



„Cyberpunk Girls” - wywiad z Martyną Raduchowską

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?

Martyna Raduchowska: Keira z opowiadania „Hertbyte” to raczej nietypowa buntowniczka. Poznajemy ją jako kobietę zasad, która początkowo ma w sobie bardzo niewiele z cyberpunka: przestrzega prawa i nawet, kiedy cały świat staje na głowie z powodu pandemii, nie odrzuca Systemu, lecz to właśnie w nim próbuje szukać ratunku. Ba, nie buntuje się nawet wtedy, gdy zostaje zepchnięta na marginesy społeczeństwa. Jako wyjęta spod prawa najemniczka uwikłana w sieć nielegalnych zleceń, bardzo długo trzyma się reguł nowej gry, nadal jest posłusznym trybikiem w maszynie, zamienia po prostu jeden System na drugi. Sprzeciw budzi się w niej dopiero, gdy uświadamia sobie, że płynąc z prądem, może tylko utonąć, że aby przetrwać, musi złamać zasady, zawrzeć pakt z diabłem i sama zacząć dyktować warunki. Bunt jest dla niej ostatnią deską ratunku, nie rodzi się z gniewu, lecz z rezygnacji, w chwili, w której Keira nie ma już nic do stracenia.

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

R.: Research zrobił się sam, mimochodem, na przestrzeni ostatnich lat. Kiedy wydawca zaproponował mi udział w antologii „Cyberpunk Girls”, po prostu zajrzałam do notosu z pomysłami zaczerpniętymi z artykułów popularnonaukowych o technologii, które sobie dość regularnie przeglądam, żeby być na bieżąco. Miałam w nim zanotowane takie motywy jak zhakowane bioniczne organy, rating społeczny obowiązujący w Chinach już od paru ładnych lat oraz aplikację z nielegalnymi zleceniami dla cyberpunkowych desperados — a resztę zrobiła nasza pandemiczna rzeczywistość, bo to właśnie ona połączyła wszystkie te puzzle w jedną układankę i osadziła je w odpowiednim kontekście. Z kolei inspiracją dla „Mindblow” był tekst o amerykańskiej armii werbującej nastoletnich graczy przez platformy streamingowe, takie jak Twitch. Oba opowiadania powstały z elementów dzisiejszego świata, z którymi wystarczyło zrobić jeden mały krok w przyszłość.

K.: Twoja bohaterka z czymś się zмага:

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

R.: Rys psychologiczny jest nieodłączną częścią opowieści, musi więc w jakiś sposób współgrać z wydarzeniami fabularnymi: albo na zasadzie harmonii (np. impulsywny i skłonny do ryzyka bohater z ochotą rzuca się wir karkołomnych wydarzeń i przeżywa przygodę życia), albo kontrastu (np. bohater znajduje się nagle w sytuacji wykraczającej daleko poza jego strefę komfortu i musi walczyć nie tylko z przeciwnościami losu, ale i też z samym sobą, by móc powrócić do normalności). Wszystko zależy więc od opowieści — nie mylić z fabułą, gdyż dokładnie taki sam ciąg wydarzeń będzie opowiadał zupełnie inną historię w zależności od osobowości bohatera, który bierze w nich udział.

- czemu ma służyć obciążanie jednostki takim pokładem odpowiedzialności? W jaki sposób

opracowujesz ten początkowy etap zaangażowania bohaterki w walkę o jej moralne wartości?

R.: Nie ma dobrej fabuły ani dobrze skonstruowanej pierwszoplanowej postaci bez jakiegoś konfliktu zewnętrznego bądź wewnętrznego. Tekst o bohaterze czy bohaterce, którym wszystko wychodzi bez wysiłku i którzy na swojej prostej jak strzała drodze do celu nie mają nawet żadnych wątpliwości, skrupułów lub słabości do pokonania, jest przepisem na najgorszą opowieść w dziejach literatury. W zasadzie trudno byłoby to nazwać opowieścią. Absolutną esencją każdej historii jest konflikt: przeciwnicy bądź wydarzenia krzyżujące plany głównych bohaterów, albo ich własne wady czy wewnętrzne demony. I znów: wszystko zależy od historii, jaką chcę napisać. „Heartbyte” od początku miało być historią kobiety, której życie z dnia na dzień wywraca się do góry nogami i która ztraca się w beznadziejnej walce o przetrwanie, obserwując z niepokojem, jak ta walka nieodwracalnie ją zmienia.

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

R.: W opisie Keiry z pewnością uciekłabym jak najdalej od obowiązujących obecnie kanonów piękna: smukłych nóg, płaskich brzuchów, talii osy i innych atrybutów bohaterki „idealnej”, które nie wnoszą do historii nic poza tym, że są miłe dla oka, a przez to moim zdaniem tylko odbierają postaci wiarygodność — o ile oczywiście taki wygląd nie jest ważnym elementem fabuły. Kobieta z wieloletnim doświadczeniem w branży ochroniarskiej wciąż może wyglądać niepozornie, przynajmniej na pierwszy rzut oka, lecz z pewnością potrzebowałaby mięśni i dobrej kondycji znacznie bardziej niż atrakcyjnej sylwetki.

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

R.: O Keirze nikt nie mógłby powiedzieć, że jest pozbawiona skrupułów, bo nawet z nożem na gardle waha się przed podjęciem decyzji, która wpływa na życie innego człowieka. O hakerce z „Mindblow” nikt z kolei nie powiedziałby z pewnością, że ma jakiegokolwiek skrupuły.

A K.: Martyno, w pierwszym opowiadaniu snujesz wątek i osnowę, nie bacząc na limit słów, a w drugim przekazujesz meritum w kapsułce z szybkim wchłanianiem. Co przewodzi twojemu tempu narracji? W jaki sposób je ustalasz?

R.: Narrację dyktuje pomysł, to on decyduje o tym, które elementy wyeksponować, a które mogą zostać jedynie naszkicowane gdzieś w tle. W przypadku „Heartbyte” od pierwszych zdań było dla mnie oczywiste, że Keira i jej beznadziejna walka o przetrwanie potrzebują sporo czasu antenowego, bo chciałam skupić się przede wszystkim na mimowolnej przemianie tej postaci.

Natomiast hakerka z „Mindblow” nie bez powodu nawet nie ma imienia. Od samej bohaterki ważniejsze były jej umiejętności, skoncentrowałam się przede wszystkim na tym, co ta dziewczyna potrafi zrobić i co się dzieje, kiedy technologiczną magią włada osoba o moralnie wątpliwej postawie. W tym opowiadaniu bardziej też niż sam motyw cyfrowej rozgrywki wykraczającej poza świat gry (znany zresztą co najmniej od czasów filmu „Gry wojenne” z 1983 roku) interesowała mnie kwestia uzależnienia od e-sportu, które, jak każdy nałóg, czyni ze swojej ofiary osobę łatwą do zmanipulowania i wykorzystania. Nie ustalałam z góry tempa narracji, dopiero podczas pisania doszłam do wniosku, że kapsułka z szybkim wchłanianiem przyniesie lepszy efekt niż bardziej rozbudowany tekst.