

REBEL

▶ OPOWIADANIA



UROBOROS / CBP—GRLS—20 ©



▶▶ ▶

MARTYNA RADUCHOWSKA

MAGDALENA KUCENTY

JAGNA ROLSKA

KRYSZYNA CHODOROWSKA

GABRIELA PANIKA

▶ AGATA SUCHOCKA

▶▶

▶▶

[Recenzja] Antologia „Cyberpunk Girls. Opowiadania”

Fahrenheit Crew

Girls power!

Mimo nieustannego poczucia zagrożenia konfliktem atomowym w pierwszych dekadach po zakończeniu II wojny światowej zachodni świat patrzył w XXI wiek z nadzieją i optymizmem, wierząc bezkrytycznie w postęp. Dopiero na przełomie lat 60. i 70. rodzące się ruchy kontestujące tradycję i kulturę poddały w poważną wątpliwość kierunek zachodzących zmian, niekoniecznie utożsamiając je z rozwojem. W ten sposób coraz częściej ufność w lepsze jutro przeobrażała się w poczucie niepewności, a z czasem – w dominującą beznadzieję. Podobnie sprawa miała się w literaturze science fiction, w której marzenia o podboju kosmosu zmieniły się w walkę o przetrwanie gatunku, toczoną czy to z nieprzychylną technologią, odwracającą się od swoich twórców, czy to z wyniszczonym środowiskiem rodzimej planety, czy wreszcie z coraz bardziej zdehumanizowanymi ludźmi.

W takim duchu utrzymane są opowiadania składające się na antologię „Cyberpunk Girls”. W otwierającym zbiór „Heartbyte” Martyna Raduchowska przenosi czytelnika w raczej nieodległą przyszłość, której rzeczywistość również została zdominowana przez pandemię koronawirusa, burzącą ład oraz porządek ekonomiczny i społeczny. Jednak nie ona stanowi główną oś intrygi – chociaż ma istotne znaczenie dla historii – lecz nielegalna transplantologia, nie tyle ratująca życie, co zmieniająca je w koszmar ciągłej walki o kolejną ratę istnienia. Z kolei w swoim drugim tekście, zatytułowanym „Mindblow”, zdecydowanie bardziej klasycznym pod względem poruszanej problematyki i charakterystyki występujących postaci, Raduchowska opisuje powiązania armii z maniakami gier komputerowych.

„Dziewczyna, której nie było” Magdaleny Kucenty rozgrywa się w świecie, gdzie w pełni spersonalizowana technologia jest nie tylko powszechna, lecz dominuje nad indywidualnym losem jednostki. I w żadnym wypadku nie zapewnia równości, tylko pogłębia dotychczasowe podziały. Niczego nieświadoma bohaterka przypadkowo poznaje prawdziwe reguły rządzące rozgrywającym się na jej oczach życiem.

Pozornie podobne tematy podejmuje Jagna Rolska w „Spandau” – technokracja, Berlin po katastrofie, protagoniści żyjący na granicy prawa, podejmujący kolejne nie do końca legalne zadanie. Jednak całość to tylko ułuda, gdyż za misją kryje się zupełnie inna rzeczywistość. Natomiast fabuła „Amber” tej samej autorki odwołuje się do świata znanego z jej powieści „SeeIt”, przedstawiając historię matki i tytułowej córki, dla których przewrotny los przygotował raczej dość przykrą dolę.

„Dotknąć ciemności” Krystyny Chodorowskiej i Gabrieli Paniki rozgrywa się na dwóch płaszczyznach, czy może należałoby powiedzieć: w ramach dwóch toczących się równolegle śledztw. Porwania dzieci naprowadzają parę policyjnych detektywów na ślad dawnej obcej cywilizacji, gnieźdzącej się kiedyś na i zarazem literalnie w Ziemi.

Natomiast „Nitro” Agaty Suchockiej opowiada o zmaganiach w nielegalnych wyścigach motocyklowych i niemałej cenie, jaką trzeba dosłownie uiścić za możliwość odniesienia zwycięstwa.

Różnego rodzaju parytety społeczne zawsze wzbudzały pewną dozę zakłopotania. Kryjące się za nimi intencje są najczęściej jak najbardziej słuszne, lecz wykonanie już niekoniecznie przynosiło

zamierzone skutki. Podobnie traktowane bywają publikacje tworzone przez określony typ autorów lub skierowane do konkretnego odbiorcy. Nie inaczej jest zatem, jeśli chodzi o antologie stworzone przez pisarki; wystarczy przypomnieć niektóre nieprzychylnie komentarze po pierwszym zbiorze Hardej Hordy. Z niezrozumiałych powodów część środowiska popada w niemające pokrycia w rzeczywistości stereotypy, zwłaszcza gdy chodzi o literaturę science fiction, traktowaną przez długi czas jako domena mężczyzn. Zupełnie niesłusznie, co dobitnie udowadniają „Cyberpunk Girls”.

Jakkolwiek w opowiadaniach, z racji ich względnie ograniczonych rozmiarów, nie ma szans na budowanie bardzo skomplikowanych czy rozbudowanych rzeczywistości, to równocześnie wszystkie twórczynie przynajmniej na podstawowym poziomie zarysowały świat przedstawiony. I każdy z tych zróżnicowanych obrazów jest na swój sposób fascynujący, chociaż nie opiera się na szczegółowych opisach, mających podparcie w naukowych lub popularnonaukowych założeniach. Nie mamy jednak do czynienia z „twardą” fantastyką naukową, próbującą wyjaśnić zawłości wizji potencjalnej przyszłości. Z drugiej strony, z zachodzących wydarzeń, dialogów bądź przemyśleń bohaterów czytelnik dowiadyuje się, jak zmieniała się technologia oraz jak w konsekwencji przeobraziła ludzi i ich życie.

Okazuje się zatem, że niemal zawsze zarówno nowoczesne komputery, stanowiące mniej lub bardziej integralną część ludzkiego organizmu (właściwie wtedy należałoby mówić o cyborgu), jak i sieć, do której także pozostaje on stale podłączony, stanowią narzędzia sprawowania kontroli. I nie ma znaczenia, czy chodzi o operację serca, maskę pozwalającą normalnie funkcjonować w środowisku, spersonalizowane zabawki dla najmłodszych czy modyfikację służącą poprawie kondycji i umiejętności prowadzenia pojazdów. Skutki najczęściej są równie opłakane.

Mimo wszystko protagonistki starają się trwać i żyć. Nie są to typowe heroiny, a raczej przeciętne kobiety i dziewczyny zmuszone przez los i okoliczności do podjęcia nierzadko dramatycznych decyzji. I jako takie nie są w żadnym wypadku jednowymiarowe, lecz pełne zupełnie ludzkich wątpliwości, a nawet sprzeczności. Podobnie zresztą jak pozostałe osoby pojawiające się w opowieściach. Właśnie dzięki pierwszo- i drugoplanowym postaciom – oraz za sprawą intrygujących fabuł – „Cyberpunk Girls” są tak dobrym zbiorem.

Na szczególne wyróżnienie zasługują opowiadania „Heartbyte” oraz „Dotknąć ciemności”. W pierwszym autorka w sposób niepokojąco sugestywny pokazuje, jakie mogą być długofalowe konsekwencje trwającej właśnie (listopad 2020) pandemii i dokąd mogą zaprowadzić rozwiązania znane już i coraz powszechniej stosowane w Azji. W drugim pisarki umiejętnie snują i przeplatają kryminalne zagadki, stanowiące po części pretekst do przedstawienia obcej cywilizacji. Co prawda zakończenia obu są przewidywalne i nie dość przewrotne, ale i tak historie stworzone przez Raduchowską oraz duet Chodorowskiej i Paniki trzymają czytelnika od początku w napięciu.

Natomiast jedyne co można zarzucić autorkom, to fakt, że generalnie nie wyszły poza schematy czy motywy typowe dla klimatów cyberpunkowych. Nielegalne interesy, maniacy komputerowi, armia poszukująca nowych zasobów, podkręcanie wydajności narzędzi czy własnych umiejętności oraz włamania do sieci nie stanowią najbardziej oryginalnej problematyki, nawet jeśli mają być wyłącznie punktem wyjścia dla dalszej przygody.

Inną wątpliwość wzbudza opowiadanie „Amber” Jagny Rolskiej, stanowiące w pewnym stopniu część większej całości. Trudno orzec, czy na pewno powinno znaleźć się w tym zbiorze. Nie chodzi o jego jakość, która w żadnym wypadku nie odstaje od pozostałych, lecz o sam charakter. Utrzymane jest bowiem wyraźnie w innym tonie, porusza nieco odmienne zagadnienia, a kwestie technologii czy przeobrażenia społecznego porządku nie są tak kluczowe dla całej fabuły.

W jednej z rozmów Neil Gaiman stwierdził, że kiedy był dzieckiem, zaczytywał się w książkach

Asimova, Heinleina, Clarke'a czy Nivena, zachwycając się - podobnie jak inni odbiorcy - ich wizją przyszłości. Powszechne występowanie robotów, podbój kosmosu, ujarzmienie chorób, a nawet śmierci - wszystko to wydawało się po prostu na wyciągnięcie ręki. Jednocześnie z pewnym sceptycyzmem i rezerwą, a nawet niechęcią i niedowierzaniem czytało się powieści takich pisarzy, jak Ballard czy Dick. Ich pesymizm traktowano dość protekcjonalnie. Czas boleśnie zweryfikował, kto miał rację - kto karmił się marzeniami, a kto wiedział, dokąd nieubłagane zmierza ludzkość.

Autorki „Cyberpunk Girls” nie popełniają błędu wynikającego z naiwnej wiary w człowieka czy ludzkość. Nie są również zbytnimi pesymistkami. Mimo że ich prace to przede wszystkim opowieści przygodowe, pozostają chłodnymi realistkami, poszukującymi w świecie zdehumanizowanym przez technologię resztek odruchów wzajemnej solidarności, wyrazów sympatii czy poczucia odpowiedzialności za drugą osobę.

Maciej Tomczak