

---

## Kolor skóry i etniczność w narracjach audiowizualnego cyberpunka

---

Lidia Knaż-Hunek

---

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 6, S. 125–141

DOI: 10.18318/td.2021.6.8 | ORCID: 0000-0002-6804-4750

---

**S**tosunek cyberpunka do kwestii koloru skóry i pochodzenia etnicznego od zawsze był bardzo złożony, a mimo to niemal we wszystkich swoich formach medialnych nurt ten był postrzegany jako konwencja przede wszystkim biała<sup>1</sup>. Samuel Delany w rozmowie z Markiem Derym<sup>2</sup> zwraca uwagę na tokenizację czarnoskórych postaci w tekstach białych autorów oraz podkreśla, że nie rzadko są to postaci drugoplanowe, których obecność nie ma realnego wpływu na fabułę i rozwój akcji – teksty cyberpunkowe stanowią tu idealny przykład. Skupienie na kolorze skóry i pochodzeniu etnicznym pozwala na nowo przemyśleć konwencję estetyczną i narracyjną cyberpunka w kontekście tego, jak popularyzuje on postrasową

- 
- 1 Jednym z wyjątków jest Mike Pondsmith, amerykański projektant gier fabularnych, planszowych i komputerowych, który współtworzył między innymi linie gier fabularnych *Cyberpunk* (1988, 1990, 2005, 2020).
  - 2 M. Dery *Black to the Future: Interviews with Samuel R. Delany, Greg Tate, and Tricia Rose*, w: *Flame Wars: The Discourse of Cyberculture*, ed. M. Dery, Duke University Press, Durham 1994, s. 179-222.

---

### Lidia Knaż-Hunek

– mgr, asystent w Instytucie Neofilologii Uniwersytetu Marii-Curie Skłodowskiej w Lublinie.

Współredaktorka czasopisma „New Horizons in English Studies”. Interesuje się amerykańską popkulturą, nowymi mediami oraz afrofuturyzmem. Ostatnio opublikowała artykuł *Capturing the Future Back in Africa: Afrofuturist Media Ephemera* w czasopiśmie „Extrapolation” (2020). Kontakt: lidiakniaz@gmail.com.

wizję świata<sup>3</sup>. Analiza wybranych tekstów pozwala podkreślić różnice między klasycznym cyberpunkiem a jego współczesną wersją, wzbogaconą o perspektywy twórców niebiałych.

Krytyka ujmowania przez cyberpunk kwestii koloru skóry i pochodzenia etnicznego odnosi się głównie do sposobu przedstawiania bohaterów z Azji Wschodniej<sup>4</sup>. Wynika to z stąd, że choć autorzy cyberpunkowi inspirowali się kulturą Dalekiego Wschodu, bohaterowie o innym niż biały kolorze skóry odgrywali w ich tekstach z reguły role marginalne, tworząc tło dla białych bohaterów. Wraz z rozwojem konwencji i stopniowym osadzaniem postaci niebiałych w rolach pierwszo- i drugoplanowych, a także wraz z rosnącą popularnością dzieł przedstawicieli rozmaitych grup etnicznych, cyberpunk zaczął odzwierciedlać złożoność kulturową mieszkańców zglobalizowanych społeczeństw. W efekcie krytyka ostatnich lat koncentruje się zarówno na problemie wykluczenia osób niebiałych obecnym we wczesnych tekstach cyberpunkowych, jak i na analizowaniu dzieł niebiałych twórców<sup>5</sup>.

Analizując kultowe teksty cyberpunka, takie jak *Neuromancer* (1984) Williama Gibsona, *Łowca Androidów* (1982) Ridleya Scotta czy antologię *Mirrorshades* (1986) Bruce'a Sterlinga, można zauważyć, że raczej tokenizują<sup>6</sup> one

- 3 Analizowane teksty ukazują, że dla niebiałych twórców kwestia koloru skóry nie przestaje stanowić źródła opresji również w przyszłości, a wizja społeczeństwa postrasowego rozwijana przez białych twórców wydaje się jedynie mrzonką.
- 4 L. Nakamura *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*, Routledge, London 2002; tegoż *Digitizing Race*, University of Minnesota Press, New York 2007; *Techno-orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, ed. D.S. Roh et al., Rutgers University Press, New Brunswick 2015; J.C.H. Park *Yellow Future*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2010.
- 5 G. Murphy, L. Schmeink *Cyberpunk and Visual Culture*, Routledge, New York 2017; *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, ed. A. McFarlane et al., Routledge, New York 2019.
- 6 Tokenizm to praktyka polegająca na podejmowaniu jedynie zdawkowych lub symbolicznych wysiłków w celu włączenia członków grup mniejszościowych do fabuły utworu. Tokenizm w filmie, literaturze czy grach może być dowolnym aktem włączenia mniejszości do grona bohaterów danego tekstu w celu stworzenia złudnego poczucia różnorodności. Postacie tokenowe reprezentują grupy, które odbiegają od „normy” (zwykle określane jako biały heteroseksualny mężczyzna) i są w inny sposób wykluczone z danej narracji. Co ważne, różnorodność bohatera tokenowego może opierać się na pochodzeniu etnicznym lub kolorze skóry (bohater czarny, laticynski, azjatycki), religii (żydowska, muzułmańska), orientacji seksualnej (LGBTQIA+) lub płci (zazwyczaj postać kobieca w obsadzie głównie męskiej). Postaci tokenowe to w przeważającej mierze bohaterowie drugoplanowi, którzy są zwykle eliminowani z narracji na początku fabuły, jednocześnie ratując życie głównych bohaterów. M. Ruby *Tokenism*, w: *Encyclopedia of Critical Whiteness Studies in Education*, Brill, Boston 2020, s. 675-676.

postaci niebiałe, aniżeli osadzają je w rolach protagonistów czy antagonistów mających realny wpływ na rozwój akcji utworu<sup>7</sup>. Późniejsze teksty, takie jak film *Johnny Mnemonic* Roberta Longo z 1995 roku, będący adaptacją opowiadania Gibsona z 1981 roku, *Zamieć* (1992) Neala Stephensona czy trylogia *Matrix* (1999-2003) sióstr Wachowskich, już nie traktują bohaterów niebiałych marginalnie<sup>8</sup>. Typowy protagonista nurtu cyberpunk niezależnie od medium wydaje się być jednak „domyślnie biały” (*white-by-default*). Takie postrzeganie koloru skóry jest typowe nie tylko dla cyberpunka, ale i całego gatunku science fiction, który w wydaniu anglosaskim pojawił się „jako dyskurs w kontekście budowy bądź utrzymania globalnego imperium”<sup>9</sup>. Tradycyjnie główni bohaterowie cyberpunka to odmienicy i postaci z marginesu społecznego, ale stosunkowo rzadko czynnikiem jednoznacznie warunkującym odmienność bądź społeczne odrzucenie jest kolor skóry. Z drugiej strony to osoby niebiałe odczuwają skutki instytucjonalnego rasizmu w USA i mogłyby z powodzeniem stanowić komponent „punk” w narracjach cyberpunkowych<sup>10</sup>.

We wczesnych tekstach cyberpunkowych pojawiają się asocjacje związane z kulturą Dalekiego Wschodu. Azja kojarzona jest z postępowaniem oraz ekscytującą przyszłością, w której technologia odgrywa strategiczną rolę. Technoorientalizm jako uwspółcześniona wersja orientalizmu Saida utożsamia się z rozwojem technologicznym Chin oraz Japonii i stanowi on jeden z najłatwiej zauważalnych tropów cyberpunkowych. Wiąże się też bezpośrednio z falą amerykańskich lęków przed konkurencją azjatyckich korporacji. Brian Ruh stwierdza nawet, że wyobrażenia związane z Japonią i „japońskością” są centralne dla całej estetyki nurtu<sup>11</sup>. Wyobrażenia

---

7 Na myśl przychodzą przede wszystkim mieszkańcy Grenady z wczesnej powieści Bruce’a Sterlinga *Islands in the Net* oraz czarnoskórzy rasta z *Neuromancera* zamieszkujący Zion.

8 Na szczególną uwagę zasługuje postać Hiro Protagonisty z *Zamieci* Stephensona. Jest pół czarnoskórym Amerykaninem, pół Koreańczykiem, szermierzem, hakerem oraz rozwozicielem pizzy uzbrojonym w dwa samurajskie miecze, katanę oraz wakizashi.

9 P. Frelik *Mroczny kosmos – czarny i „czarność” w amerykańskim kinie science fiction*, w: *Kino afroamerykańskie. Twórcy, dzieła, zjawiska*, red. E. Drygalska, M. Pieńkowski, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk 2015, s. 343.

10 Lavender odwołuje się bezpośrednio do osób czarnoskórych, jednak sytuacja Latynosów czy osób pochodzących z Azji Południowej wygląda często podobnie. I. Lavender *Critical Race Theory*, w: *The Routledge Companion to cyberpunk Culture*, s. 308.

11 B. Ruh *Japan as cyberpunk exoticism*, w: *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, s. 401.

te opierają się na eurocentrycznej wizji świata, jako że samo słowo „Orient” (przeciwieństwo Okcydentu) oznacza wschód, który był ustanawiany względem zachodu<sup>12</sup>.

W cyberpunku technoorientalizm nie jest jednak po prostu zachodnim sposobem na „dominację, przebudowę i sprawowanie władzy nad Orientem”<sup>13</sup>. Według Wendy H.K. Chun przełomowe badania Saïda odnosiły się do epoki kolonializmu, a orientalizm high-tech to zjawisko z okresu niepokoju i niepewności<sup>14</sup>. Chun wspomina, że technoorientalizm zajmuje się tematyką kryzysów gospodarczych lat 80. XX wieku, które rzekomo groziły odrzuceniem ekonomicznej hegemonii Stanów Zjednoczonych i Europy na rzecz „azjatyckich tygrysów”. Jak zauważa badaczka, w obliczu „japońskiej przyszłości” zaawansowany technologicznie orientalizm wskrzesza pogranicze (*frontier*) w formie wirtualnej w celu otwarcia cyberprzestrzeni dla Ameryki. Jak dodaje Chun

w przeciwieństwie do otwarcie rasistowskiego science fiction z pierwszej połowy XX wieku, które ostrzegało przed „żółtym niebezpieczeństwem” (*yellow peril*), cyberpunkowa fikcja nie opowiada się za białą supremacją ani wskrzeszeniem silnych Stanów Zjednoczonych Ameryki. Oferuje raczej projekcje ocalałych, doświadczonych nawigatorów, którzy potrafią otwierać zamknięte przestrzenie.<sup>15</sup>

Jak zauważa L. Nakamura, wizje przyszłości kreowane przez białych twórców cyberpunka „wyglądają” azjatycko<sup>16</sup>. Oznacza to jednak, że elementy kojarzone z kulturą krajów Azji Wschodniej w *Łowcy androidów* czy *Neuromancerze* są jedynie potraktowanym w uproszczony sposób wizualnym tropem<sup>17</sup>, a nie wymownym odwołaniem do jakiegokolwiek prawdziwej

12 Zob. E.W. Saïd *Orientalizm*, przeł. W. Kalinowski, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1991.

13 Tamże, s. 26.

14 Zob. W.H.K. Chun *Race and Software*, w: *Alien Encounters: Popular Culture in Asian America*, ed. Thuy Linh Nguyen Tu, Mimi Thi Nguyen, Duke University Press Books, Durham 2007, s. 330.

15 Tamże.

16 L. Nakamura *Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet*. Routledge, New York 2002, s. 62.

17 Jest to spójne z diagnozą powierzchowności postmodernizmu Jamesona, który uważa cyberpunk za ważny gatunek epoki postmodernizmu.

kultury<sup>18</sup>. Konwencjonalny, stereotypowy i niekiedy anachroniczny sposób przedstawiania kultury japońskiej (na uwagę zwracają szczególnie sylwetka gejszy trzymającej papierową parasolkę w *Łowcy androidów* czy ninja i samurajów znane między innymi z *Neuromancera*) jest używany do tworzenia wizji przyszłości opartej na postępie technologicznym.

Jak podkreśla Chun, wczesne teksty cyberpunka, takie jak *Neuromancer* Gibsona czy *Zamieć* Stephensona, używają niebiałych bohaterów do tworzenia „uwodzicielsko dystopijnych wizji niedalekiej przyszłości”<sup>19</sup>. Co więcej, proza Gibsona bazuje w szczególności na orientalizmie w stylu high-tech, który stanowi swoistą taktykę umożliwiającą nawigowanie po fikcyjnych światach za pomocą paradygmatu odmienności – cyberpunkowi bohaterowie postrzegani są niejako przez pryzmat postaci „lokalnie kolorowych”. Sposób przedstawienia postaci niebiałych jest zaś nieodwołalnie utrwalony w przeszłości<sup>20</sup>. Artefakty japońskiej kultury, takie jak katana, samurajska broń oraz hełm kabuto, są nadal obecne we współczesnych narracjach cyberpunkowych i wiążą się z wciąż zauważalnym zabiegiem egzotyzacji bohaterów.

Wartą do poruszenia kwestią w kontekście bohaterów pochodzenia wschodnioazjatyckiego jest fetyszyzowanie postaci kobiecych w tekstach cyberpunkowych białych twórców. Fetyszyzacja może być postrzegana jako akt uczynienia kogoś obiektem pożądania seksualnego na podstawie pewnego aspektu jego tożsamości. Fetyszyzacja kobiet Azji, znana również pod obraźliwą nazwą „żółtej gorączki” (*yellow fever*), jest jednym z przejawów późnokapitalistycznego orientalizmu. Mimo że niektóre bohaterki cyberpunka audiowizualnego często były ukazywane jako istoty hiperseksualne, dominujące i niejako rewitalizujące stereotyp Dragon Lady (robogejsze z hollywoodzkiej adaptacji *Ghost in the Shell*), wiele postaci żeńskich jest często traktowanych jako bezbronny i pokorny przedmiot pożądania białego mężczyzny (fembot Kyoto z filmu *Ex Machina* czy hologram o znaczącym imieniu Joi pojawiający się w sequele *Blade Runnera 2049*)<sup>21</sup>. W znacznym stopniu ma to związek z kojarzeniem wschodnioazjatyckich kobiet z porcelanowymi

18 Tamże.

19 W.H.K. Chun *Race and Software*, s. 306.

20 Tamże.

21 K. Allan *Reimagining Asian Women in Feminist Post-Cyberpunk Science Fiction*, w: *Techno-orientalism: Imagining Asia in Speculative Fiction, History, and Media*, ed. D.S. Roh et al., Rutgers University Press, New Brunswick, s. 151.

lalkami (*china doll*) i gejszami<sup>22</sup>. Skojarzenie to rozpowszechniło się między innymi za sprawą amerykańskich i europejskich tekstów kultury, takich jak powieść *The World of Suzie Wong* (1957) Richarda Masona, opera *Madame Butterfly* (1904) Giacomo Pucciniego czy współczesny musical *Miss Saigon* (1989) Claude-Michela Schönberga.

Azjatyckość w tekstach białych autorów może sprawiać wrażenie traktowanej wybiórczo, ale nie sposób nie zauważyć wzajemnego oddziaływania między ich dziełami a japońską mangą/anime. Interakcje między cyberpunkową mangą/anime i dziełami białych twórców są widoczne w amerykańskich i europejskich produkcjach filmowych, takich jak *Dandy Dust* (1998), *Flesh Computer* (2014) *Computer Hearts* (2015), a także *Ronin*<sup>23</sup>.

Era cyberpunka tworzonego przez japońskich twórców rozpoczęła się w 1982 roku publikacją mangi Katsuhiko Otomo *Akira*. Otomoto wyreżyserował także filmową adaptację anime z 1988 roku, popularyzując tę konwencję. *Akira*, która (co warte odnotowania) odniosła większy sukces w Stanach Zjednoczonych i Europie niż w Japonii, wywołała falę japońskich dzieł cyberpunkowych, w tym mang i seriali anime, takich jak *Ghost in the Shell*, *Battle Angel Alita* i *Wirtualna Lain*. Inne wczesne japońskie utwory cyberpunkowe obejmują film *Burst City* z 1982 roku oraz oryginalną animację wideo *Megazone 23* z 1985 roku.

Powyższe przykłady pokazują, że kolor skóry i etniczność stanowią istotny element w narracjach cyberpunkowych. We współczesnym dyskursie humanistycznym nie da się jednak pominąć faktu, że ewentualny brak postaci niebiałych zdaje się równie ważny jak ich obecność.

Etnicznością niemalże nieobecną w narracjach cyberpunkowych tworzonych przez białych Anglosasów są rdzenni Amerykanie. Poza jednym z głównych antagonistów, Krukiem (*Raven*) w *Zamieci* Stephensona, który jest Aleutą, w utworach cyberpunkowych białych autorów próżno szukać bohaterów o rdzennym pochodzeniu. Cyberpunk nie jest jednak zjawiskiem obcym twórczości rdzennych mieszkańców Ameryki Północnej i Południowej (tzw. *indigenous communities*). Szeroko rozumiane futuryzmy i cyberpunku tworzonych przez tych autorów są znane między innymi dzięki antologii *Walking the*

22 S. Praso *The Asian Mystique: Dragon Ladies, Geisha Girls, and Our Fantasies of the Exotic Orient*, Public Affairs, New York 2006, s. 8, 87.

23 *Ronin* to komiks sensacyjny o dwóch przeciwnikach: japońskim samuraju (rōninie) i demonie, których walka przenosi się z XIII-wiecznej Japonii do Nowego Jorku w XXI wieku.

*Clouds: An Anthology of Indigenous Science Fiction*<sup>24</sup> skompilowanej przez Grace L. Dillon z grupy etnicznej Anishinaabe. Są to w szczególności opowiadania *Red Spider White Web* Mishy (Métis) oraz *Robopocalypse* Daniela H. Wilsona (Czirokez). Do przykładów produkcji audiowizualnych należą między innymi film krótkometrażowy *File Under Miscellaneous* Jeffa Barnaby'ego (Mikmak), a także *Future Warrior* wyreżyserowany przez Jeanę Francis i Nigela R. Long Soldiera (Paunisi). Nie sposób nie wspomnieć o cyberpunkowym manifestie *Indigenous Cyberpunk Manifesto* umieszczonym na blogu Briana K. Hudsona (Czirokez), w którym używa on słów *kubernētēs* zamiast *cybernetics* oraz *ponk* zamiast *punk*<sup>25</sup>.

O cyberpunkowej twórczości rdzennych mieszkańców Ameryk pisze między innymi Corinna Lenhardt, zwracając uwagę na to, w jaki sposób wybrane teksty cyberpunka tworzone przez tych autorów nie tylko twórczo przeciwstawiają się stereotypowym wyobrażeniom na temat „Indianina”, powielanym w tekstach głównego nurtu<sup>26</sup>, zapisując rdzenne tożsamości i kultury w cyberpunkowej historii, ale także przepisują i odtwarzają ten nurt od wewnątrz, zapewniając miejsce rdzennej ludności Ameryk w swoich epicentrach<sup>27</sup>. Dzięki rozprzestrzenianiu się cyberpunka wśród tej grupy, autorzy, artyści i wykonawcy twórczo i krytycznie badają zarówno optymizm, jak i pesymizm związany z koniecznością odrodzenia i przetrwania członków rdzennych wspólnot w dystopijnych, a jednak bardzo realnych hierarchiach postkolonialnej współczesności i przyszłości. Co istotne, według Lenhardt narracje o zindygenizowanym cyberpunku dobitnie pokazują, że droga do najlepszej przyszłości dla rdzennych społeczeństw Ameryk jest często bolesną przeprawą przez apokaliptyczną przeszłość, teraźniejszość i przyszłość<sup>28</sup>.

Utworki cyberpunkowe twórców z Ameryki Łacińskiej powstawały w latach 80. XX wieku niemal jednocześnie z tekstami amerykańskimi

24 *Walking the Clouds: An Anthology of Indigenous Science Fiction*, ed. G.L. Dillon, University of Arizona Press, Tuscon 012.

25 B.K. Hudson *An Indigenous Cyberpunk Manifesto – Coding in CWY* w: Brian K. Hudson, <http://www.briankhudson.com/an-indigenous-cyberpunk-manifesto/> (dostęp: 10.08.2021)

26 Wyobrażenia te prawdopodobnie spowodowały, że rdzenne ludy nie pojawiają się w konwencjonalnym cyberpunku.

27 C. Lenhardt *Indigenous Futurisms* w: *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, s. 334-352.

28 Tamże, s. 350-351.

i europejskimi<sup>29</sup>. Choć Elizabeth M. Ginway podkreśla, że latynoska wersja tego nurtu jest tak zróżnicowana jak sama Ameryka Południowa<sup>30</sup>, można wymienić kilka cech odróżniających latynoski cyberpunk od jego anglosaskiej wersji. Są to przede wszystkim powtarzające się motywy, takie jak otoczenie miejskie, obsesje religijne, hakerstwo motywowane politycznie, a także bardziej dystopijny charakter<sup>31</sup>. Badaczka uważa, że pomimo różnic regionalnych cyberpunk latynoamerykański generalnie przedkłada ciało fizyczne nad fantazje o odcieśnieniu w cyberprzestrzeni. Ginway twierdzi, że w latynoskim cyberpunku

nie ma ucieczki od ciała w cyfrowe nirwany; zamiast tego nacisk kładzie się na cielesność [...]. Wyekspozowanie ciała fizycznego jest świadomym wyborem, który kwestionuje struktury władzy w ramach polityki cielesności w celu przeciwstawienia się elitom politycznym, korupcji i neoliberalnej polityce gospodarczej, mającej niekiedy niszczycielski wpływ na lokalne społeczności.<sup>32</sup>

Cyberpunk z Ameryki Południowej przedstawia opór wobec kolonializmu i ucisku gospodarczego, jednak każdy z krajów robi to na swój sposób<sup>33</sup>. Odnosząc się do dzieł audiowizualnych latynoskiego cyberpunka, nie sposób nie wspomnieć o filmie *Podłącz się (Sleep Dealer)* wyreżyserowanym przez Alexa Riverę, Amerykanina pochodzenia peruwiańskiego. Film komentuje politykę emigracyjną USA względem Meksyku, pokazując wizję zmilitaryzowanego świata z zamkniętymi granicami, gdzie pracownicy fabryki w Tijuanie świadczą pracę fizyczną na odległość w jednej z amerykańskich fabryk zwanych *sleep dealer*. Do grupy tekstów audiowizualnych latynoskiego cyberpunka

29 E.M. Ginway *Latin America w: The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, s. 385.

30 Tamże.

31 Tamże, s. 392.

32 Tamże, s. 385.

33 Szczególnie interesujący jest cyberpunk kubański, manifestujący się w prozie takich autorów i autorek, jak Vladimir Hernández Pacín, Erick J. Mota, Michel Encinosa Fú, Yoss, Anabel Enríquez Piñero, Haydeé Sardiñas oraz Yadira Álvarez. Cyberpunk kubański odzwierciedla nastroje społeczne związane z głębokim kryzysem gospodarczym po upadku ZSRR. Nurt w wersji kubańskiej przeciwstawia się zarówno realizmowi socjalistycznemu, jak i późnemu kapitalizmowi postimperialnemu. Zob. R. Lesman *Translating Cuba: Literature, Music, Film, Politics*, Routledge, Milton 2021, s. 54.



należy również argentyński film *Ultra-Toxic* w reżyserii Jimmy'ego Crispina, który wizualnie nawiązuje do cyberpunka japońskiego i opowiada historię Petera Sheka, uciekiniera z tajnego laboratorium, gdzie naukowcy wszczepili mu do mózgu mikrochip<sup>34</sup>.

Z uwagi na marginalną obecność w cyberpunku audiowizualnym motywów bliskowschodnich i związanych z kulturami semickimi powyższy przegląd pomija teksty opisujące Arabów, Żydów czy Turków lub tworzone przez przedstawicieli tych grup. Mimo że takie utwory, jak osadzona w futurystycznym państwie arabskim powieść *When Gravity Fails* amerykańskiego autora George'a Aleca Effingera czy *He, She and It* Marge Piercy, opowiadająca o losach żydowskich bohaterów, bez wątpienia należą do nurtu cyberpunka, cyberpunkowe dzieła audiowizualne z semickiego kręgu kulturowego wciąż pozostają nieznanne szerszej publiczności.

Brak cyberpunkowej reprezentacji widać także wśród mieszkańców Azji Południowej, a w szczególności Indii, Pakistanu oraz Bangladeszu. Mimo że hinduska koncepcja czasu cyklicznego i bytów cybernetycznych podobnych do hinduskich bogów została wykorzystana w *Rzecz bogów* (2004) Iana McDonalda i jego kolekcji *Dni Cyberabadu* (2009), nadal niewielu autorów i twórców umieszcza w swych dziełach bohaterów z Azji Południowej. W samych Indiach już od lat 90. XX wieku powstają teksty częściowo wpisujące się w nurt cyberpunka – cechuje je wykorzystanie kontrastów między przestrzenią miejską i wiejską, pomiędzy technologią a mitami oraz pomiędzy ogromnymi korporacjami z ich narzędziami kontroli a chaotycznym, niemal niemożliwym do zarządzania społeczeństwem<sup>35</sup>. Nie zmienia to jednak faktu, że wciąż brakuje filmów, gier komputerowych czy animacji, w których ważną rolę odgrywałyby postaci pochodzące z Azji Południowej, mimo że samo słowo „awatar” – kojarzone nie tylko z cyberpunkiem, ale i szeroko rozumianą kulturą cyfrową – stanowi zawłaszczenie indyjskiego pojęcia silnie związanego z hinduską religijnością<sup>36</sup>. Bierze się to stąd, że w odróżnieniu od kojarzonego z postępem technologicznym Dalekiego Wschodu Azja Południowa nie stanowiła dotychczas wymiernego zagrożenia dla gospodarki

34 Więcej o cyberpunku z Brazylii, Argentyny, Meksyku, Chile, Boliwii i Peru można przeczytać w rozdziale *Ginway*.

35 S. Banerjee *India*, w: *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, s. 412.

36 L. de Wildt, et al. *(Re-)Orienting the Video Game Avatar*, „Games and Culture” 2020 vol. 15 no. 8, s. 962-981.

globalnej Północy i dlatego teksty cyberpunkowe nie poświęcały jej wiele uwagi, skupiając się na rywalizacji USA z „azjatyckimi tygrysami”.

Obecne i ważne w cyberpunku są osoby czarnoskóre, zarówno zamieszkujące Afrykę Subsaharyjską, jak i reprezentujące społeczności afrykańskiej diaspory. Mimo że nie utożsamia się ich automatycznie z gatunkiem, zaznaczyły swoją obecność we wczesnych tekstach cyberpunkowych jako bohaterowie (Rasta w *Neuromancerze* Gibsona, Hiro Protagonista w *Zamieci* Stephensona, mieszkańcy Grenady w *Islands in the Net* Sterlinga). Ukazywanie „czarności”, a także jej braku wydaje się szczególnie widoczne w cyberpunkowych produkcjach filmowych. Jak zwraca uwagę Mark Bould<sup>37</sup>, w *Łowcy Androidów* nie zobaczymy żadnych czarnoskórych Amerykanów, w *Tronie* (1982) znajdziemy zaledwie garstkę czarnych aktorów, którzy nie odgrywają znaczącej roli, w *Widzokromie* (1983) zaś jedynym śladem po zniknięciu Afryki jest restauracja w centrum, która tylko pozornie wygląda na północnoafrykańską<sup>38</sup>. Do najbardziej znanych filmów białego cyberpunka, w których czarnoskóry bohater nie jest postacią tokenową, należy bez wątpienia *Matrix*. W filmie afroamerykańscy bohaterowie odgrywają stereotypowe role męczenników i proroków, które w tym przypadku niejako napędzają akcję (Morfeusz, Wyrocznia)<sup>39</sup>. Warto również wspomnieć o filmie *Dziwne dni* (1995) z czarnoskórą bohaterką Lornette „Mace” Mason (Angela Bassett), której rola ma kluczowe znaczenie dla fabuły filmu. Mace pracuje jako szoferka i ochroniarka dla byłego policjanta, Nero (Ralph Fiennes). Jest to rola nietypowa dla filmów akcji science fiction, ukazuje bowiem Mace jako obrończynię „damy w opałach”, którą jest jej szef. Mace to postać silna, lecz niepozbawiona uczuć, a jej obecność w filmie, w którym panuje atmosfera społecznego niepokoju i napięcia, między innymi na tle rasowym, znacząco wpływa na odbiór produkcji.

Odpowiedź na problem braku czarnoskórych postaci w rolach pierwszoplanowych w cyberpunku stanowi grupa tekstów, które Mark Bould oraz Isiah III Lavender określili mianem afrocyberpunka. Afrocyberpunk to „przedstawienie Afryki/Afrykanów/afrodiaspory w cyberpunku oraz cyberpunk tworzony przez pisarzy z Afryki i diaspory”<sup>40</sup>. Motywami powtarzającymi się

37 M. Bould *Afrocyberpunk Cinema: the Postcolony Finds Its Own Use for Things*, w: *Cyberpunk and Visual Culture*, s. 213-234.

38 Tamże, s. 214.

39 O *Matriksie* w kontekście przedstawienia czarnoskórych postaci pisze Paweł Frelik w *Mroczny kosmos...*, s. 360-362.

40 I. Lavender *Critical Race Theory*, s. 309.

w utworach należących do afrocyberpunka są dystopia, afropesymizm<sup>41</sup> oraz obecność rasistowskiej technologii. W odróżnieniu od cyberpunka tworzonego przez białych autorów afrocyberpunk wydaje się dobitniej kontestować i komentować mechanizmy dyskryminacji ze względu na kolor skóry zarówno w Stanach Zjednoczonych, jak i Afryce oraz w zglobalizowanym świecie. Afrocyberpunk tworzy przestrzeń dla czarnych twórców i odbiorów pozwalającą na protest przeciwko warunkom społecznym, które „wytworzyły namacalne poczucie czarnego utowarowienia”<sup>42</sup>.

Powieść *Nova* (1968) amerykańskiego pisarza Samuela R. Delany’ego jest uważana za zwiastunkę nurtu afrocyberpunkowego. Pojawia się w niej jeden z podstawowych tropów cyberpunka – połączenie człowieka z komputerami za pomocą implantu. Powieść charakteryzuje etniczne zróżnicowanie postaci: dla przykładu główny bohater Lorq jest Afro Europejczykiem (jego ojciec jest z pochodzenia Norwegiem, a matka Senegalką), a jeden z jego przyjaciół, Yorgos Satsumi – pół Grekiem, pół Japończykiem. Należy również wspomnieć o książce Stevena Barnes’a *Streetlethal* (1983), opublikowanej na rok przed *Neuromancerem*. Jej akcja rozgrywa się w 2022 roku w Los Angeles znanym z białego cyberpunka. Co ważne, *Streetlethal* zawiera motywy spopularyzowane przez biały cyberpunk, takie jak latające samochody oraz biblioteki danych przechowywane na tzw. kostkach informacyjnych (*information cubes*), widzimy je jednak z perspektywy czarnoskórego protagonisty. W tekstach afrocyberpunkowych pojawia się też zainteresowanie kolorem skóry i jego modyfikacjami – w powieści *Lynceos and Idas* Delany’ego afrykańscy bracia bliźniacy są czarni, z tym że jeden z nich jest albinosem, u Barnes’a zaś pojawiają się implanty zmieniające kolor skóry.

Afrocyberpunk nie ogranicza się do dzieł literackich. Znajdziemy go w sztukach plastycznych (Eddy Kamuanga Ilunga, Fanuel Leul), animacjach (seria *Mad Horse City* Olalekana Jeyifousa i Wale’a Lawala), albumie wizualnym oraz filmie. Eddy Kamuanga Ilunga jest jednym z kongijskich artystów młodego pokolenia, którego dzieła można odczytywać przez pryzmat estetyki cyberpunka. Artysta czerpie z tradycyjnej kultury ludu Mangbetu, tworząc obrazy, które stanowią połączenie motywów czerpanych z kultury popularnej,

41 Afropesymizm to pojęcie, które opisuje katastrofalny, długoterminowy wpływ rasizmu, kolonializmu i przemocy zarówno na warunki strukturalne, jak i osobistą rzeczywistość Afrykanów. Afropesymizm był szeroko omawiany przez takich uczonych, intelektualistów i filozofów, jak Frantz Fanon, Frank B. Wilderson III i Achille Mbembe.

42 Tamże, s. 312.

muzyki, mody i tańca. Ilunga podejmuje problem hybrydyczności kulturowej i złożoności społecznej Konga, odwołując się do kolonialnej przeszłości kraju i zależności od Belgii<sup>43</sup>. Kolekcje dzieł Ilungi z 2016 i 2018 roku, inspirowane afrykańską sztuką ludową, na którą nałożono futurystyczny filtr, można uznać za afrocyberpunkowe, ponieważ zwracają uwagę na postrzeganie czarnego ciała jako interfejsu. Przedstawiają one czarne postaci w kolorowych szatach ze skórą pokrytą gęstym splotem „przewodów” na wzór układów scalonych. W tym przypadku zainteresowanie technologią koegzystuje z tradycją, kompozycyjnie bowiem sztuka Ilungi współgra z tradycyjnymi przedstawieniami postaci charakterystycznymi dla sztuki afrykańskiej (stanowiącej inspirację dla takich współczesnych artystów, jak Martin Bulinya, John Madu czy Aurélia Durand), estetycznie zaś wykracza poza utarte schematy, ukazując skórę Afrykanów jako element zaawansowanej technologii.

Kolejnym interesującym przykładem twórczości afrocyberpunkowej jest sztuka cyfrowa Fanuela Leula, etiopskiego artysty mieszkającego w Addis Abebie. Tworzy on obrazy cyfrowe o tematyce cyberpunkowo-postapokaliptycznej, w których łączy elementy typowe dla tych estetyk, wzbogacając je o motywy kojarzone ze sztuką afrykańską. Bohaterami jego dzieł są osoby czarnoskóre, które przedstawia jako silne oraz pełne dumy. Jednym z ikonicznych dzieł Leula jest *Serengeti Cyborg* – portret tanzańskiego mężczyzny-cyborga uzbrojonego w liczne protezy, który ma na sobie naszyjnik inspirowany biżuterią afrykańską oraz spódnicę w kratę. Futurystyczne protezy usprawniające ciała zarówno ludzi, jak i zwierząt stanowią u Leula motywy kluczowe, który można odczytywać w kontekście traumatycznych doświadczeń krajów afrykańskich, w tym Etiopii, z minami przeciwpiechotnymi. Artysta postanawia „uzbroić” swoich bohaterów w narzędzia umożliwiające sprawne funkcjonowanie w przyszłości.

Seria animacji *Mad Horse City* (2019) Olalekana Jeyifousa (Amerykanina nigeryjskiego pochodzenia) i Wale’a Lawala (Nigeryjczyka) również wykorzystuje tropy cyberpunkowe, osadzając akcję utworu w dystopijnym Lagos niedalekiej przyszłości. Seria składa się z trzech kilkuminutowych „momentów” (*Moment 01, Moment 02, Moment 03*). Pierwszy z nich, *Offline*, spekuluje na temat trwałości całkowicie cyfrowego świata w obliczu nielegalnej kultury oferującej „przejście do trybu offline” (wdychanie THC w masce gazowej). Druga animacja, *Òmìnírà*, skupia się prawach własności i mobilności mieszkańców

43 M. Baka-Theis *Eddy KAMUANGA ILUNGA*, <http://sztukaafryki.umk.pl/eddy-kamuanga-ilunga/> (dostęp: 10.08.2021).

Lagos, pokazując nielegalny połów na sprywatyzowanym łowisku, strzeżonym przez najnowocześniejsze technologie. Ostatnia animacja, *Dreamscape*, koncentruje się na indywidualnym doświadczaniu przestrzeni w wymiarze wirtualnym i fizycznym oraz na tym, jak poprzez koncepcję *assisted dreaming* oba te obszary mogą wchodzić w interakcje, ułatwiające jeszcze głębsze doznania.

Tekstem audiowizualnym wpisującym się w estetykę cyberpunka, któremu warto poświęcić więcej namysłu, jest album *Dirty Computer* (2018) Janelle Monáe. Stanowi on bez wątpienia jedno z najciekawszych dzieł cyberpunkowych. Janelle Monáe to artystka muzyczna i aktorka znana przede wszystkim ze względu na swoje afrofuturystyczne albumy koncepcyjne i towarzyszące im teledyski. Chociaż Monáe częściej kojarzy się z afrofuturyzmem<sup>44</sup> i czarnym queerowym futuryzmem niż z cyberpunkiem, artystka wielokrotnie wykorzystywała tropy i motywy wykorzystywane w narracjach cyberpunkowych, takie jak obecność cyborgów, państwo policyjne, gwałt na umyśle (*mind rape*) i technologie inwigilacyjne.

Główną bohaterką *Dirty Computer* jest Jane 57821 uważana za „brudny komputer”, ponieważ odmawia podporządkowania się polityce opresyjnego państwa policyjnego, w którym mieszka. Jane staje się celem dla policyjnych dronów między innymi z powodu jednoczesnego związku z postacią męską, Ché (Jayson Aaron), i żeńską, Zen (Tessa Thompson)<sup>45</sup>. W teledyskach promujących album artystki, będących wspomnieniami zdarzeń z życia Jane lub marzeniami sennymi, widzimy, jak jest poddawana procesowi wymazywania pamięci przez dwóch białych pracowników więzienia ubranych w białe uniformy.

Akt pozbawienia komputerów tożsamości jest niezwykle istotny w kontekście koloru skóry Jane oraz jej współwięźniów. Mimo że w ośrodku znajdują się osoby białe, jedynie czarni przechodzą proces oczyszczania. Biali bohaterowie (dwóch pracowników oczyszczających pamięć Jane oraz przełożona oczyszczonych komputerów) sprawują funkcje nadzorcze i egzekucyjne, co może wskazywać, że w dystopijnej wizji przyszłości Monáe to osoby niebiałe są poddanymi, „brudnymi komputerami” zajmującymi ostatnie miejsce w hierarchii społecznej.

---

44 Monáe wykorzystuje afrofuturyzm jako sposób opowiadania historii w utworach muzycznych, albumach koncepcyjnych, obrazach i teledyskach, występach scenicznych i modzie. Pozwala on jej wyrażać poglądy na bieżące sprawy społeczne i polityczne.

45 Ten wątek nabrał głębszego wydźwięku, odkąd Monáe ujawniła w 2018 roku, że identyfikuje się jako osoba panseksualna.

Ważnym elementem podkreślającym dystopijny wydźwięk *Dirty Computer* jest obecność rasistowskiej technologii stworzonej do inwigilowania oraz oczyszczania brudnych komputerów. Obrazy dronów przewijających się przez cały album służą do namierzania potencjalnie zbuntowanych jednostek (w teledysku do utworu *Screwed* drony „patrolują” dach opuszczonego budynku, na którym znajdują się bohaterowie albumu) i pomagają je identyfikować (w *Pynk* dron wymusza zatrzymanie samochodu, którym kieruje Jane). Ponadto oprogramowanie służące do oczyszczania brudnych komputerów również skupia się wyłącznie na jednostkach czarnoskórych (Zen, Jane i Ché), a obsługiwane jest przez białych pracowników.

Teledyski do *Pynk* oraz *(The Way You) Make Me Feel* wskazują, że album koncentruje się na projekcji dystopii nie tylko rasowej, ale i płciowej. Podczas gdy *Django Jane* zwraca uwagę na to, jak osoby czarnoskóre są wciąż uciskane i marginalizowane, a *Screwed* komentuje niezadowolenie z polityki amerykańskiego rządu w trakcie trwania prezydentury Donalda Trumpa, teledyski do *Pynk* i *(The Way You) Make Me Feel* skupiają się na rozszerzeniu afrocypberpunka o aspekt seksualności i płci kulturowej. Dokonuje się to za sprawą doboru odpowiedniej charakteryzacji – dla przykładu kilkoro bohaterów *(The Way You) Make Me Feel* wyglądem i strojem przypomina Davida Bowie – oraz światła przy nagrywaniu albumu. *Dirty Computer* łączy bowiem obsesję cyberpunka na punkcie neonów z wizualnością queerową poprzez użycie „biseksualnego oświetlenia”<sup>46</sup> – różowych, niebieskich i fioletowych świateł nawiązujących do barw flagi osób biseksualnych i rozszerzających neonową kolorystykę cyberpunka.

*Dirty Computer* przedstawia dystopijno-cyberpunkową rzeczywistość, w której jednostki są uciskane przez państwo policyjne, dlatego że są „inne” (tytułowe brudne komputery), to znaczy – według białych struktur społeczno-politycznych – nieodpowiednie. W ten sposób Monáe skutecznie wykorzystuje potencjał cyberpunka do przedstawiania współczesnego klimatu politycznego (album współbrzmi z atmosferą panującą w Stanach Zjednoczonych za czasów prezydentury Trumpa). Nieustannie zmienia tradycyjne rozumienie cyberpunka, wzbogacając je o trzy elementy charakterystyczne dla jej twórczości: „czarność”, seksualność i płć. Ponownie eksplorując dobrze znane wątki cyberpunkowe, takie jak państwo policyjne oraz technologie inwigilacyjne, zwraca uwagę na te elementy, które do tej pory były niedostatecznie

46 C. Capetola Janelle Monáe: *Dirty Computer* (case study), w: *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, s. 246.

reprezentowane w „maskulinistycznym cyberpunku”<sup>47</sup>, zwłaszcza w mediach audiowizualnych.

Rewolucyjność Monáe polega na tym, że eksploruje ona postać osoby nieheteronormatywnej jako „punka” znanego z konwencji cyberpunkowej. Ponadto obsadza osoby czarnoskóre w rolach pierwszoplanowych i skupia się na tym, jak uciskane i marginalizowane są przez władze. Dystopia rasowa przedstawiona w *Dirty Computer* nie tylko zwraca uwagę na współczesny instytucjonalny rasizm w USA, ale zostaje zestawiona z wątkami dotyczącymi społeczności LGBTQIA+. Tematyka zawarta w *Dirty Computer* podkreśla interseksjonalność doświadczenia POC (*people of color*) w USA, wskazując na rozmaite źródła opresji. Wywrotowe podejście Janelle Monáe do tematu estetyki cyberpunkowej pozwala stwierdzić, że jej działalność artystyczna wzbogaca cyberpunk o świeże spojrzenie na feminizm, kolor skóry i seksualność, a jej sposób przedstawiania przyszłości ugruntowuje artystkę jako nie tylko kluczową postać w mediach afrocyberpunkowych, ale także prawdziwą wizjonerkę wewnątrz kultury cyberpunkowej i poza nią.

Kino afrocyberpunkowe podejmuje często podobne tematy, co literatura i film tworzone przez białych autorów, a należą do nich: wirtualna rzeczywistość, udoskonalenia genetyczne, sztuczna inteligencja, obecność cyborgów, era cyfrowa oraz technologiczne odcieśnienie. W przypadku filmu to jego budżet często decyduje jednak o tym, jak będą wyglądać i brzmieć poszczególne elementy cyberpunkowego świata. Jest to szczególnie istotne w kontekście twórców afrykańskich, którzy z uwagi na niedofinansowanie są zmuszeni uciekać się do niskobudżetowych sposobów przedstawienia swoich wizji w filmach zarówno krótko-, jak i pełnometrażowych.

Kolejnym dziełem, które w wyjątkowej formie porusza tematy cyberpunkowe, jest francusko-benińska produkcja Sylverstra Amoussou zatytułowana *Africa Paradis* (2006). Komentuje ona trudną sytuację afrykańskich uchodźców w Europie za pomocą odwrócenia ról: Afryka jest przedstawiona jako kontynent wkraczający w erę wielkiego dobrobytu, podczas gdy Europa pogrąża się w ubóstwie i zacofaniu, a bezrobocie w kraju, z którego pochodzą główni bohaterowie, sięga 65 procent. Jako że bohater filmu, Oliver, jest z zawodu informatykiem, najważniejszym cyberpunkowym motywem w *Africa Paradis* jest hakerstwo. Olivierowi udaje się włamać do systemu bezpieczeństwa aresztu, w którym bohaterowie czekają na deportację. Hakowanie w *Africa Paradis* polega dosłownie na forsowaniu muru systemu

47 K. Cadora *Feminist Cyberpunk*, „Science Fiction Studies” 1995 no. 22/3, s. 357.

powstrzymującego nielegalnych uchodźców, metaforycznie zaś symbolizuje wyrwanie się z opresji i rozpoczęcie nowego życia na emigracji. Po udanej próbie wydostania się z ośrodka dla nielegalnych imigrantów, Olivier przejmie tożsamość ofiary wypadku i osiedla się w imigranckim getcie, które przypomina środowisko marginesu społecznego znane z wizji cyberpunkowych. Oficjalnie martwy pograża się w niepewnej egzystencji nielegalnego przybysza na obcym kontynencie. Kwestia zamiany oraz kradzieży tożsamości jest istotna nie tylko ze względu na częste występowanie tego tropu w narracjach cyberpunkowych przy okazji prób hakerskich. Kolor skóry jako jeden z czynników pozwalających na natychmiastową identyfikację stanowi kolejną barierę, niemożliwą do pokonania dla białych przybyszów z Europy. Instytucjonalny rasizm stanowi polityczne narzędzie w rękach władz Stanów Zjednoczonych Afryki.

Mimo że *Africa Paradis* to film satyryczny, utwór warto interpretować w kontekście afropesymizmu, komentuje bowiem długoterminowy wpływ rasizmu i kolonializmu na rzeczywistość nielegalnych imigrantów. Poprzez odwrócenie ról i przedstawienie Afryki jako gospodarczego hegemonu film dobitnie uzmysławia odbiorcy, że to nie tyle położenie geograficzne, ale geopolityczne i ekonomiczne ma kluczowe znaczenie. *Africa Paradis* zestawia perspektywę europejską z afrykańską i skupia się na kryzysie migracyjnym widzianym oczyma Afrykanów.

Afrocyberpunk wskazuje na rozwój nowego potencjału cyberpunka i wzbogacenie gatunku o kontekst rasowy, używany nie tylko jako tokenowy trop wizualny, ale element faktycznie wnoszący nową wartość do tekstów. Audiowizualne teksty afrocyberpunkowe rozszerzają perspektywy tradycyjnych tekstów cyberpunkowych za pomocą takich motywów, jak dystopia rasowa i płciowa, obecność rasistowskiej technologii oraz afropesymizm. Afrocyberpunk odrzuca „białość” jako normę w wizjach przyszłości, nie eliminuje jednak białych postaci ze swych narracji<sup>48</sup>. W ten sposób skłania tradycyjny cyberpunk do ponownego przemyślenia założeń oraz – podobnie jak inne warianty niebiałego cyberpunka – tworzy bardziej inkluzywną przestrzeń w narracjach zdominowanych przez białych twórców.

Obecność postaci o kolorze skóry innym niż biały ma w tekstach cyberpunkowych długą historię. We wczesnych utworach temat ten był traktowany naiwnie, stereotypowo i ogólnikowo. Późniejsze teksty, takie jak *Zamieć* Stephensona czy *Matrix* sióstr Wachowskich, mimo że tworzone przez białych

48 I. Lavender *Critical Race Theory*, s. 312.



twórców zwiastują bardziej inkluzywną wizję cyberpunkowej przyszłości, w której niebiałe postaci nie są traktowane jak token. Teksty cyberpunkowe tworzone przez autorów o niebiałym kolorze skóry rozszerzają konwencję cyberpunka o nowe aspekty i podkreślają wpływ etniczności na rozmaite aspekty egzystencji jednostki. Takie utwory, jak *Habana Underquater* Ericka J. Moty czy *The Calcutta Chromosome* Amitavy Ghosha, wskazują na zmianę paradygmatu i kierują uwagę na „etniczne” cyberpunkki, które chociaż wyrosły w tradycji białego science fiction, wykazują cechy charakterystyczne dla utworów tworzonych przez przedstawicieli niebiałej społeczności. Utwory audiowizualne, takie jak album wizualny Monáe czy film Ammoussou, zachęcają twórców i odbiorców do dalszego kontestowania wyobrażeń na temat cyberpunkowej przyszłości znanej z wczesnych dzieł literackich i traktowania cyberpunka jako nurtu o charakterze globalnym.

## Abstract

---

### Lidia Książ-Hunek

MARIA-CURIE SKŁODOWSKA UNIVERSITY (LUBLIN)

*Race and Ethnicity in Narratives of Audiovisual Cyberpunk*

Kniaż-Hunek explores how issues of race are addressed in cyberpunk texts. She analyses a selection of such works, focusing especially on audiovisual media and the portrayal of Black people. Writers of colour have recently harnessed this aesthetic in their innovative engagement with race and ethnicity. Examining selected audiovisual works by Black artists (Janelle Monáe's visual album *Dirty Computer* and Sylvester Ammoussou's film *Africa Paradis*), Książ-Hunek identifies recurrent motifs such as racial dystopia, the presence of racist technology and Afro-pessimism.

## Keywords

---

race, audiovisuality, ethnicity, cyberpunk, new media.