



„Cyberpunk Girls” - wywiad z Krystyną Chodorowską

Fahrenheit Crew

Andżelika Kłopotowska: Nie będziemy rozmawiać o kobietach w cyberpunku.

Porozmawiajmy o cyberpunku! W słowie cyberpunk, samo „punk” oznacza sprzeciwienie się narzuconemu porządkowi. W jakiej dziedzinie przejawia się sprzeciw głównej bohaterki i dlaczego, wg fabuły, właśnie ten rodzaj bojkotu ma szansę na przełomowy efekt?

Krystyna Chodorowska: Zabawne, bo akurat Rita, jako policjantka, raczej pełni rolę przedstawicielki „systemu”, to Wanda, która przez większość tekstu pozostaje w cieniu, jest prawdziwą outsiderką. Dopiero wymiana informacji między nimi ma szansę doprowadzić do pewnego przełomu... ale to już byłby spoiler.

K.: Ile czasu zajął Ci „research” i z jakich źródeł informacji korzystałaś, aby oddać rzeczywistość tak, żeby czytelnik czuł autentyczność wydarzeń?

K.Ch.: Na napisanie opowiadania miałam trzy tygodnie - myślę, że research mógł zająć z tego jakieś cztery-pięć dni, ale nie spędzonych wyłącznie na czytaniu, tylko, jak to się mówi, alle razem zusammen wziętych. Doczytałam przede wszystkim o procedurach policyjnych, tu nie mogłam się podeprzeć wiedzą z własnej pracy.

K.: Twoja bohaterka z czymś się zмага:

- co przewodzi Twojemu tokowi rozumowania, kiedy projektujesz rys psychologiczny głównego bohatera?

K.Ch.: Teraz poczułam się jak na egzaminach, kiedy widziałam, że zadanie kończy się na „odpowiedź uzasadnij”. Zawsze traciłam za to punkty, bo rzadko byłam w stanie napisać coś bardziej elokwentnego niż: „Dostałam zadanie do rozwiązania, więc rozwiązałam i tak wyszło”.

- czemu ma służyć obciążanie jednostki takim pokładem odpowiedzialności? W jaki sposób opracowujesz ten początkowy etap zaangażowania bohaterki w walkę o jej moralne wartości?

K.Ch.: (znów wspomnienie ze studiów, zaczynam mówić, patrząc w oczy egzaminatorowi, próbując ocenić reakcję na to, co właśnie improwizuję) Czemu służy - chyba przede wszystkim, żeby się dobrze czytało, bo historia zwykle jest ciekawsza, kiedy bohaterowi zależy na czymś więcej, niż wrócić wieczorem do domu i zamówić pizzę z podwójnym pepperoni. Ale „Dotknąć ciemności” to z założenia nie miała być historia o wyborach moralnych, bohaterowie są policjantami śledczymi, którzy po prostu wykonują swoją pracę. Czasem dla skuteczności robią rzeczy niestandardowe - częsty motyw w kryminałach - więc można uznać, że jest jakaś wartość, którą cenią bardziej (sprawiedliwość? bezpieczeństwo mieszkańców? dobrze wykonana praca?).

A K.: „Cyberpunk” wszystkich ostatnio elektryzuje. Nie pytam, dlaczego grę Cyberpunk 2077 promuje Keanu Reeves, a nie „żeński protagonista”, a pytam, jak opisałybyś wygląd żeńskiej postaci w grze na podstawie swojego opowiadania?

K.Ch.: Trudne pytanie, bo prawie nigdy nie wyobrażam sobie bohaterów z wyglądu, chyba że to

istotne fabularnie. Ale dla inspiracji obejrzałam sobie concept arty z gry i spróbuję coś zaimprovizować. Rita jest średniego wzrostu, ma szeroką twarz i mocną szyję, jasnobrązowe czy też rdzawe włosy ze śladami siwizny, starannie przycięte w asymetryczne kosmyki (być może jedyny przejaw próżności, na jaki sobie pozwala), wyraźne kości policzkowe, proste brwi i lekko skośne oczy. Wiele osób próbuje odgadnąć jej pochodzenie etniczne. Mylą się.

Wanda jest drobna i szczupła, ma włosy przycięte na linii szczęki, tak jasne, że wyglądają jak siwe (najmodniejszy kolor od kilku sezonów). Ma wygięte brwi przypominające ptasie skrzydła i jasne oczy. Bardzo stara się nie rzucać w oczy z powodu wyglądu, ale jej twarz jest lekko niesymetryczna, jedna dziurka nosa jest odrobinę wyżej niż druga, przez co wygląda, jakby cały czas przypatrywała się czemuś zaciekawiona.

Jestem autentycznie ciekawa, jak na to pytanie odpowie moja współautorka.

A sukces gry cieszy - wydaje mi się, że mimo specyficznego retro-sztafażu technologicznego, wszechobecna bezwzględność i niepokój tego świata, i historie, które się tam rozgrywają, mogą bardzo rezonować ze współczesnymi graczami.

A K.: Czego nikt nigdy o Twojej bohaterce nie powie?

Ch.: O Ricie - „Chyba nie traktujesz tego poważnie”. A Wandzie... nawet jeśli ktoś jej czegoś nie powie, ona i tak będzie wiedzieć.

A K.: Czy inspirację do wykreowania elementu „cyber” w opowiadaniu czerpałaś z własnych doświadczeń? Z konkretnej literatury? Z „głowy”? Co to było i co poleciłabyś jako inspirację dla nowicjuszy literackich?

Ch: Przede wszystkim z artykułów, które masowo przeglądam na techcrunch i wired. Bezpieczeństwo internetowe, ze szczególnym uwzględnieniem przedmiotów codziennego użytku, jest tam stałym tematem, nie ma miesiąca, żeby ktoś się gdzieś nie włamał. Współautorka miała pomysł na opowiadanie z wątkiem śledztwa w sprawie porwań dzieci; zastanowiłam się, jak działałaby taka szajka w naszym świecie przyszłości, z jakich metod korzystali, i bam! Jest fabuła.

A jeśli chodzi o polecanki, to nieustająco polecam klasykę, bo, co tu dużo gadać - została klasyką nie bez powodu. William Gibson, Neal Stephenson (w tej kolejności - jeśli nie zna się „Neuromancera”, nie doceni się jego kempowej parodii, jaką jest „Zamieć”), Pat Cadigan, system RPG „Cyberpunk 2020”, film dokumentalny „Cyberpunk” z 1990 r. A dla spragnionych nieco innej perspektywy - naukowe opracowanie „Cyberpunk, Feminism and Science Fiction” autorstwa Carlen Lavigne (niestety, tylko po angielsku).