

Cyberpunk

Bednjanec, Ivana

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Fakultet hrvatskih studija**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:111:766782>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-01**



Repository / Repozitorij:

[Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies](#)





SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA

Ivana Bednjanec

CYBERPUNK

ZAVRŠNI RAD

Zagreb, rujan 2023.



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FAKULTET HRVATSKIH STUDIJA
ODSJEK ZA FILOZOFIJU I KULTUROLOGIJU

Ivana Bednjanec

CYBERPUNK

ZAVRŠNI RAD

Mentorica: izv. prof. dr. sc. Ivana Greguric

Zagreb, rujan 2023.

Sažetak

Cilj ovog rada je predstaviti povijest cyberpunk žanra. Cyberpunk predstavlja daleku budućnost u kojoj vladaju velike korporacije nad svijetom. Glavni likovi se bore da prežive, radeći različite poslove, bilo to za te korporacije ili protiv njih. U prvom djelu rada ćemo predstaviti stripove i jedan roman pod imenom *Do Androids Dream of Electric Sheep* koji su postavili temelj za buduće autore. Nadalje, prikazati ćemo razne filmove koji su postali današnji klasici. Naposljetku se predstavlja književni simpozij i stvaranje identiteta ovoga žanra.

Ključne riječi: cyberpunk, umjetna inteligencija, kibernetika, budućnost

Summary

The aim of this paper is to present the history of the cyberpunk genre. Cyberpunk represents a distant future where large corporations rule the world. The main characters struggle to survive by doing different jobs, either for or against these corporations. In the first part of the paper, we will present comics and a novel called *Do Androids Dream of Electric Sheep*, which laid the foundation for future authors. Furthermore, we will show various films that have become today's classics. Finally, a literary symposium and the creation of the identity of this genre is presented.

Key words: cyberpunk, artificial intelligence, cybernetics, future

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Cyberpunk stripovi i roman.....	2
3. Rani autori i podrijetlo riječi „cyberpunk“.....	4
4. Cyber(punk) filmovi.....	5
4.1. <i>Blade runner</i>	5
4.2. <i>Tron</i>	8
4.3. <i>Neuromancer</i>	8
4.3.1. <i>Neuromancer: The Game</i>	9
4.4. <i>Terminator</i>	10
4.5. <i>Robocop</i>	11
4.6. <i>Ghost in the Shell</i>	11
4.7. <i>Matrix</i>	12
4.7.1. Filozofija <i>Matrixa</i>	13
5. Cyberpunk: književni simpozij.....	13
6. Zaključak.....	15
7. Literatura.....	16

1. Uvod

Cyberpunk je izdanak znanstvene fantastike, iako istražuje sasvim drugačiju viziju budućnosti od svojih predaka. Žanr obuhvaća punk i rane hakerske subkulture iznoseći na vidjelo dihotomiju svijeta visoke tehnologije u kojem žive stanovnici lišeni većine tih luksuza, unatoč napretka društva u cjelini. Ovaj svjetonazor bio je paralelan rastućem pesimizmu u kasnim 1960-im i 1970-im godinama.¹

Sukob između onih koji "imaju" i onih koji „nemaju“ također ulazi u još jednu veliku temu cyberpunka. Često prikazuju buduće distopije gdje megakorporacije posjeduju više moći od vlade te vladaju svijetom nalazeći se u visokim neboderima koji imaju pogled na ulice u kojima cyberpunk junaci pokušavaju spajati kraj s krajem radeći nedopuštene poslove za prethodno spomenute korporacije ili protiv njih. Neki bi si mogli priuštiti kibernetičke modifikacije, zamijeniti organske dijelove tijela za strojeve koji ih čine jačima, bržima ili usklađenijima s beskrajnim prostranstvom kibernetičkog prostora.² Jesu li oni sljedeća faza ljudske evolucije? U kojoj točki prelazi granica između čovjeka i stroja? Ovo su pitanja i teme koje pokreću cyberpunk.

Nakon 2. svjetskog rata, matematičari i filozofi su primijetili uspon kibernetičke tehnologije u modernom životu. Novi izumi postali su sve istaknutiji u svakodnevnom životu, i prihvaćanje ovih novih mehaničkih čuda su nadahnule vizije budućnosti, i što bi takav život nosio za čovječanstvo. Ovakav način razmišljanja inspirirao je novi val pisaca i umjetnika, od kojih su mnogi koristili ovaj napredak za predviđanje naših život bilo bi kao u dalekoj budućnosti.

Jedan takav autor bio je utjecajna sci-fi ikona, Philip K. Dick, koji je napravio zapanjujuće otkriće dok je istraživao za svoj alternativni roman o drugom svjetskom ratu, *Man in the castle*. Philip je čitao njemački časnički dnevnik, u kojem se vojnik žalio kako su ga krikovi izgladnjele djece držali budnim noću, ne zbog krivnje, nego više kao smetnja. Ova zapanjujuća otkrića su ga inspirirala za koncept "androida" ili stroja koji slični stvarnoj osobi, ali s jednom kritičnom razlikom: odsustvo empatije. Među mnogim nadahnutim djela, njegovo najpoznatije djelo je *Do Androids Dream of Electric Sheep?*.³

¹ <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Cyberpunk>

² <https://urbigenous.net/library/cyberpunks.html>

³ <https://galaxypress.com/inspired-philip-k-dick/>

2. Cyberpunk stripovi i roman

Phililanacp je u njoj istraživao pitanje što uistinu znači biti autentično ljudsko biće, a ne bezosjećajni, bezbrižni stroj bez emocija i empatije. U okruženju romana, pojavljuju se građani gdje će dokazati svoju humanost preko briga za životinje. Prisutnost opasnih androida otkrila bi se kroz rigorozno testiranje empatije i nametanja preko “bounty huntera” koje financira država. *Do Androids Dream?* također je istražio koncept zajedničkog iskustva virtualne stvarnosti, gotovo tri desetljeća prije nego što je dospio u sadašnjost. Ovaj revolucionarni roman pomogao je posijati sjeme onoga što će postati cyberpunk žanr koji danas postoji. Iako je kućna elektronika još uvijek bila primitivna, koncept umjetne inteligencije bio je već u pripravi 1970-ih godina.⁴

Jedan od najpoznatijih filmova koji bilježe ovu tehnološku tjeskobu je *Westworld*, prvi kazališni film autora znanstvene fantastike Michaela Crichtona koji je možda najpoznatiji po pripremi filma *Jurski park*. Za razliku od *Jurskog parka*, Crichton je sam napisao i režirao *Westworld*.⁵ Film zamišlja blisku budućnost u kojoj su tematski parkovi puni realističnih androida koji su podložni osobinama svojih gospodara. Ovi konstrukti se koriste za vježbanje gađanja, rekvizite za igranje uloga, pa čak i potrage za užitkom. To je morbidan pogled na moralnu ravnodušnost prikazan onima koji se smatraju manje od ljudi. Nesuđeni kupci uživaju u parku punih atrakcija srednjovjekovne i rimske teme i teme divljeg zapada bez obzira na bezopasne androide koji imaju sigurnosne mjere pomoću kojih čuvaju park od opasnosti.

Ali kada se dogodi kvar koji onespособi sve zaštite, svi parkovi postanu klaonice. Prethodno bespomoćni androidi postaju lovci, i njihovi zlostavljači postanu progonjeni. U jezivoj potjeri, jedan od posljednjih preostalih gosti parka bježe od androidnog revolveraša. On je neumoljiv i naizgled neuništiv stroj sa samo jednom svrhom: eliminirati svakoga tko se kreće. Prvi put se koristi računalna grafika koja pokazuje svijet kroz androidove elektroničke oči. Izložen arhetip nezaustavljivog kiborga je očito bila velika inspiracija za Jamesa Camerona i njegov znanstveno fantastični triler, *The Terminator*.⁶

⁴ Isto

⁵ [https://westworld.fandom.com/wiki/Westworld_\(film\)](https://westworld.fandom.com/wiki/Westworld_(film))

⁶ Isto

Westworld je bio jedan od najranijih filmova koji je imao jezive vizualizacije kibernetičkih bića te je time bez sumnje utjecao na budućnost cyberpunka i na način na koji je razvijen.⁷

Mračan pogled koji su ljudi imali u to vrijeme bez sumnje je utjecao na distopijski strip *2000 AD* svjetonazor Amerike. To su otrovni pustoši, isprekidani velikim mega gradovima koji su veličine spoja više država. Ova britanska serija stripova iz 1977. godine ostavila je duboki utjecaj na svoju okolinu.⁸ Judge Dredd jedan je od najpoznatijih likova koji je ikada osmišljen i dizajniran. Sami Judge bio je brutalan prikaz provedbe zakona, totalitarne vlasti i pogrešnog sudskog sustava sve u jednom: sudac, porota i krvnik.⁹ Bili su to rani književni utjecaji koji su postavili temelje za cyberpunk kao samostalni žanr, različit od znanstvene fantastike.

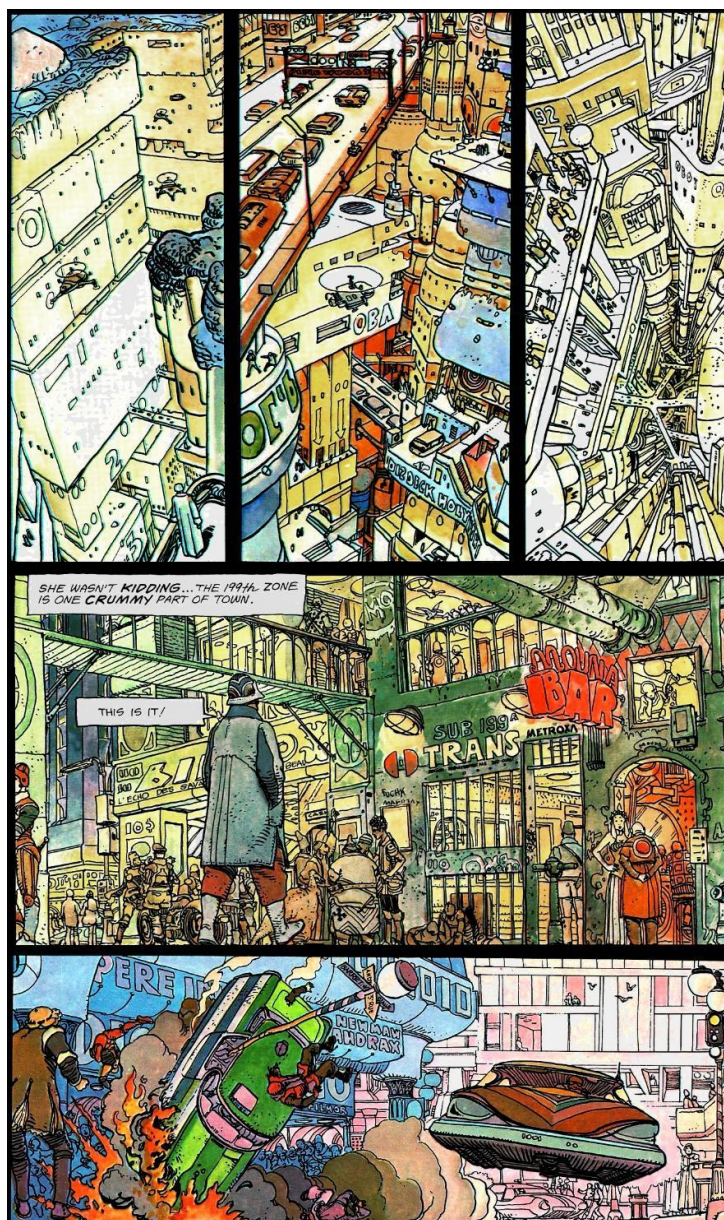
Francuski umjetnik Moebius udružio se s američkim autorom Dan O'Bannonom za *The Long Tomorrow*. To je kratka priča u izdanju *Metal Hurlanta* iz 1976. godine (francuska strip serija poznata u Sjedinjenim Američkim Državama kao "*Heavy Metal magazin*"). Bilo je to instinktivno istraživanje pokvarene budućnosti koja je puna letećih automobila, mega gradova, ubojstva i misterija. Tehnološki glazirani neo-noir u stripu je inspiriralo druge pisce i umjetnike, te je djelovalo kao vizualni temelj za mnoga djela.¹⁰

⁷ Isto

⁸ https://britishcomics.fandom.com/wiki/2000_AD

⁹ https://britishcomics.fandom.com/wiki/Judge_Joseph_Dredd

¹⁰ <https://www.tor.com/2021/09/29/after-the-fall-the-long-tomorrow-by-leigh-brackett/>)



Slika 1. Prikaz „The Long Tomorrow“, Leigh Brackett.

3. Rani autori i podrijetlo riječi „cyberpunk“

Mala skupina autora stvorila je novi futuristički narativ. Onaj koji bi slikao svjetove tehnološki proširenih društva, “outsidera” i anti heroja koji tamo žive. Imena kao što su Bruce Sterling, Walter Jon Williams, i William Gibson ¹¹ bili su ključni u razvoju

¹¹ <https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/>

rane cyberpunk literature, kao što su kratke priče tehnološke tematike objavljene u *Omni* časopisu ranih osamdesetih godina, poput *Johnny Mnemonic* i *Burning Chrome*¹². Ove su priče bile neki od najranijih primjera sirovog "cyberpunka", a bavile su se temama kompjuterizacije svakodnevnog života. Iako uglavnom sa stilskim tehno-brbljanjem i evokativnih slika, a ne teškom znanošću, te su priče više nego nadoknadile svoje činjenično uljepšavanje jezivim predznanjem onoga što bi naša budućnost mogla nositi.

Te su ideje bile različite i bizarne. Iako nisu bile posve nove, zamisli su imale prednost. Njihovi dobavljači bili su kolektivno upućeni kao "cyberpunkeri" Gardnera Dozoisa, urednika časopisa znanstvene fantastike koji je posudio pojam iz kratke priče Brucea Bethkea. Priča je postala robna marka nekonformizma i anti-ustavnog razmišljanja koja ga je udaljila od znanstvene fantastike. Tako je pojam "cyberpunk" zapečaćen u pop kulturu.¹³

Syd Mead je jednom nazvao znanstvenu fantastiku "stvarnošću prije roka"¹⁴. Taj stav obilno je prisutan u brojnim filmovima, video igrama i medijima. Od *Blade Runnera* do *Aliena*, iz *Star Warsa* prema *Elysiumu*, njegova konceptualna umjetnost doima se uživljenom, vizionarskom, ali prije svega stvarnom. Iako ovaj budući-noir istraživanje čovječanstva nije ostvarilo očekivanje publike 1980-ih godina, s vremenom je ova box office bomba postala apsolutni kulturni klasik. *Blade Runner* ostao je jedan od najslavnijih filmskih remek-djela svih vremena koji je oponašao bezbroj cyberpunk medija do današnjeg dana.¹⁵

4. Cyber(punk) filmovi

4.1. *Blade runner*

Ridley Scott režirao je film prema proto-cyberpunku *Do Androids Dream of Electric Sheep?* autora Philipa K. Dicka To je inherentno filozofska priča o čovječanstvu koja se događa nakon završetka svjetskog rata Terminus, a govori o preostaloj civilizacijskoj dogmatskoj privrženosti empatije kao ljudskom idealu. Tijekom razvoja

¹² <http://project.cyberpunk.ru/idb/timeline.html>

¹³ <https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/>

¹⁴ <https://www.azquotes.com/quote/921320>

¹⁵ Isto

filma, Scott je kupio drugi, nepovezani naslov adaptacije jer mu se više sviđalo ime koji je kasnije postao najpoznatiji cyberpunk film ikada snimljen, *Blade Runner*.

Blade Runner je oštija, više materijalistička interpretacija romana Philipa K. Dicka koja se odriče teme pobožnosti i društvene obveze. Lasersko fokusiranje na srž priče o lovcu na glave koji pronalazi androide nalik čovjeka koji su ovdje poznati kao "replikanti". *Blade Runner* uzeo je pobožnijeg protagonista Ricka Deckarda kojeg je zamislio kao grubog, izmorenog detektiva kao u noir klasicima: drugi Philip Marlowe ili Sam Spade koji nosi baloner i mrki stav.

Tema filma je lik koji govori najglasnije. S uzbudljivom glazbom legendarnog grčkog skladatelja Vangelisa koji je ostvario jedan od najupečatljivijih otvaranja filma u filmskoj povijesti. Pozadinska priča i izgradnja svijeta komunicira se vizualno na platnu. Vizuali filma pokazuju visoke tornjeve od metala i neonske prodore koji su zasjenili horizont budućeg Los Angelesa. Cijeli grad izgleda kao da je iz sna ili noćne more. Osim visokih nebodera, mogu se pronaći urbane infrastrukture u usporenom razaranju, s vatrenim stupovima koji pršte s vrhova koji predstavljaju grad Los Angelesa kao da je jedna tvornica u plamenu. Leteći automobili, neonska svjetla i veliki elektronički reklamni panoi krasi naizgled bezdane dubine grada. U gradu je uvijek noć popraćena vlagom ili kišom. Bio je to grad koji nikad nije spavao, ali i koji nikada nije ugledao svjetlo dana. Svijet *Blade Runnera* ima bezvremenski osjećaj koji pojačava moda stara desetljećima. Osim mode, jaka je i anakrona arhitektura. Vozila u Los Angelesu napravljena su naprednom tehnologijom, no zadržala su stil automobila 1940-ih i 1950-ih godina.

U film su uloženi mukotrpnji detalji, vizualni efekti koji su uključivali ručnu izradu čitavog minijaturnog grada. Nakon otvaranja filma, jasna je pozornica, odnosno mjesto radnje. Na budućoj Zemlji s kolonijama izvan svijeta potrebna napredna i potrošna radna snaga, kibernetički humanoidi zvan replikanti. Na prvu su savršeno rješenje, ali na kraju se očituje greška u dizajnu i replikanti razvijaju emocije te postaju opasno nestabilni. Četverogodišnji životni vijek postavljen je kao sigurnosna mjera za zaobilaženje odmetnutih replikata. Ali u posljednjem izbijanju, posada je napredovala. Prijavljeno je da su modeli Nexusa-6 pobjegli kolonijama izvan svijeta i vratili se na Zemlju.

Jedino rješenje za ovaj problem je poslati lovce na glave, specijalizirane da umirove opasne replikante. Kulturni Voight-Kampffov stroj za testiranje je jedini pouzdani način da se razlikuje replikant od čovjeka. To je zanimljivo istraživanje paralela sa stvarnim životom koje je predložio računalni znanstvenik Alan Turing 1950-ih godina. Testiranje je osmišljeno za procjenu sposobnosti umjetne inteligencije.¹⁶ Filmski Voight-Kampffov test je vrsta anti-Turingovog testa, gdje se sumnja da replikant traži visoko proračunat zaključak kojim bi ispitanici izazvali emocionalni odgovor.

Prvi dijalog vodi se s novim lovcem na glave. Ispitanik, Leon, djeluje nervozno i osjetna je nervoza. Pitanja su apstraktno hipotetička s vrstom empatičnog tona. Ispitivači postavljaju Leonu pitanja kao što su "Zašto ne biste pomogli kornjači koja se bori?" i "Koje su dobre stvari koje ti dođu kada razmišljaš o svojoj majci?". Replikanti moraju računati rješenje koje nema logike. Leona je ubrzo uhvatio bijes koji je nagovijestio ono što je potom uslijedilo.

Blade Runner preuzeo teme koje su se manifestirale u ranim cyberpunk kratkim pričama. Film, kao i roman po kojem je snimljen, postavlja pitanje: Imaju li androidi koji hodaju među nama nadu i strah, snove i želje? Što razlikuje čovjeka od stroja te može li stroj postati čovjek? Ili su androidi samo programirane, bezdušne konstrukcije rada, čija je pretpostavljena osjetljivost greška koju treba ispraviti u programu i ništa više?

Ovo pitanje ima jeku u tragičnom liku Rachael, replikanta s utisnutim lažnim sjećanja s ciljem da je nalik čovjeku. Ali kad Rachel otkrije da nije "stvarna", ona prolazi kroz sporo i srceparajuće prihvatanje. Za to vrijeme, Deckard počinje ispitivati svoju vlastitu ljudskost i pokušava pomoći Rachael da pronađe njezinu. U drugom podzapletu, replikantski kolovođa Roy Batty, otpadnik je u potrazi za upoznavanjem svog tvorca.

Mnogi gradski pejzaži, zgrade i strojevi u *Blade Runner* zamišljeni su od strane konceptualnog umjetnika, futurista i dizajnera Syda Meada.¹⁷ Njegov rad bio je temelj i utjecaj na mnoge ikone futuriste medija.

¹⁶ <https://kozmos.hr/doprinosi-alana-turinga-umjetnoj-inteligenciji/>

¹⁷ <https://ironandair.com/syd-mead-art/>

4.2. *Tron*

Dva tjedna nakon što se pojavio *Blade Runner* na ekranima, još jedan film je objavljen, koji je također pokazao kreativni utjecaj Syda Meada. *Tron* je oduševio svijet s najranije razvijenim slikama računalne grafike ikada razvijene za hollywoodski film. Jeff Bridges pojavljuje se kao računalni programer koji u čudnoj nesreći bude usisan u glavno računalo njegove tvrtke. On se stvara u virtualnom svijetu kao korisnik, dok su računalni procesi i programi zastupljeni kao predmeti i drugi ljudi.

Rešetke jarkih boja postavljene su u praznom prostoru. Ovi vizualni elementi postavljaju temelj za sklopove, softvere i računalne procese kako mogu izgledati iznutra s velikom dozom kreativnosti. *Tron* postavlja standard za cyberspace estetiku za generacije koje dolaze.¹⁸

4.3. *Neuromancer*

Neuromancer prati bivšeg hakera, Casea, u silaznoj spirali nakon što je njegovo tijelo trajno oštećeno i ne može više raditi jednu stvar u kojoj je bio dobar. To je uključivanje u Matrix - kibernetički prostor koji povezuje sva svjetska računala, građane, hakere i korporacije. To je oštra vizija budućnosti koja je trajno zacrtala načela cyberpunka. Mjesto radnje je u gradu The Sprawl, koja je zapravo nadimak za metropolu Boston-Atlanta. Grozna zona koja prekriva pola istočne obale, ispunjena siromašnim ljudima, organiziranim kriminalom, hedonizmom i ljudima koji su kibernetičko povezani. Caseova se sreća okreće na bolje kada upoznaje Molly Millions, također poznata kao Sally Shears čije su oči prekrivene zrcalom nalik naočalama.¹⁹

Molly Millions spašava Casea od destruktivnog puta i neposredne opasnosti, zatim predstavlja ponudu Caseu u ime moćnog i tajanstvenog dobročinitelja Armitagea. Popravljaju Casea kako bi ponovno mogao hakirati te mu to daje mu novi život, ali pod cijenu da Case mora preuzeti vrlo opasnu misiju. Case pristaje, no na pola puta odlučuje odustati od operacije te počne bježati. Protagonist uskoro otkriva njihov plan za nepredviđene situacije: postavili su otrovnu vrećicu unutar njegovog tjela, ako ju Case ne

¹⁸ <https://tron.fandom.com/wiki/TRON>

¹⁹ http://project.cyberpunk.ru/idb/post-humanism_and_ecocide.html

izvadi, izgubiti će sposobnost hakiranja i što će ga vratiti natrag na početak. U ugovorenom ropstvu, pretražuju cijeli svijet, zapošljavaju velikog “cyberheista” i pripremaju se za misiju svog života, sve dok je Case kontaktiran i njime manipulira umjetna inteligencija sa svojim vlastitim planom.²⁰

Gibsonova jeziva vizija budućnosti bi uspostavila mnoge trope i teme koje se često repliciraju od strane cyberpunk medija. Stvari kao što su ulični samuraji, cyberspace, i Intrusion Countermeasures Electronics, poznat kao ICE, svi duguju svoje podrijetlo na Gibsonovu *Sprawl Trilogy*, sastavljena od knjiga *Neuromancer*, *Count Zero* i *Mona Lisa Overdrive*. *Neuromancer* je postala prva znanstvena fantastika osvajača "triple crown", dobivajući *Nebula* i *Hugo* nagrade kao najbolji roman godine, a nagradu je slučajno dobio i Philip K. Dick za najbolji original u mekom uvezu. Na kraju se prodalo više od 6,5 milijuna primjeraka diljem svijeta.²¹ Dijelom neo-noir, dijelom priča o pljački, *Neuromancer* je kristalizirao kako izgleda cyberpunk okruženje, osjećaje i čita se još desetljećima kasnije. S ultra glatkim jezikom, slikama koje oduzimaju dah, i otmjena struja svijesti, zavirila je u našu mračnu i visokotehnološku budućnost, kroz hiperstiliziranu leću.

4.3.1. *Neuromancer: The Game*

Kasnih 80-ih godina, *Neuromancer* Williama Gibsona zalagao se za druge medijske prilagodbe, prvenstveno odmetnutim psihologom Timothyjem Learyjem. Knjiga je nažalost dobila nedovršenu grafičku adaptaciju. Interplay je bio odabran za interpretacije video igre. Brian Fargo vodio je razvoj, a poznat je po stvarajući *Wasteland*, koji je snažno inspirirao godinama kasnije serijal *Fallout*. *Neuromancer: The Game*. Bila je rana “point and click” avantura, u stilu *Maniac Mansion* i *Monkey Island*.²²

Neuromancer: The Game ne hvata u potpunosti pustošni i cinični cyberpunk "osjećaj" romana. Ispod primitivne prezentacije, fascinantno je istraživanje *Sprawla*. Pisanje je kombinacija situacija i dijaloga koji je eksplicitno napisao Interplay, ali sadrži i citate izvučene izravno iz romana. Vjerojatno su najzanimljivije situacije neobvezni

²⁰ Isto

²¹ <https://www.britannica.com/biography/William-Gibson-American-Canadian-author>

²² <https://www.c64-wiki.com/wiki/Neuromancer>

scenariji u kojima se možete zaglaviti, kao u prvoj sceni. Protagonist se nalazi u restoranu nakon skupog obroka. Vaš lik ima opciju podići novac iz banke i platiti račun ili može večerati i pobjeći, i biti uhićen i osuđen za svoje zločine.²³



Slika 2. Prikaz „*Neuromancer: The Game*“, Interplay Productions.

4.4. *Terminator*

Inspiriran djelima Harlana Ellisona, *Terminator* je pogodio sva kina. Iako sam po sebi nije cyberpunk film, postoji puno snažnih tematskih slika utkanih u film. Prikazuje apokaliptičnu budućnost u kojoj se ostaci čovječanstva bore za svrgavanje kiborga koji vode svijet. Kao odgovor na rastuću snagu otpora, "terminator", robot vojnik prerušen u čovjeka, poslan je natrag u vrijeme s jednom misijom u kojoj ima zadatak eliminirati majku budućeg spasitelja čovječanstva.

Najpoznatija uloga Arnolda Schwarzeneggera koji je utjelovio nezaustavljivi kibernetički stroj za ubijanje, urezao se u naše sjećanje desetljećima uz pomoć fantastičnih specijalnih efekata i premisa čvrstog znanstveno fantastičnog slasher filma. Film je učvršćen u pop kulturi s najpoznatijim dizajnom kiborga, zastrašujućim čeličnim kosturom s užarenim crvenim očima. Zauzvrat je film *Terminator* nadahnuo mnoge buduće prikaze kibernetičkih tijela.²⁴

²³ <https://www.myabandonware.com/game/neuromancer-pt>

²⁴ [https://terminator.fandom.com/wiki/The_Terminator_\(film\)](https://terminator.fandom.com/wiki/The_Terminator_(film))

4.5. *Robocop*

Unatoč tome što naslov zvuči kao barski standard akcijski film, *RoboCop* je smješten u satirično okruženje bliske budućnosti gdje se moral društva pokvario. Natopljen komičnim cinizmom oživljenim redatelja Paula Verhoevena, priča slijedi Alexa Murphyja, poštenog policajca čiji je život uništen od strane sadističkog gospodara zločina koji se nehotice oživi kao kiborg u sklopu posljednjeg eksperimenta. Film je zapravo tragična priča o Murphyjevom gubitku ljudskosti. Progonjen djelićima sjećanja na svoj bivši život i obitelji, iskristalizira se njegova muka u jednom užasnom trenutku. Može ih osjetiti, ali ne i sjetiti se.

RoboCop, kao i mnogi budući Verhoevenovi filmovi, ima dublji značaj ispod plitkog Hollywoodskog filma. Gospodar zločina koji "ubija" Murphyja je nekonvencionalni zlikovac po imenu Clarence Boddicker, pametan lik, ali netipičan razbojnički šef. Boddicker potajno radi s jednim od rukovoditelja megakorporacije, OCP – dizajner policijske tehnike kao što je prijeteći robot ED-209 i sam RoboCop. Ovo je paralelno s trgovcima oružjem koji profitiraju s obje zaraćene strane.

RoboCop je pametno kritizirao neprovjerene i rastuću prisutnost kriminala u urbanoj Americi, pokazujući da heroji i dalje postoje. *RoboCop* je doživio ogroman uspjeh i lansiran je kao komična serija s više nastavaka, TV emisija, a na kraju i kao reboot film pa čak i crowdfunded kip u svom usvojenom okruženju u Detroitu²⁵. Film je i danas ikona kinematografije i istinita cyberpunk priča, koja nije ispričana od takozvane vlasti, nego iz perspektive "outsidera".

4.6. *Ghost in the Shell*

Sada već legendarni *Ghost in the Shell* promijenio bi našu percepciju o tome što japanska animacija ni mogla istraživati u zreom putu. Duboke i izuzetne teme filma produkcijske vrijednosti okrunile su film kao zlatni standard cyberpunk animea. Na temelju istoimene serije mange *Ghost in the Shell*, prati operativca kiborga, Majora Kusanagija koji radi za tajnu Section 9 u izmišljenom New Port Cityju koja je inspiriranom Hong Kongom. Ovdje obavlja hitne i opasne poslove kako bi uhvatili

²⁵ <https://www.cbr.com/robocop-crowdfunded-statue-massive/>

tajanstvenog Puppet Mastera, ozloglašenog "haker duhova" koji se igra boga s civilima, gradskim radnicima i političarima za neki zlonamjerni plan.²⁶

"Duhovi" su naziv za ljudske duše u ovom svijetu koji se može digitalizirati i presaditi iz organskih u kiborška tijela. Film istražuje zastrašujući koncept hakiranje umova koje podrazumijeva bežično učitavanje lažnih sjećanja u žrtve i time ih pretvarajući ih u robove. U svemiru s kojim dijelimo svoj svijet s kiborzima, postoje neki doista uznemirujući trenutci sintetičkog tjelesnog užasa: grčeviti mišići, mrtav pogled mehaničkih očiju, i kidanje kibernetičkih udova. *Ghost in the Shell* istražuje filozofiju iza prijenosa vlastitog "duha" od čovjeka do stroja. Ako se stavi u tijelo kiborga, u kojem trenutku postaje duša neljudska? Može li A.I. dobiti ljudska prava i sposobnost razmnožavanja? To su izazovi s kojima će se čovječanstvo na kraju morati obračunati.

4.7. *Matrix*

Matrix je bio veliki hit koji je zasjenio gotovo sve znanstveno fantastične filmove 1999. godine. Film je bio i kritički i financijski hit. Kao i sva druga popularna djela, prikupio je veliku bazu obožavatelja koji su ga hvalili da je originalan, i mnogi klevetnici koji su ga osudili zbog toga što je izvedenica. Ali jedno je neupitno, *Matrix* je bio kulturna prekretnica, duž linija *Jurrasic Park-a* i *Star Wars-a*.²⁷

Film prati čovjeka koji vodi dva života. Thomas Anderson je softverski programer po danu. Neo je haker koji provodi svoje noći pretražujući internet u potrazi za Morpheusom, navodnim terorist koji zna tajnu "matrixa". Neoa progone oba Morpheusova saveznika i misteriozni agenti koji ga pokušavaju prisiliti i ucijeniti ga da rasproda svoje nove "cohorte". Nakon trčanja s ovim agentima ravno iz noćne more, Neo nije siguran je li budan ili još uvijek sanja – naklonjen je idejama od Zhuang Zhoua, takozvanog "Butterfly Dream".²⁸

Aluzije na *Alisu u zemlji čudesa* ističu analogija prevrtanja „zečje rupe” u svijet snova. Kada konačno sretne Morpheusa,²⁹ Neo mora odabrati hoće li uzeti crvenu tabletu

²⁶ [https://ghostintheshell.fandom.com/wiki/Ghost_in_the_Shell_\(film\)](https://ghostintheshell.fandom.com/wiki/Ghost_in_the_Shell_(film))

²⁷ <https://ew.com/movies/1999/04/09/how-matrix-made-it-big-screen/>

²⁸ Isto

²⁹ Isto

da sazna istinu njegovog postojanja, ili uzeti plavu tabletu i živjeti zauvijek u blaženom neznanju. Uostalom, ne može reći izravno što je “matrix”, nego ga mora iskusiti i vidjeti sam.

Jedan je Thomas Anderson koji gleda u plavu tabletu, a drugi je Neo koji poseže za crvenom. Nakon što Neo donese svoj izbor, nasilno izađe iz svog iluzijskog svijeta po prvi put. Morpheus objašnjava Neu da svijet koji on zna je virtualni zatvor izgrađen za ljudski um, dok se milijuni koriste kao žive baterije. Težina slobode čovječanstva počiva na Neovim ramenima, kada nauči proročanstvo koje je proreklo “Oracle”, da mu je suđeno da postane “The One”, spasitelj čovječanstva koji može saviti zakone “matrixa” po svojoj volji. Iz prve ruke vidimo vrtoglava povlačenja Neova deprogramiranja iz doživotne laži.

4.7.1. Filozofija *Matrixa*

Matrix je spojio crna predviđanja cyberkulture s filozofijom koja seže u prošlost tisućljeća. Velike ideje, vizualni prikazi i radnja filma učinile su ga prigodnim za mainstream. Za razliku od svojih mračnijih preteća, film funkcionira čak i ako njegova filozofija ide preko glave. Ispituje pitanja koje se čovjek pita od početka vremena: imamo li doista slobodnu volju ili smo robovi sudbine? Je li istina uvijek bolja od blaženstva pronađen u sjenama pećine? *Matrix* postavlja ova pitanja u suvremenom tehnološkom svijetu kao disanje novog života i relevantnosti u njemu.

Neo ne odobrava ideju da nije u kontroli vlastitog života. Ipak, kada sretne “The Oracle” koje je predvidjelo uspona “The One”, čini se da zna puno toga o njemu pa čak i predviđa manje događaje prije nego što se dogode. Ovo poljulja Neova vjerovanja o sudbini koja ga ona zadirkuje konceptom samoispunjenog proročanstva.

5. Cyberpunk: književni simpozij

Sve više i više, 1980-e su godine bile ispunjene cyberpunkom koji se širio kroz niz različitih medija, i što je još važnije, cyberpunk je postao samostalni posebni žanr njegovog znanstveno fantastičnog podrijetla. Žanr u cjelini došao je do vrhunca u lipnju, 1989. godine. Eseji raznih književnih kritičara, znanstvenika i studenata su predstavljani na konferenciji čiji su domaćini bili sveučilišta Leeds i Kalifornija, Riverside. Upravo su

na ovom simpoziju akademici, medijski stručnjaci i književnici raspravljali o središnjoj točki cyberpunka i budućnosti fikcije. Pitanje odakle je došao cyberpunk, što je to i kamo je išlo bile su točke rasprave.³⁰

Činilo se da je sam pojam "cyberpunk" izazvao emocionalne odgovore kod mnogih sudionika. Na primjer, iako to nitko ne bi zanijekao, značaj pisaca kao što su Gibson, Sterling, i Williams, mnogi "tvrde" da su pisci znanstvene fantastike kritizirali žanr jer se također oslanjao u velikoj mjeri stila umjesto sadržaja, tvrdeći da njihovi radovi nisu dovoljno istraženi. Odnosno, obrazovna nagađanja o budućnosti, a ne stilizirane fantazije. Kao odgovor, zagovornici žanra dodijelili su svoje stvaranje identiteta koji je razdvajao iz znanstvene fantastike i iz mainstreama fikcija. Imala je i svoj književni kriteriji za određivanje što se smatra, a što se ne smatra dijelom žanra.³¹

To je značilo da je cyberpunk mogao slobodno izlagati koji god književni stil su oni htjeli jer je to bilo mnogo više od jednostavnog aspekta znanstvene fantastike. Dogodio se pravi bum filmova, TV emisija i video igara na horizontu, i ne samo opskurnih medija ili kulturnih klasika, već su tada snimljeni i neki od najuspješniji filmova. Kraj desetljeća nije bio kraj žanra, već samo početak.

³⁰ Slusser, George Edgar. Shippey, T.A. (1992). Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative. University of Georgia Press. str. 10.

³¹ Slusser, George Edgar. Shippey, T.A. (1992). Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative. University of Georgia Press. str. 12.

6. Zaključak

Cyberpunk distopija je jedna od mogućih budućnosti koja nas može dočekati. Korupcija svugdje vlada. Bogati postaju bogatiji, a siromašni siromašniji. Države postaju ovisne o korporacijama i jedino tako preživljavaju. Te korporacije se najviše bave oružjem, robotikom, kibernetikom i biotehnologijom. Puno tih tvrtki radi iznad zakona. Ljudi će raditi različite stvari da ostanu živi. Naravno, nije garantirano da će preživjeti ako rade takve opasne poslove.

Pojavom moderne tehnologije, cyberpunk budućnost možda je bliža nego što očekujemo. Vizualni prikazi filmova i stripova koji su bili ispred svog vremena, predviđjeli su pojavu novih i naprednih strojeva koji danas sve brže zamjenjuju ljude.

William Gibson, Walter Jon William i Bruce Sterling bili su ključni u razvoju rane cyberpunk literature. Njihove su priče bile neke od najranijih primjera cyberpunka, a bavile su se temama kompjuterizacije u svakodnevnom životu. Priče ovih autora negativnim i strašnim prikazom su pokazali što bi budućnost mogla nositi.

7. Literatura

Knjige

Henderson, P., James. (1997). *The State of the History of Economics: Proceedings of the History of Economics Society*. Routledge.

Lavigne, Carlen. (2013). *Cyberpunk Women, Feminism and Science Fiction: A Critical Study*. McFarland & Company.

Slusser, George Edgar. Shippey, T.A. (1992). *Fiction 2000: Cyberpunk and the Future of Narrative*. University of Georgia Press. str. 10-12.

Internet:

Albion British Comics Database. *Judge Joseph Dredd*. Preuzeto s: (https://britishcomics.fandom.com/wiki/Judge_Joseph_Dredd)

Ascher-Walsh, Rebecca. (1999). *How The Matrix made it to the big screen*. Explore entertainment. Preuzeto s: (<https://ew.com/movies/1999/04/09/how-matrix-made-it-big-screen/>)

AZ Quotes. *Syd Mead*. Preuzeto s (<https://www.azquotes.com/quote/921320>)

Brown, Alan. (2021). *After the Fall: The Long Tomorrow by Leigh Brackett*. Tor. Preuzeto s: (<https://www.tor.com/2021/09/29/after-the-fall-the-long-tomorrow-by-leigh-brackett/>)

C64 Wiki. *Neuromancer*. Preuzeto s: (<https://www.c64-wiki.com/wiki/Neuromancer>)

Cronin, Brian. (2021). *Detroit's Crowdfunded Robocop Statue is Finished - And MASSIVE*. CBR. Preuzeto s: (<https://www.cbr.com/robocop-crowdfunded-statue-massive/>)

Dozois, Gardner. (1984). *Science Fiction in the Eighties*. The Washington Post. Preuzeto s: (<https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/>)

Ghost in the Shell Wiki. *Ghost in the Shell (film)*. Preuzeto s: ([https://ghostintheshell.fandom.com/wiki/Ghost_in_the_Shell_\(film\)](https://ghostintheshell.fandom.com/wiki/Ghost_in_the_Shell_(film)))

Leary, Timothy. (1987). *Cyberpunks*. SPIN magazine. Preuzeto s: (<https://urbigenous.net/library/cyberpunks.html>)

Leaver, Tama (1997). *Post-Humanism and Ecocide in William Gibson's Neuromancer and Ridley Scott's Blade Runner*. Project Cyberpunk. Preuzeto s: (http://project.cyberpunk.ru/idb/post-humanism_and_ecocide.html)

Nelson, Chris. *The Art of Syd Mead: Painting The Future*. Iron and Air. Preuzeto s: (<https://ironandair.com/syd-mead-art/>)

Petričević, Ivan. (2023). *Doprinosi Alana Turinga umjetnoj inteligenciji*. Kozmos. Preuzeto s: (<https://kozmos.hr/doprinosi-alana-turinga-umjetnoj-inteligenciji/>)

Terminator Wiki. *The Terminator (film)*.. Preuzeto s: ([https://terminator.fandom.com/wiki/The_Terminator_\(film\)](https://terminator.fandom.com/wiki/The_Terminator_(film)))

The Editors of Encyclopedia. *William Gibson American Canadian author*. Encyclopedia Britannica. Preuzeto s: (<https://www.britannica.com/biography/William-Gibson-American-Canadian-author>)

The Encyclopedia of Science Fiction. *Cyberpunk*. Preuzeto s: (<https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>)

The Cyberpunk Project. *Cyberpunk Definitions*. Preuzeto s: (<http://project.cyberpunk.ru/idb/definition.html>)

The Cyberpunk Project. *Cyberpunk Timeline*. Preuzeto s: (<http://project.cyberpunk.ru/idb/timeline.html>)

Tron Wiki. *TRON*. Preuzeto s: (<https://tron.fandom.com/wiki/TRON>)

Tv Tropes. *Cyberpunk*. Preuzeto s: (<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Cyberpunk>)

Neuromancer DOS – 1989. My Abandonware. Preuzeto s: (<https://www.myabandonware.com/game/neuromancer-pt>)

Westworld Wiki. *Westworld (film)*. Preuzeto s: ([https://westworld.fandom.com/wiki/Westworld_\(film\)](https://westworld.fandom.com/wiki/Westworld_(film)))

WHAT INSPIRED PHILIP K. DICK TO WRITE DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC SHEEP?. Galaxy Press. Preuzeto s: (<https://galaxypress.com/inspired-philip-k-dick/>)

2000 AD. Albion British Comics Database. Preuzeto s: (https://britishcomics.fandom.com/wiki/2000_AD)

Slike:

Slika 1. Brackett, Leigh.. *The Long Tomorrow*.

Slika 2. Interplay Productions. *Neuromancer: The Game*