

Zpracoval: Aleš Růžička (325190)

Zvolený pojem: Subkultura

Téma: Kyberpunk ve filmu

Subkultura:

„Kultura“ v pojmu „subkultura“ tradičně odkazovalo k „celému způsobu života“ nebo „mapám významů“, díky nimž je tento svět pro své obyvatele čitelný. Předpona „sub“ naznačuje svébytnost a odlišnost od dominantní nebo mainstreamové společnosti. Subkulturu tedy tvoří skupiny lidí, kteří sdílejí zvláštní hodnoty a normy, v nichž se rozcházejí s dominantní nebo mainstreamovou společností a které nabízejí mapy významů, díky nimž je svět pro členy subkultury srozumitelný. (Barker 2006: 185)

Subkultury tvoří hluk (na rozdíl od zvuku): rušení v průběhu řádné sekvence, která vede od skutečných událostí a jeví k jejich zastoupení v médiu. Proto bychom neměli podceňovat sílu dominantní subkultury nejen jako metafory pro potenciální anarchii "tam venku", ale jako skutečný mechanismus sémantické poruchy: druh dočasného zablokování v systému reprezentace. (Hebdige 1979: 90)

Kyberpunk ve filmu

Kyberpunk můžeme vidět ze dvou úhlů pohledu, zaprvé jako reálné subkulturní hnutí rozvíjející se s počátky rané kyberkultury, nebo jako subžánr sci-fi v literatuře a nových médiích. V eseji se pokusím definovat začátky, současnost a základní principy kyberpunku, s důrazem na jeho vliv v nových médiích, zejména filmu.

Pojem kyberpunk poprvé použil v názvu své krátké povídky Bruce Bethke (*Cyberpunk*, 1980). Přesto je za otce kyberpunkového hnutí považován William Gibson, díky románu *Neuromancer* (1984), který mimo jiné zavedl výraz „kyberprostor“ ale zabýval se i tématy jako jsou genetické inženýrství, umělá inteligence, virtuální realita, biotechnologie a hackerství. Spolu s Gibsonem toto hnutí na počátku 80. let zakládali i autoři Bruce Sterling, Rudy Rucker, John Shirley a Lewis Shiner.

Pokud nás zajímá co je vlastně myšlenkou kyberpunku, stačí nám se podívat se z jakých slov je odvozen a to jsou „kybernetika“ a „punk“. Z punkové subkultury přebírá hodnoty jako individualita a boj proti systému viz. Macek: „Kyberpunk navázal na Novou vlnu vědecké fantastiky a vymezil se proti jejímu technofobickému vyznění - byl kritický, antiutopický futuristický a adoroval technologii a proti Systému stojící individuum, svobodné jen díky svým technologickým schopnostem. Kyberkultura dal svébytnou etiku, estetiku a politickou orientaci.“ (Macek 2004: 11) Je tedy v opozici vůči utopickým konceptům kyberkultury které zastupuje například Pierre Lévy (*Cyberculture*, 1997) nebo Andy Hawk (*Future Culture Manifesto*, 1993). Oproti klasickým sci-fi dílům je děj zasazen do nepřiliš vzdálené budoucnosti, odehrávající se většinou na Zemi a neobsahuje kontakt s mimozemskými druhy. Typickým prostředím kyberpunku je dystopická, přetechnizovaná společnost ovládaná nadnárodními korporacemi a s bujícím organizovaným zločinem. Špinavé, šedé metropole zářící neonovými nápisy. Hlavní postavou je „anti-hrdina“, hacker, z okraje společnosti a příběhem s nádechem neo-noir žánru. Dalšími reáliemi tohoto prostředí jsou drogy, umělá inteligence ve formě kyborgů, virtuální realita a biotechnologické implantáty zlepšující fyzické schopnosti jedince. Toto spojení člověk-stroj nabízí další oblíbené kyberpunkové téma: „Kde je hranice lidství, kdy se stává člověk strojem a může se kyborg stát lidským?“. Tato skepse vůči nadužívání technologií je určitým varovným poselstvím kyberpunku.

Kyberpunk jako filmové téma můžeme rozdělit na filmy před rokem 1980, filmy 80. let a 90. let až po současnost. Případně na filmografii před a po filmu *Blade Runner* (1982) režiséra Ridleyho Scotta. *Blade Runner* udělal pro kyberpunkový žánr pravděpodobně více než Gibsonův *Neuromancer*, určil totiž vizuální podobu kyberpunkového světa a jeho základní otázky. Děj filmu řeší právě onu otázku lidství, když zasazuje hlavního hrdinu do pozice člena „Blade Runner“ jednotek, lovců tzv. „replikantů“. Kyborgů, určených pro nebezpečné úkoly typu kolonizace jiných planet, jejichž inteligence se vyvinula na úroveň sebeuvědomění a po krvavé vzpouře na jedné z kolonií, jim byl pod trestem smrti zakázán přístup na Zemi. Přestože byl film z počátku přijat vlažně, postupně si vybudoval pozici kultovní klasiky.

Z pohledu filmů do 80. let je důležité zmínit i pravděpodobně první film s kyberpunkovými prvky *Metropolis* (Fritz Lang, 1927). *Metropolis* přetechnizované město budoucnosti, tématem je třídní boj mezi bohatými na povrchu a dělníky žijícími pod povrchem, kteří obstarávají chod strojů a tím i města. Dalšími zajímavými filmy tohoto období jsou také *La Jetée* (Chris Marker, 1962), *THX-1138* (George Lucas, 1971), *Alien* (Ridley Scott, 1979).

V 80. letech jde samozřejmě zejména o již zmíněný *Blade Runner*, ale zajímavým příkladem je i *The Terminator* (James Cameron, 1984). Motivem filmu je válka v budoucnosti mezi lidmi a stroji, kdy stroje odešlou zpět v čase kyborga s cílem zabít budoucí matku vůdce lidského odporu. V rámci kyberpunku je ovšem zajímavější původ tohoto konfliktu, kdy stroje vznikly vzpourou lidmi vytvořené umělé inteligence, ve formě obranné vojenské počítačové sítě, která lidstvo „chybně“ vyhodnotila jako hrozbu pro sebe samé a tím určené k vyhlazení. Analogie se skutečným projektem vojenské sítě ARPANET zřejmě nebyla náhodná. Mezi další zajímavé filmy tohoto období můžeme přiřadit filmy *Tron* (Steven Lisberger, 1982), japonský animovaný film *Akira* (Katsuhiro Ôtomo, 1982) a *Brazil* (Terry Gilliam, 1985) zasazený do prostředí technokratické byrokracie, sahající až do soukromí obyčejných lidí ve stylu románu *1984* (George Orwell, 1949).

S počátkem 90. let přejímá „klasické“ sci-fi stále více prvků kyberpunku, což vede na jedné straně k rozšíření kyberpunkových témat ve filmech, na druhé straně k dalšímu rozmělnění ucelené vize kyberpunku jakým byl například *Blade Runner*. Přesto vzniká mnoho výrazně kyberpunkových filmů. Příkladem *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), animovaný *Ghost in the Shell* (1995, Mamoru Oshii), *Twelve Monkeys* (Terry Gilliam, 1995) který je víceméně remake *La Jetée*, *Gattaca* (Andrew Niccol, 1997) zobrazující svět založený na genetickém inženýrství a genetickém profilování diskriminujícím „geneticky nedokonalé“ jedince, *Dark City* (Alex Proyas, 1998), *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999) a samozřejmě *Matrix* (Andy & Larry Wachowski, 1999).

Matrix, se stal jedním z nejznámějších kyberpunkových filmů, ovlivnil nejen další filmové žánry ale i společnost. Kromě zcela inovativních filmových efektů a skvělého vizuálního zpracování, přinesl i silně kyberpunkový příběh. Neo, typický kyberpunkový hacker na okraji společnosti, je konfrontován s faktem, že svět ve kterém žil od narození je neuvěřitelně realisticky propracovanou virtuální realitou. Virtuální realitou stvořenou stroji (vytvořenými lidmi) které lidstvo doslova pěstují a využívají v podivné symbióze jako energetický zdroj pro svůj vlastní pohon. *Matrix* tak řeší klasický motiv kyberpunku a sice rozhraní člověk-stroj, ovšem ve velmi působivém zpracování a se zajímavými filozofickými otázkami, které jsou ale částečně odsunuty do pozadí efektními akčními sekvencemi.

I z tohoto částečného výběru kyberpunkových filmů můžeme dojít k závěru, že kyberpunk rozhodně minimálně v rámci nových médií neupadá. Pokud se podíváme do „blízké“ budoucnosti, tak pro rok 2014 se chystá filmová adaptace *Neuromancer* a objevují se i informace o filmové adaptaci na motivy počítačové kyberpunkové hry *Deus Ex* (Ion Storm, 2000). Ta se mimo jiné pravidelně umísťuje na předních místech v žebříčcích nejlepších her všech dob. Pokud se podíváme na kyberpunk jako na subkulturního hnutí a jeho pozici v současné době, nemůžeme si nevšimnout vzestupu kyberaktivismu, hacktivistických hnutí (*Anonymouse*) a hackerských skupin (*LulzSec*). V tomto kontextu mne napadá otázka: „Nežijeme již v době určitého raného avšak „reálného kyberpunku?“.

Barker, Ch. 2006. Slovník kulturních studií. Praha: Portál.

Hebdige, D. 1979. Subculture: The Meaning of Style. London: Methuen.

Macek, J. 2004. Média a realita. Koncept rané kyberkultury. Brno: Masarykova univerzita. WWW:
http://macek.czechian.net/texts/macek-koncept_rane_kyberkultury.pdf