie pokrewną sztukę komiksu, znalazł ujście zarówno w statycznych „panoramach” metropolii, jak i w skinyzowanych opisach działań bohaterów poruszających się w owym środowisku. W czytelniczym odbiorze tego rodzaju sceny mogą być wszakże „wizualizowane” w postaci wyobrażeń o czysto filmowym charakterze. Jeśli przełożyć poniższy fragment na język kina, to długość każdego „ujęcia” odpowiadałaby długości zdania, a znak kropki można by traktować jako odpowiednik cięcia montażowego:

Pobiegł przez Ninsei, rozpychając grupę marynarzy. Któryś z nich wrzasnął za nim coś po hiszpańsku. Ale wtedy minął już wejście, a hałas ogarnął go jak fala. Infradźwięki wibrowały w żołądku. Ktoś trafił dziesięcioma megatonami w Wojnie Czołgów i jaskrawy hologram grzybkształtnej chmury wykwitł nad głowami graczy, gdy symulowany wybuch zalał salon strumieniem białego szumu. Case skręcił na prawo i wbiegł na niemalowane, drewniane schody. Był tu kiedyś z Wage'em; [...]. Pamiętał korytarz, poplamione chodniki, rząd identycznych drzwi prowadzących do maleńkich gabinetów. Jedne były otwarte; młoda Japonka w czarnej koszulce bez rękawów spojrzała znad białego terminala. Nad głową miała plakat reklamujący uroki Grecji: egejski błękit z plamami zaokrąglonych ideogramów¹⁷.

Przywołany fragment charakteryzuje się podobnym rodzajem „filmowości” co serie „kadrów” we wspomnianym komiksie O'Bannona i Moebiusa, w sposób nieco parodystyczny nawiązującym do poetyki filmu *noir*¹⁸. Za jedną z pierwszych artystycznie doskonałych manifestacji owej tendencji w kinie należy uznać *Sokoła maltańskiego* (*The Maltese Falcon*, 1941) Johna Hustona, adaptację powieści Dashiella Hammetta pod tym samym tytułem, opublikowanej w 1930 roku.

Gibson wymieniał „czarne” kryminały Hammetta wśród lektur z czasów młodości, które wywarły na nim niezatarte wrażenie – w utworach tego pisarza zafrapowała go przede wszystkim specyficzna metoda opisywania świata przedstawionego w sposób bliski tradycjom amerykańskim.

¹⁵Colin Marshall, „*The Long Tomorrow*. Discover Moebius' Hard-Boiled Detective Comic that Inspired *Blade Runner*”, <https://www.openculture.com/2018/09/long-tomorrow-discover-moebius-hard-boiled-detective-comic-inspired-blade-runner-1975.html>; zob. także: Gibson, „Oh Well, While I'm Here”.

¹⁶Walker, „Doug Walker Interviews Science Fiction Author William Gibson”, 37. Zwracano uwagę także na estetyczne i tematyczne pokrewieństwo *Neuromancera* z „technicystyczno-mistycznym” komiksem japońskim, zwłaszcza z serią *Akira* (1982–1990) Katsuhiry Otomo (autor na jej podstawie zrealizował również film *anime* pod tym samym tytułem [1988]) – por. Adam Mazurkiewicz, *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura* (Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2014), 191–193. Warto zwrócić uwagę, że pierwsze części cyklu zaczęły się ukazywać dwa lata przed wydaniem powieści Gibsona, ukazującej podobną wizję dalekowschodniej aglomeracji wielkomiejskiej.

¹⁷Gibson, *Neuromancer*, 17.

¹⁸Mazurkiewicz, *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*, 273.

kańskiego naturalizmu, ale jednocześnie do tego stopnia wyostrzony i zintensyfikowany, że w konsekwencji nawet zwyczajne elementy opisywanego otoczenia nabierały iście surrealistycznego charakteru. Gibson przywoływał w tym miejscu jeden z początkowych fragmentów *Sokoła maltańskiego*, chyba najsłynniejszej powieści Hammetta¹⁹:

Zza zamkniętych drzwi dochodziło klekotanie, cieniutki dzwonek i stłumiony turkot maszyny, na której pisała Effie Perine. Gdzieś za ścianą wibrowała jakaś maszyna o napędzie elektrycznym. Na biurku Spade'a tlił się niedopałek w mosiężnej popielniczce, pełnej dawniejszych niedopałków. Szare, postrzępione płatki popiołu przyprószyły żółty blat biurka, zieloną suszkę i papiery. Lekko uchylone okno za firanką wpuszczało zalatujący nieco amoniakiem powiew z podwórka. Popiół drgał i pełgał po biurku.

Panna Wonderly przyglądała się drgającym i pełgającym szarym płatkom. Jej oczy były niespokojne. Siedziała na samym brzeżku fotela, trzymając stopy równo na podłodze, jakby chciała zaraz wstać. Ręce w ciemnych rękawiczkach przytrzymywały płaską ciemną torebkę na kolanach. Spade przechylił się do tyłu i zapytał:

– Czym mogę pani służyć?²⁰

Hammett osiągał efekt typowo „filmowej” wizualności opisów, które w sposób nadzwyczaj precyzyjny konstruował z rzeczowych, zwięzłych, na ogół dość krótkich zdań, zestawionych ze sobą na podobieństwo sekwencji ujęć, zarejestrowanych na celuloidowej taśmie, a następnie zmontowanych w sensowną całość. Jak zauważa Marco Bellardi, narrator już na wstępie zawiera „parafilmowy narracyjny kontrakt z czytelnikiem” („para-cinematic narrative contract with the reader”), w wyniku czego odbiorca zostaje niejako zobowiązany do wizualizowania sobie nie tylko cech, gestów, zachowań czy wyglądu ubrań bohaterów, ale także wszystkich ich poczynań w obrębie scenerii, która nie jest dokładnie opisana w aspekcie całościowym, lecz ukazana przez pryzmat znaczących detali, przedmiotów, kolorów bądź elementów wystroju²¹.

Czerpiąc inspirację z pisarskiego warsztatu Hammetta, przyszły autor *Neuromancera* kładł nacisk na bardzo silne uspecyfikowanie warstwy językowej (*superspecificity*). Zwracał przy tym uwagę na fakt, że właśnie tego brakuje w opisach stosowanych przez autorów popularnej literatury science fiction, którzy w zdecydowanej większości ograniczają się do operowania uproszczeniami i uogólnieniami – kiedy na przykład bohater czyjś utwór ląduje na jakiejś odległej planecie, zupełnie innej niż Ziemia, to jego relacja sprowadza się do zdania w rodzaju: „Wyrząłem przez okno i zobaczyłem roślinę powietrzną” („I looked out the window and saw the air plant”). Pisarz zdaje się nie przywiązywać żadnej wagi do tego, że czytelnik jego utworu nie ma pojęcia, jak owa roślina wygląda ani czym ona w ogóle jest. Dzięki Hammettowi Gibson

¹⁹McCaffery, „An Interview with William Gibson”: 221.

²⁰Dashiell Hammett, *Sokół maltański*, tłum. Waclaw Niepokólczycki (Warszawa: Państwowe Wydawnictwo „Iskry”, 1988), 6–7.

²¹Marco Bellardi, *The Cinematic Mode in Twentieth-Century Fiction. A Comparative Approach* (Birmingham: University of Birmingham, 2017), 164.

odkrył, że nawet w obrębie literatury popularnej można pisać inaczej²². Chociażby tak, jak w opisie charakteryzującym Molly, najważniejszą postać kobiecą w *Neuromancerze*, której powierzchowność w osobliwy sposób przywołuje skojarzenia z bohaterami *Sokoła maltańskiego*: twardym detektywem Samem Spade'em oraz *femme fatale*, panną Wonderly, jakby była futurystyczną hybrydą postaci archetypicznie kojarzonych z estetyką *noir*:

Zauważył, że jej okulary były chirurgicznie wszczepione i okrywały oczodoły. Srebrzyste szkła wyrastały z gładkiej bladej skóry ponad kośćmi policzkowymi, obramowane czarnymi, nierówno przyciętymi włosami. Szczupłe białe palce, zaciśnięte wokół strzałkowca, miały paznokcie barwy burgunda. Chyba sztuczne. [...]

Miała obcisłe czarne, skórzane spodnie i luźną czarną kurtkę z jakiegoś matowego tworzywa, które zdawało się pochłaniać światło.

– Będziesz grzeczny, Case, jeśli schowam ten strzałkowiec? Wyglądasz na faceta, który lubi głupio ryzykować.

– Nie ma sprawy. Jestem spokojny. Jak dziecko, żadnych problemów.

– Doskonale. – Pistolet zniknął pod czarną kurtką. – Bo gdybyś postanowił spróbować, byłaby to najgłupsza decyzja w twoim życiu.

Wyciągnęła ręce, rozszerzyła lekko palce. Z ledwie słyszalnym szcęknięciem spod burgundowych paznokci wyskoczyło dziesięć obosiecznych czterocentymetrowych skalpeli.

Patrzyła z uśmiechem. Ostrza skryły się wolno²³.

Sokół maltański bywa niekiedy zaliczany do tzw. *cinematic fiction*²⁴, choć trudno powiedzieć, w jakim stopniu autor rzeczywiście inspirował się kinem (wiadomo co prawda, że był miłośnikiem ówczesnej kinematografii, a później często współpracował z hollywoodzkimi scenarzystami). Nie da się jednak zaprzeczyć, że pod względem stylistycznym i narracyjnym jego dzieło ujawnia silne pokrewieństwo z tym wszystkim, co na przełomie lat dwudziestych i trzydziestych XX wieku znajdowało się już w stałym zestawie technik i środków wyrazu, jakimi dysponowała X muza. Pisarz antycypował zarazem narodziny poetyki spod znaku *noir*, która zdominowała amerykańską kinematografię lat czterdziestych i pięćdziesiątych, by w latach osiemdziesiątych powrócić w „zrewitalizowanej” formie (tzw. *neo noir*), niekiedy łącząc się z formułą science fiction (tzw. *tech noir*²⁵). Ta ostatnia tendencja znalazła wyraz w *Ucieczce z Nowego Jorku*, a zwłaszcza w *Łowcy androidów*, gdzie ekspresjonistyczna poetyka

²²McCaffery, „An Interview with William Gibson”, 221.

²³Gibson, *Neuromancer*, 24.

²⁴Określenie to funkcjonuje w odniesieniu do pewnej kategorii utworów literackich, których autorzy w mniejszym lub większym stopniu próbują posługiwać się technikami i środkami wyrazu charakterystycznymi dla kina, szukając ekwiwalentów języka filmowego w języku pisanym.

²⁵Termin *tech noir* wywodzi się od nazwy skąpanego w blasku neonów klubu nocnego, gdzie tytułowy cyborg (Arnold Schwarzenegger) z filmu Jamesa Camerona *Terminator* (*The Terminator*, 1984) usiłuje zabić Sarah Connor (Linda Hamilton), matkę przyszłego dowódcy powstania przeciwko maszynom eksterminującym ludzkość.

monochromatycznych obrazów z klasycznego filmu „czarnego” znalazła przełożenie na równie zimne odcienie błękitu, przełamywane wielobarwną feerią neonów. Specyficzna plastyka Gibsonowskiej prozy ujawnia bliskie pokrewieństwo literackiego cyberpunku z filmową stylistyką *tech noir*, choćby w opisie wystroju często odwiedzanej przez Case’a herbaciarni Jarre de Thé, której ściany „wyłożono lustrami, każdą płytę zwierciadła obramowując czerwonym neonem”²⁶.

Chcąc uciec od przytłaczającej materialności wielkomiejskiej przestrzeni i uwolnić się od ciężaru własnego ciała, które pojmuje zaledwie jako „mięso”, bohater żyje tylko dla „niematerialnego uniesienia cyberprzestrzeni”²⁷, gdzie „światłne linie” przebiegają „bezprzestrzeń umysłu, skupiska i konstelacje danych. Jak światła wielkiego miasta, coraz dalsze...”²⁸. Ta „konsensualna halucynacja” jawi się bohaterowi jako „niewyobrażalna złożoność”²⁹, choć w opisach konkretyzuje się głównie w postaci czytelnych graficznych ekwiwalentów miejskiej topografii:

[Szary krąg barwy nieba nad Chibą] zawirował coraz szybciej, stał się sferą jaśniejszej szarości. Powiększał się... I płynął, rozkwitał przed nim jak origami z płynnego neonu, odkrywał dom nie znający odległości, jego ojczyznę, trójwymiarową, przezroczystą szachownicę sięgającą nieskończoności. Wewnętrzne oko otworzyło się na schodkową piramidę szkarłatu Agencji Energii Atomowej Wschodniego Wybrzeża płonącą poza zielonymi sześcianami amerykańskiej filii banku Mitsubishi. Wysoko i bardzo daleko widział spiralne ramiona systemów wojskowych, na zawsze poza jego zasięgiem³⁰.

Czytając powieść Gibsona (zwłaszcza po latach, jakie upłynęły od czasu jej pierwszego wydania), trudno oprzeć się wrażeniu, że zaprezentowana przez niego ikonografia rzeczywistości wirtualnej niejako sumuje ówczesne wyobrażenia na temat ewentualnych technicznych możliwości kreowania światów alternatywnych wobec „przyziemnej” doczesności istnienia. Jego wizja nasuwa pewne skojarzenia z „neonowymi” animacjami w filmie *Tron* (1982) Stevena Lisbergera, opowiadającym o programiście przeniesionym do wnętrza komputera, a także z psychodelicznymi wizualizacjami funkcjonowania sztucznej inteligencji w *Diabelskim nasieniu* (*Demon Seed*, 1977) Donalda Cammella oraz elektronicznie generowanymi modelami trójwymiarowych obiektów w *Ucieczce z Nowego Jorku*.

Skojarzenie cyberprzestrzeni z filmowym medium podsunął zresztą sam autor – na początku jednej ze swoich wirtualnych podróży Case widzi „hipnagogiczne obrazy”, które przeskakują „niby film zmontowany z przypadkowych klatek”³¹. Podłączając komputerową sieć bezpośrednio do swojego mózgu, bohater w pewnym sensie staje się „zmodernizowanym” odpowiednikiem widza, który w mroku sali kinowej odrywa się od prozaicznie rozumianej rzeczywistości, by zanurzyć się w przestrzeń filmowego snu.

²⁶Gibson, *Neuromancer*, 7.

²⁷Gibson, 6.

²⁸Gibson, 46.

²⁹Gibson.

³⁰Gibson.

³¹Gibson.

Bibliografia

- Baudrillard, Jean. „Precesja symulaków”. Przetłumaczone przez Tadeusz Komendant. W *Postmodernizm. Antologia przekładów*. Zredagowane przez Ryszard Nycz, 175–89. Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszczyński, 1998.
- Bellardi, Marco. *The Cinematic Mode in Twentieth-Century Fiction. A Comparative Approach*. Birmingham: University of Birmingham, 2017.
- Ćwikiel, Agnieszka. „Wessani w cyberprzestrzeń”. *Film* nr 1 (2000): 116–8.
- Gibson, William. *Neuromancer*. Przetłumaczone przez Piotr W. Cholewa. Warszawa: Zysk i S-ka, 1996.
- . „Oh Well, While I’m Here”, https://web.archive.org/web/20070926221513/http://www.williamgibsonbooks.com/blog/2003_01_01_archive.asp#90199532 (dostęp: 14.01.2021).
- Hammett, Dashiell. *Sokół maltański*. Przetłumaczone przez Waław Niepokólczycki. Warszawa: Państwowe Wydawnictwo „Iskry”, 1988.
- Kołodzyński, Andrzej. *Dziedzictwo wyobraźni. Historia filmu SF*. Warszawa: Wydawnictwa „Alfa”, 1989.
- McCaffery, Larry. „An Interview with William Gibson”. *Mississippi Review* 16, nr 2–3 (1988): 217–36.
- Marshall, Colin. „The Long Tomorrow. Discover Moebius’ Hard-Boiled Detective Comic that Inspired *Blade Runner*”, <https://www.openculture.com/2018/09/long-tomorrow-discover-moebius-hard-boiled-detective-comic-inspired-blade-runner-1975.html> (dostęp: 13.01.2021).
- Mazurkiewicz, Adam. *Z problematyki cyberpunku. Literatura – sztuka – kultura*. Łódź: Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, 2014.
- Walker, Doug. „Doug Walker Interviews Science Fiction Author William Gibson”. *Impulse*, 15.1. (1988): 36–9.

SŁOWA KLUCZOWE:

ARCHIWUM

cyberpunk

ABSTRAKT:

Neuromancer (1984) Williama Gibsona uważany jest za pierwszą powieść reprezentującą podgatunek literatury fantastycznonaukowej zwany cyberpunkiem. Charakterystyczna dla tego nurtu wizja świata niedalekiej przyszłości, zmodernizowanego, a zarazem zdegradowanego przez technologię, znalazła odbicie w licznych filmach. Warto jednak pamiętać również o tym, jak istotną rolę samo kino odegrało w kształtowaniu się estetyki cyberpunkowej prozy. Przykład *Neuromancera* pokazuje, że ten wpływ nie ograniczał się do inspiracji wątkami fabularnymi z takich obrazów jak *Ucieczka z Nowego Jorku* (*Escape from New York*, 1981) Johna Carpentera, lecz przede wszystkim dawał o sobie znać w specyficznym „filmowej” wizualności języka literackiego, którym posługiwał się Gibson.

film science fiction

literatura science fiction

NOTA O AUTORZE:

Piotr Prusinowski – doktor nauk humanistycznych w dyscyplinie literaturoznawstwo (tytuł rozprawy: *Elementy surrealizmu w filmowych adaptacjach prozy młodopolskiej – „Dzieje grzechu „Waleriana Borowczyka i „Na srebrnym globie” Andrzeja Żuławskiego*). Absolwent filologii polskiej w zakresie filmoznawstwa, telewizji i kultury medialnej na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu oraz literaturoznawstwa na Uniwersytecie Zielonogórskim. Swoje artykuły publikował m.in. w „Images” (UAM), „Biuletynie Edukacji Medialnej” (KUL), „Filologii Polskiej” (UZ), „Scripta Humana” (UZ) oraz monografiach *Kultura w świecie luster. Jeszcze o niepowtarzalności i multiplikacjach w sztuce XX i XXI w.* (UMCS), *Brudne, odrażające, niechciane w kulturze* (UAM), *Ze srebrnego ekranu na papier. Ślady sztuki filmowej w literaturze* (UZ). W 2008 roku otrzymał wyróżnienie w Konkursie dla Młodych Krytyków Filmowych im. Krzysztofa Mętraka.