



„Cyberpunk Girls” - wywiad z Magdaleną Kucenty

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?

Magdalena Kucenty: Cóż, Tyana na początku nie pragnie się niczemu sprzeciwiać. Nie chodzi wszak brudna ani głodna, co można uznać za szczęście, biorąc pod uwagę, na jakiej pozycji społecznej się znajduje. A znajduje się na samym dnie – w przenośni i dosłownie zarazem, bowiem miasto, w którym żyje, jest wielopiętrowe, a im człowiek bogatszy i bardziej wpływowy, tym na wyższym piętrze mieszka. Zaś na poziomie zero, w niejakim niebie, rezydują sami technobogowie, dla których pracuje Tyana. Jej bunt narasta więc stopniowo, a źródłem buntu są inni ludzie, którzy pokazują dziewczynie odmienny punkt widzenia na wszystko, co uważała za naturalne i słuszne.

Można powiedzieć, że Tyana uczy się buntować. Nie jest to sprzeciw kapryśnej nastolatki, tylko chęć niesienia zmian przez kogoś, kto poznał system „od środka”. Czy ma szansę na przełomowy efekt? W pojedynkę być może nie, ale jeśli takich ludzi byłoby więcej...

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

M.K.: Przyznam bez bicia, że dużo czasu mi to nie pożało. Technologie, o których piszę, które wymyślam, często bazuję na wiedzy zdobytej podczas wieloletniej pracy w IT. No i ze studiów też coś tam wyniosłam. Research ograniczyłam więc do przeczytania książki o psychologii tłumów. I poszukałam kilku inspiracji graficznych dla stworzenia ciekawego opisu postaci, a zwłaszcza ich masek.

K.: Twoja bohaterka z czymś się zmagają:

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

M.K.: Staram się, by czytelnik pod pewnymi względami identyfikował się z moimi postaciami albo przynajmniej uwierzył, że taka postać mogłaby istnieć. Staram się, żeby moi bohaterowie nie byli jednowymiarowi, ulepieni z miksów wytartych schematów i czystej zajebistości.

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

M.K.: Uważam, że każdy człowiek jest obciążony pokładami odpowiedzialności. Każdy musi ukształtować swój kompas moralny. To, że niektórzy przed tym uciekają, to już inna sprawa.

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?

M.K.: Moja postać to szara myszka w zmyślnej masce, dziecko slumsów z przypadkowo zdobytym egzemplarzem niebezpiecznej technologii. Nie wiem, czy wizualnie nadawałaby się na protagonistkę gry, w końcu nie jest typowym cyberpunkowym bohaterem. Z drugiej strony, może to właśnie czyniłoby ją wyjątkową?

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

Waham się pomiędzy dwoma. „Łatwo się poddaje” albo... że jest normalna.

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?

M.K.: Pisanie SF, w tym cyberpunka, okazuje się dla mnie po prostu naturalne. Trudno mi nawet powiedzieć, dlaczego tak jest. Ot, może ten gatunek najlepiej pasuje do treści, które chcę przekazać.

Jeśli ktoś chce zacząć przygodę z cyberpunkiem, polecam na pewno twórczość Pat Cunningham, Paolo Bacigalupiego i Richard Morgana. I nieśmiało dodam, że pod koniec lutego wyszła moja powieść „Zodiaki. Genokracja”.