

Agnieszka Kiejziewicz

# JAPOŃSKI CYBERPUNK

OD AWANGARDOWYCH TRANSGRESJI  
DO KINA POPULARNEGO

Próbka książki wyłącznie do celów informacyjnych.

© Copyright by Wydawnictwo KIRIN

# SPIS TREŚCI

SŁOWEM WSTĘPU: WEJŚCIE W CYBERPRZESTRZEŃ.....	9
ROZDZIAŁ I: W KRĘGU INSPIRACJI .....	32
Japońskie science fiction .....	32
Inspiracje kinem zachodnim.....	42
Inspiracje niezależnych cyberpunków: japoński teatr awangardowy i nowofalowe transgresje.....	48
ROZDZIAŁ II: NARODZINY GATUNKU .....	63
Zbuntowani muzycy i zniewolony feminoid, czyli niezależni prekursorzy japońskiego cyberpunka .....	63
Inne spojrzenie na początki cyberpunkowej animacji.....	72
ROZDZIAŁ III: CYBERPUNKOWE KINO TRANSGRESJI	
SHINYI TSUKAMOTO.....	82
Przybrany ojciec japońskiego cyberpunka .....	82
Młodzieńcze inspiracje i pierwsze potwory .....	85
Okres teatralny w twórczości Shinyi Tsukamoto .....	92
Powrót do sztuki filmowej. <i>Potwór rzeczywistych     rozmiarów</i> (1986) jako zapowiedź trylogii o Tetsuo.....	96
<i>Tetsuo: człowiek z żelaza</i> (1989) i cyberpunkowe kino transgresji .....	100
<i>Tetsuo II: Body Hammer</i> (1992) jako sequel w awangardowym kinie cyberpunkowym.....	118
„Awangada dla widza masowego”.	
<i>Tetsuo: The Bullet Man</i> (2009) .....	133

ROZDZIAŁ IV: CYBERPUNKOWE KINO TRANSGRESJI	
W LATACH 1989–1992 .....	143
Eksperymenty na króliku .....	143
Erotyczny Pinokio .....	147
ROZDZIAŁ V: JAPOŃSKI CYBERPUNK	
W LATACH 1995–2000 .....	153
Wiele wcieleń „ducha w pancerzu” .....	153
W laboratorium z <i>Gumowym kochankiem</i> .....	159
Cybernetyczny gangster .....	167
ROZDZIAŁ VI: CYBERPUNKOWE KINO NIEZALEŻNE	
I SPLATTERPUNK PO 2000 ROKU .....	171
Smok i gitara.....	171
Cyberpunk w świecie gore .....	177
ROZDZIAŁ VII: CYBERPUNKOWE KINO POPULARNE	
I RENESANS ANIMACJI PO 2000 ROKU.....	186
ROZDZIAŁ VIII: DUCH WYZWOLONY Z PANCERZA?	
ECHA JAPOŃSKIEGO CYBERPUNKA NA ZACHODZIE	
I ROZWÓJ POSTCYBERPUNKA.....	194
Wybrany spośród wielu, czyli o micie wyjątkowości .....	197
Technofobie i technosny.....	200
Uporządkować chaos, czyli posthumanistyczna utopia .....	202
ZAKOŃCZENIE .....	205
PODZIĘKOWANIA.....	209
BIBLIOGRAFIA .....	211
FILMOGRAFIA .....	223
TWÓRCY JAPOŃSKIEGO CYBERPUNKA .....	229
INDEKS HASEŁ I NAJWAŻNIEJSZYCH TWÓRCÓW .....	239

## SŁOWEM WSTĘPU: WEJŚCIE W CYBERPRZESTRZEŃ

Pisanie o cyberpunku w Japonii nie byłoby możliwe bez odwoływania się do zachodnich dzieł (zarówno literackich, jak i filmowych), które stanowiły bogate źródła inspiracji dla tamtejszych twórców. Cyberpunk jako gatunek podlegał ciągłym przemianom, a jego definicja stale się poszerzała wraz z kolejnymi publikacjami oraz filmami pobudzającymi masową wyobraźnię. Samo pojęcie, łączące w sobie nawiązania do wizjonerskiej cybernetyki oraz niepokornej subkultury muzycznej, pojawiło się w 1980 roku jako tytuł opowiadania Bruce'a Bethke'a. Utwór traktował o grupie nastoletnich hackerów włamujących się do miejskiej sieci CityNet<sup>1</sup>. W dodanej do internetowej publikacji przedmowie autor wyjaśnia, że podczas konstruowania nowego terminu nie starał się tworzyć lingwistycznych zagadek ani odwoływać do ukrytych znaczeń. Zamiast tego skupił się na syntezie różnych pojęć związanych z technologią oraz nieposłusz-

<sup>1</sup> B. Bethke, *Cyberpunk*, <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> [dostęp: 26.11.2017].

ną młodzieżą, szukając terminu najlepiej opisującego bohaterów jego opowiadania. Literacka wizja amerykańskiego pisarza, który raz jeszcze zabrał czytelników do cyberpunkowego świata w powieści *Zderzenie czołowe* (*Headcrash*, 1995)<sup>2</sup>, stała się symbolicznym początkiem nowego gatunku<sup>3</sup>.

Cyberpunk jest również nazywany „konglomeratem wpływów, zbudowanym z wszczepów zaczerpniętych z różnych obszarów literatury”<sup>4</sup>, co trafnie podkreśla hybrydyczny charakter gatunku. Jego powstanie można więc łączyć zarówno z nowofalową fantastyką lat 60. i 70. XX wieku, jak i spekulatywnym science fiction, przełamującym logikę znanego odbiorcy świata na rzecz konstrukcji fabularnych historii rozgrywających się w kosmosie, wśród społeczności obcych ras. Jednakże podczas gdy science fiction posłużyło głównie jako zarys estetyki nowego gatunku, spekulatywny charakter narracji został w cyberpunku porzucony na rzecz charakteru ekstrapolacyjnego<sup>5</sup>. Według podziału Carla Malmgrena nowa fantastyka ekstrapolacyjna opierała się na wiedzy naukowej, a konstrukcja światów przedstawionych bazowała na wyniku logicznych

---

<sup>2</sup> Idem, *Zderzenie czołowe*, tłum. A. Leszczyński, Poznań 2002.

<sup>3</sup> Na przestrzeni niniejszej monografii, tam gdzie to możliwe, stosuję polskie tłumaczenia tytułów filmów. Niektóre jednak zostały wprowadzone do dystrybucji pod angielskojęzycznymi tytułami (jak *Ghost in the Shell* czy *Tetsuo II: Body Hammer*), dlatego pozostawiam je nietłumaczone. W przypadku filmu *RoboCop* zachowuję tytuł oryginalny, ponieważ z całej serii filmów i seriali z tego uniwersum tylko pierwsza część ukazała się w Polsce z tytułem przetłumaczonym jako *Superglina*. Pozostałe ukazały się już jako *RoboCop*.

<sup>4</sup> T. Lasek, *Homo superior – człowiek i maszyna w literaturze i filmie nurtu cyberpunk*, [w:] *Człowiek – zwierzę, człowiek – maszyna*, red. A. Celińska, Kraków 2005, s. 245.

<sup>5</sup> P. Frelik, *Cyberpunk*, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1 (17), s. 121.

przypuszczeń co do możliwości rozwoju świata realnego<sup>6</sup>. Cyberpunk jako gatunek odcina się od pozytywnych wizji stechnicyzowanej przyszłości, w której człowiek staje się panem wszechświata, przemierzając kosmiczne przestrzenie w hiperdźwiękowych statkach kosmicznych. W zamian autorzy oferują gorzką przepowiednię upadku porządku społecznego, deformacji kontaktów międzyludzkich i stopniowego zanikania wartości.

W *Przedmowie do „Lustrzanek”*<sup>7</sup>, przywoływanej jako manifest programu zachodnich pisarzy cyberpunkowych, Bruce Sterling wymienia źródła inspiracji prekursorów nurtu. Poza Nową Falą<sup>8</sup> i tradycyjnym science fiction<sup>9</sup> zwraca uwagę na postacie Philipa K. Dicka<sup>10</sup>, Thomasa Pynchona oraz Williama Burroughsa<sup>11</sup>, autora powieści *Nagi lunch* (*Naked Lunch*, 1959)<sup>12</sup>. Ten ostatni, zaliczany do ruchu Beat Generation, miał inspirować twórców cyberpunku swoimi eksperymentami z opiatami oraz opisami mrocznych wizji teorii spiskowych<sup>13</sup>. Burroughs, uważany za „myśliciela epo-

---

<sup>6</sup> Ibidem.

<sup>7</sup> B. Sterling, *Przedmowa do „Lustrzanek”*, „Magazyn Sztuki” 1998, nr 1 (17), s. 115.

<sup>8</sup> Ibidem. Sterling wymienia takich autorów, jak Harlan Ellison, Samuel Delany, Norman Spinrad, Michael Moorcock, Brian Aldiss i J. G. Ballard.

<sup>9</sup> P. Frelik, op. cit., s. 115. Frelik wspomina takich twórców, jak Olaf Stapledon, H. G. Wells, Larry Niven, Poul Anderson, Robert Heinlein, Philip Jose Farmer, John Varley i Alfred Bester.

<sup>10</sup> Philip K. Dick jest autorem powieści *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach* (*Do Androids Dream of Electric Sheep*, 1968), na podstawie której został nakręcony film *Lowca androidów* (*Blade Runner*, 1982) w reżyserii Ridleya Scotta oraz *Blade Runner 2049* (2017) w reżyserii Denisa Villeneuve.

<sup>11</sup> T. Lasek, op.cit, s. 246.

<sup>12</sup> Powieść *Nagi lunch* została zekranizowana w 1991 roku przez Davida Cronenberga, twórcy między innymi cyberpunkowych filmów *Wideodrom* (*Videodrome*, 1983) i *eXistenZ* (1999) oraz body horroru *Mucha* (*The Fly*, 1986).

<sup>13</sup> Ibidem.

ki informacji na długo przed tym, zanim się zaczęła”<sup>14</sup>, dzięki zawartej w jego dziełach subiektywnej filozofii postrzegania świata, wpłynął na sposób przedstawienia zdobyczy cywilizacyjnych i samej cywilizacji w powieściach (a potem również w filmach) cyberpunkowych. Twierdził, że ludzie aby przeżyć, stają się częścią systemu i odrzucają wszelką refleksję nad zachodzącymi przemianami społecznymi, dążąc tym samym do samounicestwienia<sup>15</sup>. Burroughs przewidział również czasy Internetu, uważając, że wojny przyszłości będą polegały na dezinformacji, a kto będzie władał dystrybucją danych, będzie posiadał władzę. Pomysły pisarza stały się inspiracją do wprowadzenia w dziełach cyberpunkowych motywu informacji jako waluty posiadającej największą wartość. Ponadto już w latach 60. XX wieku Burroughs zauważył, że „ludzie Zachodu eksternalizują samych siebie w formie urządzeń technicznych”<sup>16</sup>, co odpowiadało wspomnianym dalej koncepcjom Marshalla McLuhana i stanowiło jądro późniejszego, cyberpunkowego postrzegania jednostki. Rafał Księżyk w książce *23 cięcia dla Williama S. Burroughsa* zauważa, że bez wyobraźni i stylu pisarza cyberpunk nie mógłby zaistnieć<sup>17</sup>.

Ważne miejsce wśród pisarzy, których twórczość wpłynęła na kształtowanie się cech konstytuujących gatunek, zajmują Aldous Huxley i George Orwell. Przedstawione przez nich wizje utopii oraz antyutopii były podstawą oraz źródłem inspiracji i pomysłów dla kreatorów cyberpunkowych dystopijnych światów. Kolejną inspirację stanowiła koncepcja Alvina Tofflera, przedstawiona w *Trzeciej fali*

---

<sup>14</sup> R. Księżyk, *23 cięcia dla Williama S. Burroughsa*, Gdańsk 2013, s. 11.

<sup>15</sup> Ibidem, s. 21.

<sup>16</sup> Ibidem, s. 112.

<sup>17</sup> Ibidem, s. 141.



(*The Third Wave*, 1984)<sup>18</sup>. Twórcom nowego gatunku bliski był zaprezentowany przez badacza sposób postrzegania rewolucji technicznej jako zjawiska wyrrywającego się spod kontroli i decentralizującego społeczeństwo<sup>19</sup>. Również koncepcje Marshalla McLuhana, autora *Galaktyki Gutenberga* (*The Gutenberg Galaxy*, 1962), wpłynęły znacząco na kreacje cyberpunkowych wizji świata. Pojęcia „globalnej wioski” oraz „społeczeństwa informacyjnego” jako metafor zawłaszczania percepcji człowieka przez technologię stanowiły podstawy wytworzenia koncepcji cyberprzestrzeni, powracającej w literaturze i filmach przywoływanego gatunku<sup>20</sup>. Warto również wspomnieć o Jeanie Baudrillardzie, uznawanym przez krytyków takich jak Scott Bukatman czy Mike Featherstone za najważniejszego teoretyka cyberpunka<sup>21</sup>. Baudrillard przedstawia opisy społeczeństwa zanurzonego w symulacji i hiperrzeczywistości, które poddane jest manipulacji ze strony mass mediów i kapitalistycznych korporacji. Jego model rzeczywistości stał się inspiracją dla kreacji cyberpunkowych narracji, ukazujących jednostkę zawieszoną pomiędzy wirtualnymi kreacjami a tym, co wydaje się realnością<sup>22</sup>.

Jednak, jak podkreśla Bruce Sterling w *Przedmowie do „Lu-strzanek”*, korzenie cyberpunka to nie tylko sześćdziesięcioletnia tradycja literatury science fiction oraz Nowej Fali. Autor nazywa nowy gatunek „produktem ostatecznym” atmosfery lat 80.<sup>23</sup>. Podkreśla

---

<sup>18</sup> Zob. A. Toffler, *Trzecia fala*, tłum. E. Woydyłło, M. Kłobukowski, Poznań 2006.

<sup>19</sup> B. Sterling, op. cit., s. 117.

<sup>20</sup> M. Featherstone, *Cyberspace / Cyberbodies / Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment*, London 1996, s. 34.

<sup>21</sup> A. Myszala, *Cyberprzestrzeń – wprowadzenie*, „Magazyn Sztuki” 1998 nr 1 (17), s. 55–56.

<sup>22</sup> Ibidem, s. 56.

<sup>23</sup> B. Sterling, op. cit., s. 114.

również, że zanim Gardner Dozois spopularyzował termin „cyberpunk”<sup>24</sup>, pisarze nowego gatunku tworzyli luźną formację, opartą na wymianie pomysłów i doświadczeń literackich. Swoją grupę nazywali „Ruchem” (The Movement)<sup>25</sup>, a identyfikujący się z nią twórcy przejawiali wspólne zainteresowanie szeregiem symboli i motywów, które stały się potem wyznacznikami gatunku oraz nadawały danemu twórcy, jak pisze dalej Sterling, „cyberpunkową etykietę”<sup>26</sup>. Jednym z symboli Ruchu i jednocześnie znakiem rozpoznawczym stały się okulary lustrzanki, postrzegane jako atrybut wizjonera – szaleńca, stojącego na marginesie społeczeństwa. Najważniejszym wspólnym motywem, który łączył pierwsze powieści cyberpunkowe, było oddziaływanie technologii na ciało człowieka. Przybierała ona różne formy, od wszczepiania podzespołów i sztucznych kończyn, przez chirurgię plastyczną, aż do bezpośredniej ingerencji w mózg oraz prób tworzenia sztucznej inteligencji<sup>27</sup>. Początek cyberpunka jako gatunku wiąże się więc z nowego rodzaju integracją, zarówno twórców, jak i obszarów kultury do tej pory nieprzystających do siebie.

Z drugiej strony badacz postmodernizmu Brian McHale zauważył, że cyberpunk nie wprowadza do obiegu kulturowego nowych, oryginalnych komponentów<sup>28</sup>. Nowatorstwo gatunku polega na udanej kombinacji motywów, obrazów i pojęć znanych z wcześniejszych tekstów kultury oraz nadania im nowych znaczeń i spo-

---

<sup>24</sup> A. Kamrowska, *Cyberpunk w filmach Wschodu i Zachodu*, Kraków 2006, [rozprawa doktorska], s. 11. Gardner Dozois, redaktor „Asimov’s Science Fiction Magazine”, opublikował w 1984 roku artykuł pt. *SF in the Eighties*, w którym terminem „cyberpunk” określił zespół cech wspólnych dzieł nowego gatunku.

<sup>25</sup> B. Sterling, op. cit., s. 115.

<sup>26</sup> Ibidem.

<sup>27</sup> Ibidem, s. 118.

<sup>28</sup> B. McHale, *Constructing Postmodernism*, London 1992, s. 229.

sobów odczytania<sup>29</sup>. Zaawansowana technologia – utożsamiana ze współpracą państwa i wysoko wyspecjalizowanych korporacji, jak to miało miejsce w narracjach science fiction – zostaje przedstawiona jako atrybut niepokornych cybernetycznych punków, występujących przeciwko systemowi, co już samo w sobie świadczy o nowym podejściu do rozpoznawania roli technologii w życiu człowieka. Ważnym wyznacznikiem literackiego, a następnie filmowego zachodniego cyberpunka jest również fakt skupienia się twórców na przedstawieniu (oraz skomentowaniu) problemów współczesnego świata, związanych z funkcjonowaniem jednostki w społeczeństwie postindustrialnym oraz ponura wizja niedalekiej, zdeintegrowanej przyszłości. Te tematy czynią z niego gatunek o charakterze dyskursywnym, podejmującym polemikę na temat kierunku, w jakim zmierza historia ludzkości<sup>30</sup>. Sposób postrzegania świata, który był bliski pisarzom cyberpunkowym i który przenosili do swoich powieści, związany był z kolei z przewartościowaniem i ścieraniem się różnych prądów kulturowych w latach 80. XX wieku. Dla twórców gatunku najważniejsze stało się osiągnięcie globalnego punktu widzenia oraz nowa interpretacja pojęć związanych z ludzką egzystencją<sup>31</sup>.

Nie ma wątpliwości, że filmowy cyberpunk nie zaistniałby, gdyby nie twórczość Williama Gibsona i Philipa K. Dicka. W *Trylogii ciągu* (*Sprawł Trilogy*)<sup>32</sup> i opowiadaniach<sup>33</sup> Gibsona oraz po-

---

<sup>29</sup> P. Frelik, op. cit., s. 122.

<sup>30</sup> Ibidem.

<sup>31</sup> B. Sterling, op. cit., s. 118.

<sup>32</sup> Do *Trylogii ciągu* zaliczają się powieści: *Graf Zero* (1986), *Mona Lisa Turbo* (1988) oraz *Neuromancer* (1984).

<sup>33</sup> Wśród najważniejszych opowiadań Gibsona należy wymienić teksty: *Johnny Mnemonic* (1981), *Hotel New Rose* (1981), *Wypalić chrom* (*Burning Chrome*, 1982).

wieści *Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?* (*Do Androids Dream of Electric Sheep*, 1968) Dicka pojawiły się motywy i elementy, które później stały się cechami konstytuującymi gatunek<sup>34</sup>. Wizja świata przedstawiona przez pisarza stała się też podstawą do stworzenia jednego z najważniejszych zachodnich filmowych obrazów cyberpunkowych – *Łowcy androidów* (*Blade Runner*, 1982) w reżyserii Ridleya Scotta, który stanowił potem inspirację także dla reżyserów japońskich. Wyodrębniając elementy poetyki gatunku oraz klasyfikując cechy charakterystyczne cyberpunka, można odwołać się do zasady trzech „M”, stworzonej przez Tadeusza Peipera<sup>35</sup>. Zgodnie z jego koncepcją w wyniku utraty kontroli człowieka nad ponowoczesną rzeczywistością powstają przenikające się, nowe realia Miasta, Masy i Maszyny<sup>36</sup>.

Idąc za klasyfikacją Peipera warto wskazać, że ukazanie wizji dystopijnego miasta stało jedną z najważniejszych cech filmowego cyberpunka, a sam obraz świata przedstawionego w przywoływanych narracjach powstał poprzez inspirację wcześniej wykreowanymi antyutopiami. Wśród najważniejszych z nich warto wymienić *Metropolis* (1927) Fritza Langa oraz powieści *Nowy, wspomniały świat* (*Brave New World*) Aldousa Huxleya oraz *Rok 1984* (1984) George’a Orwella. Bazując na klasycznych wizjach metropolii, twórcy cyberpunkowi poszli o krok dalej i wykreowali własną, unikalną koncepcję miasta, w którym całkowicie zniknął ład i po-

<sup>34</sup> W powieściach Philipa K. Dicka pojawiają się motywy i elementy cyberpunkowe, takie jak osadzenie bohaterów w dystopijnej rzeczywistości czy połączenie technologii hi-tech i low-tech. Natomiast w dziełach pisarza nie występuje wirtualna rzeczywistość, zdarzają się za to podróże do „innej rzeczywistości”, czego przykładem może być powieść *Ubik*.

<sup>35</sup> T. Lasek, op. cit, s. 247.

<sup>36</sup> Ibidem.

rządek. Cyberpunkowa dystopia stanowi miejsce konfrontacji wpływów korporacji, subkultur i mieszkańców kryminalnego półświatka. Przestrzeń miejska jest nieuporządkowana i rządzona przez chaos, a obok ruin, przypominających dawne konflikty oraz wojny gangów, stoją wieżowce ze szkła i stali, oświetlone kolorowymi neonami. Konstruując wizję aglomeracji, twórcy cyberpunkowi inspirowali się także modelami światów znanych z powieści i filmów SF. Obraz dystopii jest ukazany jako połączenie kosmicznych osiedli, podziemnych miast oraz postapokaliptycznej Ziemi po katastrofie atomowej<sup>37</sup>. Na gruncie filmowym archetypem wyobrażeń cyberpunkowego miasta stała się przestrzeń wykreowana w *Łowcy androidów* Ridleya Scotta<sup>38</sup>. Podzielone na strefy, mroczne Los Angeles stanowiło wzór dla późniejszych wizji twórców gatunku, co miało również wpływ na konstruowanie obrazów miast w filmach postcyberpunkowych<sup>39</sup>. Ponadto ciekawe przedstawienie dystopii pojawia się na ekranie w takich zachodnich filmach, jak *Pamięć absolutna* (*Total Recall*, 1990)<sup>40</sup> Paula Verhoevena, *Hotel New Rose*

<sup>37</sup> P. Frelik, op. cit., s.122.

<sup>38</sup> Ibidem, s. 123.

<sup>39</sup> Postcyberpunk jest gatunkiem literackim i filmowym, jednocześnie przedłużającym elementy ukonstytuowane przez cyberpunka, jak i polemizującym z jego założeniami. Akcja postcyberpunkowych tekstów kultury również rozgrywa się w świecie niedalekiej przyszłości, jednak bohaterowie nie odrzucają tradycyjnych wartości, zazwyczaj walcząc w obronie wybranej grupy społecznej. Głównym elementem, który uległ zmianie w hybrydzie gatunku, jest więc charakter protagonisty, który nie jest już wyalienowanym „kowbojem konsoli”. Najbardziej znanymi filmami wpisującymi się w ramy subgatunku jest *Matrix* (1999) rodzeństwa Wachowskich oraz *Ja, robot* (2004) Alexa Proyasa. Szersze omówienie tematu zostało przedstawione w dalszych częściach książki.

<sup>40</sup> *Pamięć absolutna* powstała na podstawie opowiadania Philipa K. Dicka zatytułowanego *Przypomnijmy to panu hurtowo* (*We Can Remember It for You Wholesale*, 1966).

(*New Rose Hotel*, 1998) Abila Ferrary czy *Gattaca* – Szok przyszłości (*Gattaca*, 1997) Andrew Niccola.

Z miastem postrzegany jako miejsce akcji nierozzerwalnie związany jest – kluczowy dla zachodniej odmiany gatunku – motyw cyberprzestrzeni, pomijany u początków japońskiego cyberpunka. Koncepcja cyberprzestrzeni została sformułowana i przedstawiona po raz pierwszy w 1981 roku, będąc jednym z kluczowych elementów opowiadania *True Names* autorstwa Vernora Vinge'a<sup>41</sup>. Niematerialny świat wewnątrz komputera stanowi miejsce, do którego „uciekają” bohaterowie z dystopijnego miasta. Cyberprzestrzeń, w zależności od wizji literackiej i filmowej, może pojawiać się pod różnymi nazwami<sup>42</sup>. Sieć jest narzędziem, które umożliwia kontrolę nad społeczeństwem, jaką pragną sprawować konkurujące ze sobą korporacje. Niematerialny system to przestrzeń wygenerowana przez komputer, w obrazach filmowych zazwyczaj przedstawiana pod postacią trójwymiarowego świata, wypełnionego abstrakcyjnymi, geometrycznymi kształtami<sup>43</sup>. Taką wizję można odnaleźć w *Kosiarzu umysłów* (*The Lawnmower Man*, 1992) Bretta Leonarda, gdzie bohaterowie dostając się do uniwersum gry, wcielają się w swoje wygenerowane komputerowo alter ego, zdolne kształtować otaczającą ich materię. W filmie Leonarda elementem świata wirtualnego są również wirujące fragmenty kodu programistycznego.

---

<sup>41</sup> A. Kamrowska, op. cit., s. 12.

<sup>42</sup> P. Frelik, op. cit., s. 123. Określenia cyberprzestrzeni pojawiające się w literaturze gatunku: Siatka w *Zaćmieniu* (*Eclipse*, 1985) Johna Shirleya, Sieć w *Wyspach w sieci* (*Islands in the Net*, 1988) Bruce'a Sterlinga, System w *Wgrzesznikach* (*Synners*, 1991) Pat Cadigan, Matryca w *Neuromancerze* (1984) Williama Gibsona, Teleprzestrzeń w *Arachne* (1990) Lisy Mason, Metaświat w *Zamieci* (*Snow Crash*, 1992) Neala Stephensona.

<sup>43</sup> Ibidem.

## **Japoński cyberpunk. Od awangardowych transgresji do kina popularnego**

*Autor: Agnieszka Kiejziewicz*

Cyberpunk jako podgatunek fantastyki naukowej wykształcił się na Zachodzie w latach 80. XX wieku. Choć miał znaczny wpływ na pojawienie się analogicznego nurtu w Japonii, ze względu na liczne bariery kulturowe i językowe nie jest jego jedynym źródłem. Japoński cyberpunk, czerpiąc tyleż samo z zachodnich dzieł literackich i filmowych, co z rodzimego folkloru, powieści i komiksów, a także z teatru awangardowego i estetyki *ero guro nansensu*, wytworzył w efekcie nową jakość, całkowicie odmienną od swojego zachodniego odpowiednika.

Niniejsza publikacja przedstawia historię japońskiego cyberpunka, wskazując możliwe źródła inspiracji jego twórców, sylwetki najważniejszych reżyserów wraz z ich flagowymi dziełami oraz kierunki rozwoju gatunku na Zachodzie i w Japonii.

Liczba stron: 248

format: A5

okładka: miękka

data wydania: luty 2018

cena detaliczna: 34,90 zł

Do kupienia na: <https://sklep.kirin.pl/ksiazki/1544-japonski-cyberpunk-od-awangardowych-transgresji-do-kina-popularnego.html>