
Żywotne widmo *Metropolis*. Cyberpunkowe obrazy w modowym spektaklu

Jowita Guja

TEKSTY DRUGIE 2021, NR 6, S. 161–177

DOI: 10.18318/td.2021.6.10 | ORCID: 0000-0001-6094-8053

Pół godziny później wynurzył się z osłoniętej kocami przymierzalni i wsunął na oczy parę indojawańskich lotniczych, lustrzanych okularów. Uśmiechnął się do Jackie.

– Ostro, nie?

– Tak. – Wykonała dziwny gest dłonią, machnęła nią jakby coś tuż obok było zbyt gorące, by tego dotknąć. – Nie podobała ci się ta koszula, którą ci pożyczyła Rhea? Zerknął na czarną koszulkę, jaką dla siebie wybrał, na prostokątny holonadruk cyberprzestrzeni na piersi. Wyglądało to tak, jakby patrzący sunął do przodu przez matrycę: linie siatki rozmywały się na brzegach.

– Nie. Zbyt staromodna...

– Fakt. – Jackie przyjrzała się obcisłym czarnym dżinsom, ciężkim skórzanym butom z harmonijkowymi fałdami przy kostkach, w stylu skafandrów kosmicznych, zauważyła czarny wojskowy pas nabijany dwoma rzędami chromowanych ćwieków. – Teraz bardziej przypominasz Grafa.

W. Gibson, *Graf Zero*¹

Jowita Guja – kulturoznawczyni i filozofka, profesor AGH. Bada niereligijne formy duchowości oraz społeczno-kulturowy potencjał technologii VR/AR. Zatrudniona jako profesor AGH na Wydziale Humanistycznym tej uczelni gdzie kieruje Katedrą Technologii Informatycznych i Mediów oraz Laboratorium Badań Rzeczywistości Wirtualnej EduVRLab.

1 W. Gibson *Graf Zero*, przeł. P. Cholewa, Zysk i S-ka Wydawnictwo, Poznań 1999, s. 162-163.

Moda i styl ubioru są powiązane z cyberpunkiem równie mocno jak neony i wielkomięskie pejzaże. Czarne, syntetyczne kombinezony, lustrzane okulary, kolorowe makijaże i włosy czy „designerskie” wszczyepy pojawiają się w cyberpunkowym imaginariu od zarania gatunku, nie tylko w jego odmianie *stricte* wizualnej, ale i literackiej. Już w *Trylogii Ciagu* wybór stroju i akcesoriów dokonywany przez Case’a i Bobby’ego stanowi ważny element autoekspresji podkreślających ich przemianę i wejście w nową rolę. Detale stylizacji głów-nych bohaterów *Neuromancera*, *Grafa Zero* i *Mony Lisy Turbo* są oddane szczegółowo i jednoznacznie, śledzimy też ich rozmowy oraz wewnętrzne monologi dotyczące stylistycznych wyborów, a nawet towarzyszymy w odzieżowych zakupach. Jeszcze większego znaczenia stroje nabierają w cyberpunkowych utworach wizualnych, tworząc charakterystyczny (i nieprzypadkowy) miks futurystycznych gadżetów, cytatów z filmów noir, punka, odzieży ochronnej i militarnej, ulicznego stylu lat 80. i 90. oraz nawiązań do kultury azjatyckiej. Ten futurystyczno-historyczny image, buntowniczy, często fetyszystyczny i nigdy do końca serio, buduje określoną i łatwo rozpoznawalną konwencję, którą odnajdujemy w filmach, komiksach, grach, a także środowiskach rave i techno. Choć cyberpunk nie tworzy własnej subkultury, jego stylistyczne kody nadają się do ekspresji indywidualizmu i buntu w bardzo różnych kontekstach.

Modowe nawiązania do cyberpunka znajdziemy nie tylko na ulicach i w klubach, ale także w modzie ekskluzywnej, kolekcjach znanych projektantów, sesjach zdjęciowych i na wybiegach zwłaszcza w latach 90. oraz na początku XXI wieku. Jest to ciekawy okres w historii mody, w którym do głosu dochodzi trend nazwany przez Caroline Evans „modą na krawędzi”². Określenie to ma dwuznaczny wydźwięk, dotyczy bowiem zarówno pewnego okresu (metafora „krawędzi” odnosi się do przełomu wieków – obejmuje okres od początku lat 90. do końca pierwszej dekady XXI wieku³), jak i „granicznego” charakteru samych zabiegów modowych: kontrowersyjnych, a nawet szokujących aranżacji pokazów i sesji zdjęciowych oraz samych projektów. Obrazy tradycyjnie rozumianego piękna przeplatają się tu z obrazami śmierci, kalectwa, choroby czy horroru. Projektanci i reżyserzy spektakli modowych chętnie eksplorują tematy wirtualizacji życia, cyborgizacji ciał, technicyzacji i fetyszizacji związków, wprowadzając jednocześnie do mody ekskluzywnej

2 C. Evans *Fashion at the Edge*, Yale University Press, New Heaven–London 2003.

3 Za symboliczny koniec tego okresu w modzie uznaje się czasem datę samobójczej śmierci brytyjskiego projektanta Alexandra McQueena, tj. 11 października 2010.

zupewnie nowy rodzaj futuryzmu – mroczny, seksualny i niepokojący. Cyberpunkowa estetyka dobrze się w ten trend wpisuje.

Według Caroline Evans modę można traktować jako symptom tego, co w kulturze ukryte bądź wyparte. Za Jacques'em Lacanem i wraz ze Slavojem Žižkiem dzieli ona przekonanie, że nieświadomość jest „na zewnątrz”: jej przejawy można dostrzec w kulturowych ekspresjach danego momentu historycznego, takich jak architektura, dzieła sztuki, film czy właśnie moda. Samą modę cechują natomiast zmienne natężenia określonych obrazów i inspiracji⁴. W pewnych okresach sięga ona po kody historyczne, w innych po futurystyczne, dokonując ciągłego recyklingu znanych obrazów, które dobiera często nieświadomie, ale nigdy przypadkowo.

Natężenie kodów cyberpunkowych, które obserwujemy na przełomie lat 90. i 2000., jest jednym z ważniejszych elementów futurystycznej odmiany „mody na krawędzi”. Chociaż po 2010 roku mroczny futuryzm został na jakiś czas wyparty z mody wysokiej i zastąpiony przez kody historyczne, zakorzenił się na dobre w modzie ulicznej i klubowej, a od 2018 wraca także na wybiegi, m.in. w inspirowanych Matrixem kolekcjach Alexandra Wang'a (jesień/zima 2018/2019) czy nawiązujących do *Lowcy androidów* kolekcjach Maison Margiela (jesień/zima 2018/2019). Jego znaczenie można rozważać w perspektywie proponowanej przez Evans – mody jako symptomu konstruowanego przez recyklingowane obrazy – która głosi, że modę/kulturę przełomu wieków nawiedzają widma wczesnej nowoczesności, ponieważ dzielą główne dylematy i lęki.

Cyberpunk i moda – punkty styczne

Styl cyberpunkowy, obecny przede wszystkim w modzie ulicznej oraz kulturze klubowej, jest z jednej strony łatwo rozpoznawalny, z drugiej – trudny do zdefiniowania, ponieważ składa się z elementów odzieży, które same w sobie „cyberpunkowe” nie są. Należą do nich spodnie cargo, wojskowe buty i kurtki, płaszcze przeciwdeszczowe, maski ochronne, futurystyczne okulary, lateksowe kombinezony. W ofercie marki Cyberdog, specjalizującej się w tej konwencji, znajdziemy poza tym sporo ubrań wzbogaconych elektroniką, ozdobionych neonami i japońskimi grafikami, a także dział odzieży i gadżetów BDSM⁵. Podczas gdy ofertę Cyberdoga cechuje krzykliwa, klubowa estetyka,

4 Tamże, s. 22.

5 <https://www.cyberdog.net/>

marki takie jak ACRONYM® czy Rosen-X oferują praktyczne, monochromatyczne ubrania inspirowane odzieżą militarną i ochronną: plecaki „kostki”, kurtki z goretexu, długie, nieprzemakalne płaszcze⁶. Podobną stylistykę, ale w wersji ekskluzywnej, odnajdziemy u amerykańskiego projektanta Ricka Owensa. Na cyberpunkowy uniform mogą jednak składać się także ubrania całkowicie konwencjonalne: trencz, marynarka czy elegancka sukienka, o ile występują w odpowiednim zestawieniu czy razem z charakterystycznymi akcesoriami.

Estetyka cyberpunkowa opiera się na skojarzeniach z dystopijną rzeczywistością opisywaną w dziełach reprezentatywnych dla gatunku oraz z ambiwalentnym charakterem technologii. Odzież ochronna, płaszcze przeciwdeszczowe, tkaniny techniczne czy maski są ekwipunkiem odpowiednim do życia w świecie dotkniętym ekologiczną klęską (kwaśne deszcze, promieniowanie radioaktywne). Gadżety bądź obrazy hi-tech robią imponujące wrażenie, ale też przywołują problem dehumanizacji. Kody punkowe obecne w cyberpunku są bezpośrednio inspirowane subkulturą punka i odwołują się do obecnej w niej krytyki kultury konsumpcyjno-korporacyjnej oraz klasowych przepaści. Formalnie styl cyberpunkowy jest skonstruowany na bardzo podobnej zasadzie jak punk.

Styl punkowy, który stanowi jedną z ważniejszych inspiracji konwencji cyberpunkowej, został wykreowany w Anglii pod koniec lat 70. i jest związany z jednej strony z działalnością Vivienne Westwood i Malcolma McLarena, a z drugiej – z pomysłami i inicjatywami pierwszych osób identyfikujących się z subkulturą. Do ogólnych cech uniformu punka należą: brikolaż, zasadnicza unifikacja genderowa, seksualna sugestywność oraz kontrast. Ubrania punków były często podarte, wyglądały na zniszczone i znoszone. Zasadniczo rezygnowano z podkreślania atrybutów płciowych bądź odwrotnie: świadomie stosowano zabieg prowokacji z wykorzystaniem mocnych sygnałów seksualnych (np. gorsety, pończochy). Te elementy uniformu punka, które kojarzą się fetyszystycznie – np. agrafki i łańcuchy – źródłowo są często powiązane z symboliką ubóstwa⁷. Jednocześnie ubiór pierwszych punków zawiera bardzo dużo nawiązań do tego, co kontestuje, czyli do stylu życia brytyjskiej klasy średniej i wyższej: tradycyjna szkocka krata, mundurki szkolne,

6 <https://acrn.com/>

7 Agrafki są narzędziem używanym do prowizorycznego łątania odzieży, a łańcuchy stanowią symbol niewolnictwa.

klasykcyjne swetry i marynarki⁸. Buntownicza wymowa stroju punka opiera się właśnie na kontrastowym zestawieniu wszystkich tych elementów oraz ich przerysowaniu: tradycyjne elementy garderoby są trochę za obcisłe, za długie lub za kuse itp.⁹

Podobnie jak punk, styl cyberpunkowy nie sprowadza się do zbioru określonych ubrań i akcesoriów, ale do relacji między nimi. Opiera się na kontrastach, miksowaniu retro z hi-tech, ekskluzywnego z siermiężnym, Zachodu ze Wschodem oraz na pewnym przerysowaniu tradycyjnych elementów garderoby: kołnierze płaszczy są za bardzo stojące, materiały garniturów błyszczące i sztywne, ramiona żakietów i kurtek trochę za szerokie itd. Styl cyberpunkowy w sposób podobny do punka podchodzi też do kwestii płciowych, swobodnie poruszając się pomiędzy genderową unifikacją i seksualnym fetyszyzmem¹⁰.

Cyberpunk bardzo wiele zaczerpnął z punka jeżeli chodzi o ubiór, ale źródła tego stylu są bardziej złożone. Ogromną rolę w jego dookreśleniu odegrało kino, zwłaszcza *Łowca androidów* (1982) Ridleya Scotta, ale także pierwowzory książkowe, moda uliczna lat 80. oraz pomysły ekstrawaganckich projektantów, takich jak Vivienne Westwood czy japońscy dekonstrukcjonści (Rei Kawakubo, Yohji Yamamoto, Issey Miyake).

Połączenie futurystycznej interpretacji punka i estetyki noir to być może najciekawszy stylistyczny zabieg, jaki odnajdujemy w cyberpunku. Zawdzięczamy go przede wszystkim *Łowcy androidów*. W stylizowanym na kino noir filmie Ridleya Scotta zastosowano wszystkie najbardziej charakterystyczne elementy tej konwencji: od scenografii, poprzez sposób kręcenia scen dialogów w tzw. niskim kluczu, monotony komentarz z offu, aż po stylizacje bohaterów. W stworzonych przez Michaela Kaplana i Charles'a Knoda kostiumach elementy retro przeplatają się z futurystycznymi analogicznie do scenografii filmu. Cytatem z filmu noir jest obfite futro i czarna kreacja z poszerzonymi ramionami noszona przez Rachel oraz trencz „detektywa” Deckarda. Postacie zbiegłych androidów mają natomiast stroje futurystyczne (czerni, androgyniczne obcisłe kombinezony,

8 A. Bolton, R. Hell, J. Lydow, J. Savage *Punk: Chaos to Couture*, The Metropolitan Museum of Art, New York 2013, a także *Punk. The Whole Story*, ed. M. Blake DK, New York 2008.

9 Zabieg polegający na przerysowaniu elementów garderoby zaczerpniętych od klasy kontestowanej występuje w bardzo wielu subkulturach m.in. u teddy boys, zazoo i bikiniarzy.

10 Por. R. Haenfler *Goths, Gamers, and Grrrls: Deviance and Youth Subcultures*, Oxford University Press, New York 2009; Ch.J. Feldman *We Are the Mods: A Transnational History of Youth Subculture*, Peter Lang, New York 2009; *The Subcultures Reader*, ed. G. Ken, Routledge, London 2005.

plastikowe płaszcze), nawiązujące jednocześnie do estetyki punkowej (podarte rajstopy, ciężkie buty, fryzury, makijaże)¹¹.

Drugim sztandarowym przykładem odwołań do stylistyki noir w cyberpunkowym kinie jest w *Matrix* (1999), w którym twórcy kostiumów zastosowali podobne zabiegi. O ile jednak w *Łowcy androidów* stroje są kodem wskazującym na społeczne usytuowanie bohaterów, o tyle w *Matriksie* lokalizują ich na osi wirtualne–realne. Odróżniają zwykłych użytkowników matriksu, nieświadomych prawdy o rzeczywistości (klasyczne stroje biurowe), podszywających się pod nich agentów (strój biurowy plus ciemne okulary), wirtualne wcielenia „przebudzonych” eksplorujących matriks (androgeniczne czarne kostiumy i futurystyczne okulary) oraz postaci realne (szare, podarte swetry, motywy etniczne). *Matrix* wykorzystuje modowe kody także na inne sposoby: przykładowo stylizacja „kobiety w czerwonej sukience”, która pojawia się w treningowej symulacji, koresponduje z figurą femme fatale z klasycznego kina noir¹². Jej uwodzicielskość jest równie zwodnicza jak kobiety fatalnej z kryminałów Chandlera: zmysłowa kobiecość stanowi przykrywkę dla wrogięgo agenta. Nie jest to zresztą jedyne odniesienie tego typu: skórzany trencz Morfeusza to, podobnie jak płaszcz Deckarda, akcesorium detektywa z filmu noir, Neo nosi uniform kung-fu zapożyczony z filmów z Bruce’em Lee, strój Trinity jest wzorowany na ubiorze cybergotów z wcześniejszego cyberpunkowego dzieła, animacji *Aeon flux* (1991).

Pośród innych filmów ikonicznych ze względu na modę można wymienić takie tytuły, jak *Akira* z 1988 roku (odzież motocyklowa, słynna czerwona kurtka Kanedy), *Hardware* z 1990 (długie płaszcze, spodnie cargo, militarne buty i akcesoria, uliczny styl lat 80.) czy *Ghost in the shell* z 1995 (militarne elementy, kurtki bomberki z wielkimi kieszeniami).

Relacje cyberpunka i mody wielkich projektantów mają charakter dwustronny. *Łowca androidów*, poza projektami Adriana, czerpie z estetyki punka

11 Michael Kaplan w wywiadzie dla Vogue opisuje genezę kostiumów *Łowcy androidów*: „Po przeczytaniu scenariusza, mieliśmy mocne wrażenie, że *Łowca androidów* to film noir, szukaliśmy więc inspiracji w lata 40. Deckard (grany przez Harrisona Forda) to zarówno Gumshoe jak i Sam Spade (Humphrey Bogart). Główną inspiracją postaci Rachel były natomiast dopasowane damskie garsonki projektowane w latach 30 i wczesnych lata 40 przez Adriana [...] Chciałem stworzyć futurystyczną bohaterkę, która dobrze odnajduje się w przyszłości pozostając jednocześnie mocno zakorzeniona w przeszłości filmu noir” (Michael Kaplan on Blade Runner’s Iconic Costumes | AnOther (anothermag.com) [odsłona 31.09.2021]

12 S. Street Costume and Cinema. Dress Codes in Popular Film, Wallflower, London–New York 2001, s. 86.

kreowanej przez Vivienne Westwood w latach 70., z kolei w latach 80. Westwood inspirowała się filmem Ridleya Scotta m.in. w kolekcji *Nostalgia nad mud*¹³. Podobnie dwustronna relacja łączy cyberpunk m.in. z Jean-Paulem Gaultierem i Thierrym Muglerem. Styl cyberpunkowy czerpie także z japońskiej dekonstrukcji, której początek zbiega się czasowo z premierą *Łowcy androidów*. Nie tylko zapożycza od niej fasony, sylwetki i tkaniny, ale i na poziomie idei ma z nią wiele wspólnego¹⁴.

Japońska dekonstrukcja jest nie tylko jednym z najważniejszych zjawisk mody lat 80., lecz także rewolucją, której skutki obserwujemy w modzie do dzisiaj. Jej najważniejsi twórcy – Rei Kawakubo (założycielka marki Comme des Garçons), Yohji Yamamoto oraz Issey Miyake – wywołali ogromne poruszenie we wczesnych latach 80., prezentując styl, który szybko doczekał się etykiety *hiroshima chic*. Podczas gdy w Europie i USA królował wówczas *power dressing* i dekoracyjna hiperkobieca i hipermęska moda *glamour*, Kawakubo i Yamamoto zaprezentowali na wybiegach sylwetki otulone miękkimi, asymetrycznie drapowanymi tkaninami w odcieniach czerni i szarości¹⁵. Ich oversizowa i uniseksowa forma przekreślała granice płci, wieku i rozmiaru, a „estetyka ubóstwa”, przyjęta jako ogólna zasada, spłaszczyła odniesienia mody do statusu społecznego¹⁶.

Z perspektywy Zachodu propozycja Japończyków łamała tradycyjne zasady piękna, była awangardowa i futurystyczna. Porównywano ją także z punkiem. O ile jednak punk jest wiązany głównie z protestem generacyjnym i społecznym, o tyle japońska dekonstrukcja bywa interpretowana w kontekście powojennej i nuklearnej traumy¹⁷. Projekty Kawakubo, Yamamoto i Miyakego są jednocześnie mocno ugruntowane w kulturowym dziedzictwie Japonii – obszerne drapowane ubrania, które Europejczykom i Amerykanom kojarzą głównie z „obszarpanym” stylem bohaterów postapo, w istocie opierają się na estetyce *wabi sabi* oraz klasycznej formie kimona. Faktem jest jednak, że japońscy projektanci chętnie eksperymentują z nowymi technologiami, a ich

13 I. Kelly *Vivienne Westwood*, przeł. A. Rojkowska, Bukowy Las, Wrocław 2016.

14 B. English *Japanese Fashion Designers: The Work and Influence of Issey Miyake, Yohji Yamamoto and Rei Kawakubo*, Berg, Oxford 2011.

15 Zob. zdjęcia kolekcji Comme des Garçons, wiosna 1982, www.grazia.co.in (dostęp: 04.09.2021), oraz kolekcji Issey Miyake, wiosna 1989, www.finc.edu (dostęp: 1.08.2021).

16 A. Fukai, B. Vinken, S. Frankel, H. Kurino *Future Beauty. 30 Years of Japanese Fashion*, Merrell, London, New York 2011.

17 B. English *A Cultural History of Fashion in the 20th and 21st Centuries*, Bloomsbury, London 2013.

projektom towarzyszy buntownicze przesłanie. Sprzeciwiają się kulturze komercyjnej, tradycyjnemu podziałowi ról płciowych, wzywają do indywidualizmu i odrzucenia konwencjonalnych definicji piękna.

Cyberpunkowe kody w „modzie na krawędzi”

Moda czerpie z cyberpunka na wiele sposobów: od dosłownych zapożyczeń z filmowych kostiumów, rysunków czy opisów poprzez pojedyncze motywy (np. nadruki na koszulkach) aż po inspiracje sytuujące się bardziej na poziomie idei niż fasonu czy motywu. Szczególne natężenie wszelkich rodzajów cyberpunkowych kodów obserwujemy w „modzie na krawędzi”: w futuryzmie lat 90. i przełomu wieków.

Dosłowne cytaty z cyberpunka znajdujemy m.in. w kolekcjach Givenchy na jesień/zimę 1998/1999 i 1999/2000 i u Jean-Paula Gaultiera w kolekcji na jesień/zimę 1995. Alexander McQueen, ówczesny dyrektor kreatywny Givenchy, w kolekcji 1998/1999 inspirował się przede wszystkim stylem Rachel z *Lowcy androidów*, natomiast w kolekcji 1999/2000 głównie estetyką filmu Stevena Lisbergera *Tron* (1982)¹⁸. Tym razem projektant nie odniósł się do filmowego kostiumu, ale w starał się oddać najważniejszy motyw filmu: pochłonięcie głównego bohatera przez komputerową przestrzeń¹⁹.

Kolekcja Jean-Paula Gaultiera została zaprezentowana w paryskim teatrze Le Trianon pod nazwą *Horsewomen and Amazones of Modern Time*, bardziej znana jest jednak jako *Cyber*. O samym show było bardzo głośno zarówno ze względu na same projekty, jak i efektowne otwarcie (wjazd na motorach), atmosferę radosnego chaosu oraz obecność na wybiegu modelek w ciąży i osób starszych. Wydarzenie było komentowane jako manifest indywidualizmu, różnorodności, „mądrości ulicy” i wolności. W *Cyber* znajdziemy cały cyberpunkowy ekwipunek: obcisłe kombinezony, militarne kurtki, maski, komputerowe chipy w roli biżuterii, punkowe i etniczne fryzury, futurystyczne makijaże oraz odzież BDSM²⁰. Francuski projektant inspirował się nie tylko cyberpunkiem, ale także m.in. filmem *Mad Max pod Kopułą Gromu* (1985) George’a Millera oraz komiksami Moebiusa

18 A. Butchart *The Fashion of Film. How Cinema Has Inspired Fashion*, Mitchell Beazley, Octopus Publishing Group, New York 2016.

19 Zob. Givenchy ready-to-wear, wiosna/lato1998/99, m.in. www.vogue.com (dostęp: 25.08.2021).

20 Zob. Jean Paul Gaultier, ready-to-wear, wiosna 1995 www.vogue.com (dostęp: 04.09.2021).

Mniej dosłowne, ale ciągle ewidentne nawiązania do cyberpunka znajdujemy u bardzo wielu projektantów w tym okresie. Niektórzy ograniczają się do nawiązań stylistycznych, inni, jak Hussein Chalayan, Issey Miyake, Luminox czy Cute Circuit, eksperymentują równocześnie z technologią i odzieżą interaktywną, wprowadzając do ubiorów włókna optyczne, technologie LED, sterujące piloty, a nawet karty SIM (CuteCircuit)²¹.

Wśród nawiązań do cyberpunka znajdziemy także modowe przedsięwzięcia, których twórcy nie kopiują wprost cyberpunkowych rozwiązań stylistycznych, ale czerpią z tego samego imaginarium i interpretują je na swój sposób.

Fotografia z listopadowego numeru brytyjskiego „Vogue” z 1995 roku²² przedstawia scenę z pogranicza tego, co robotyczne i ludzkie. Po prawej widzimy kobietę z punkową fryzurą, ubraną w lateksowy czarny kombi-nizon, po lewej cyborgiczną postać wzorowaną na Maschinenmensch, złowrogim androidzie z *Metropolis* (1927), kobieta pomiędzy nimi siedzi na maszynie wyglądającej jak futurystyczna wersja inwalidzkiego wózka. Zdjęcie autorstwa Helmuta Newtona, znane pod tytułem *The Beauty Machine*, przedstawia projekty z kolekcji Thierry’ego Muglera na jesień/zimę 1995/1996²³.

Na wybiegach ubrania Muglera są prezentowane przez ludzko-robotyczno-zwierzęce kobiety-hybridy. Czarne obcisłe uniformy, gorsety-zbroje czy futurystyczne okulary zapowiadają estetykę, którą za kilka lat zaprezentują twórcy *Matrix*. Poszerzone ramiona żakietów, zwężane spódnice midi i wysokie obcasy to cytaty z kina noir. Łączy się je z tak ekscentrycznymi elementami, jak metalowe pancerze, fragmenty opon i karoserii, zwierzęce włosy i pióra. Modelki wyglądają zarazem jak roboty, owady i femme fatale z czarno-białych filmów²⁴. Blisko Muglera sytuują się Claude Montana i Anthony Price. Ich styl nie jest tak teatralny jak tego pierwszego, ale cała trójka prezentuje podobną konwencję, którą cechuje połączenie futurystycznych kodów z seksualnym fetysyzmem²⁵.

Kolekcje Alexandra McQueena, którego szczyt twórczości również przypada na lata 90. oraz początek XXI wieku, są prezentowane przez modelki

21 S. Lee *Fashioning the Future. Tomorrow's Wardrobe*, Thames&Hudson, London 2005.

22 *Vogue. The editor's eye*, ed. E. MacSweeney, Abrams, New York 2012, s. 308.

23 Tamże.

24 *Thierry Mugler Couturissime*, ed. T-M. Lorient, Montreal Museum of Fine Arts, Montreal 2020.

25 Zob. Mugler Couture Collection, wiosna 1997, www.vogue.com (dostęp: 25.08.2021)

stylizowane na istoty obce i groźne: zdołają je metalowe kręgosłupy, „wszcze-pione” ostrza, wpatrzone w obiektyw oczy mają tęczątki w kolorze czerwieni, głębokiej czerni lub płynnej stali. Podobnie jak Mugler, brytyjski projektant miesza ze sobą to, co robotyczne i zwierzęce, technologiczne i organiczne, często w jednym projekcie bądź stylizacji. Charakterystyczne dla jego stylu jest też sięganie po motywy historyczne: edwardiańskie surduty, szkocką kratę, kryzy, romantyczne suknie. Podczas gdy Mugler, podobnie jak twórcy filmu *Matrix*, interpretuje noir w stylu hi-tech, McQueena cechuje dialektyka tego, co historyczne i futurystyczne, nasuwająca na myśl raczej estetykę *Lowcy androidów*.

Pokazy McQueena kipią od technologii: po wybiegach suną maszyny, żywą modelkę zastępuje hologram, roboty tworzą finałową kreację na oczach publiczności. Elementy te są podporządkowane narracjom o charakterze trans- i posthumanistycznym, które towarzyszą zwłaszcza ostatnim kolekcjom brytyjskiego projektanta: koniec człowieka widzimy w *Plato's Atlantis*, jego zapowiedź m.in. w *A Horn of Plenty*, a przemianę człowieka w potwora-cyborga w turpistycznym finale *VOSS*²⁶.

Dialektyka technologii i natury to także tematy eksplorowane przez Husseinę Chalayanę, jednego z największych conceptualistów współczesnej mody. W swoich projektach stara się on pokazać sposób, w jaki technologia może zmienić ludzkie ciało. Technologizację i utowarowienie współczesnej kultury wiąże z problemami alienacji i uprzedmiotowienia człowieka, które są myślą przewodnią jego twórczości²⁷.

W odróżnieniu od Muglera i McQueena, których futurystyka ogranicza się zasadniczo do przestrzeni wyobrażeniowej (estetyka, stylizacja, aranżacja pokazów i sesji zdjęciowych), Chalayan od lat 90. sięga po najnowsze technologie także w konstrukcji swoich projektów, dla których inspiracji szuka w przemyśle lotniczym i samochodowym. W swoich pracach stosuje takie materiały, jak włókno szklane, a poza tym także światłowody i elektronikę. Elementami odzieży można sterować dzięki pilotom i wbudowanym bateriom (*Echoform* 1999, *Before Minus Now* 2000, *One Hundred and Eleven* 2007). Odzież może pełnić funkcję pancerza, seksualnego fetyszu czy też przekształcić się w przedmioty codziennego użytku (*Geotropics* 1999, *After Words* 2000).

26 A. Bolton *Alexander McQueen. Savage Beauty*, The Metropolitan Museum of Art, New York 2011.

27 Hussein Chalayan *from Fashion and Back*, ed. Y. Hasegawa, Kentaro Oshita Bijutsu Shuppan-Sha, Tokyo 2010.

Stylistycznie projekty Chalayana często nawiązują zarówno do konceptu cyborga i androida, jak i robota seksualnego²⁸.

Chalayana interesuje także problem wirtualizacji życia i zacierania różnicy pomiędzy tym, co realne i symulowane. Problem ten jest centralnym motywem pokazów *Between* (wiosna/lato 1998) i *Panoramic* (jesień/zima 1998/1999), w których wykorzystuje grę lustrzanych odbić jako metaforę rozpląnięcia własnego „ja” w świecie zdominowanym przez cyfrowe obrazy, oraz *Ventriloquy* (wiosna/lato 2001), gdzie żywe modelki ucharakteryzowane na roboty wchodzą w reakcje ze swoimi wirtualnymi symulacjami.

To tylko niektóre spośród cyberpunkowych nawiązań, jakie możemy odnaleźć w modzie przełomu XX i XXI wieku. Znajdziemy je także u Waltera van Beirendoncka, Martina Margieli, Viktora&Rolf, Thoma Browne’a, Alby Prata Lisbergera, Garetha Pugh czy Louise Goldin. Pod koniec drugiej dekady XXI wieku powrócą do nich między innymi Mugler, Gareth Pugh, Prada, Galliano czy Maison Margiela. U części z nich nawiązania te mają charakter głównie estetyczny. U innych, jak u Chalayana, McQueen czy Margieli, wpisują się w krytykę voyeryzmu i symulakryczności kultury późnego kapitalizmu.

W opisywanym trendzie możemy dopatrywać się związków z postmodernizmem i zarazem ze splotem przemian w obszarze technologii i ekonomii. W podobną stronę idą interpretacje cyberpunka²⁹. Moda i cyberpunk inspirować się wzajemnie, ale wydaje się, że mamy do czynienia z czymś więcej niż tylko zapożyczeniem motywów estetycznych. Jest to raczej moment w kulturze, kiedy moda i cyberpunk przemawiają jednym językiem. Wspólne są nie tylko rozwiązania estetyczne, ale także stojące za nimi idee i społeczno-kulturowe źródła.

Dlaczego moda wraca do przeszłości?

Można wskazać kilka okresów, kiedy natężenie wyobrażeń futurystycznych w modzie zachodniej jest szczególnie silne. Futuryzm stanowił mocny trend w latach poprzedzających pierwszą wojnę światową, w drugiej połowie lat

28 Widać to w słynnym projekcie *Aeroplan dress* (1999). Opływowa, aerodynamiczna konstrukcja sukni inspirowana jest technologią lotniczą. To rodzaj pancerza zbudowanego z paneli sterowanych za pomocą pilota. Na jego sygnał elementy konstrukcji unoszą się, odsłaniając nagie ciało, którego organiczność kontrastuje ze sztywną materią.

29 M.in. Graham Murphy i Lars Schmeink, Nickols Mirzoeff, Sheryl Vint, Fredric Jameson, William Gibson.

60. oraz w latach 90. XX wieku. Powrót wyobrażeń futurystycznych w modzie można zaobserwować także ostatnio. W tym wypadku mamy do czynienia z retrofuturystycznym wpisującym się w nostalgiczny trend, który czerpie z lat 90.

Okresy kulturowe, kiedy te obrazy dominują, są wyjątkowe z różnych względów, a modowe wyobrażenia futurystyczne, które się wtedy pojawiają, różne w wyrazie. Pierwszy jest powiązany przede wszystkim z modernizmem, sztuką awangardową i w dużej mierze ma charakter performatywny. Reprezentatywny dla niego futurystyczny włoski nie ogranicza się do projektów strojów, ale przede wszystkim tworzy manifesty, w których domaga się ubiorów „na nowe czasy”: utylitarnych, neutralnych płciowo i klasowo, odpowiednich do życia w nowoczesnym mieście. Ubiory proponowane przez Giacomo Balla czy Volta mają proste, wygodne fasony, ale też szalone, geometryczne wzory³⁰. Podobne założenia przyświecają projektom francuskiej artystki Sonii Delauney i rosyjskiej konstruktywistce Liubov Popovej.

W latach 60. futurystyczna moda koresponduje z afirmacją młodości, rewolucją obyczajową i kulturowym optymizmem. Pierwsze udane loty w kosmos stanowią w oczach Zachodu zapowiedź zupełnie nowej epoki. W modzie wyraża to miks psychodelii, swobody i żartu, w który wpisuje się charakterystyczny styl „kosmiczny”: sterylne, geometryczne, a zarazem młodzieżowe formy strojów, biel, czerń, elementy metaliczne, syntetyczne materiały, ekstrawaganckie futurystyczne akcesoria (Andre Courrèges, Pierre Cardin, Paco Rabanne). W projektach tych widać jednocześnie nawiązania do rozwiązań wcześniejszego pokolenia futurystów oraz wyobrażenia na temat podróży kosmicznych: nakrycia głowy nawiązują do hełmów noszonych przez kosmonautów, syntetyczne materiały – do skafandrów.

Futurystyczny modowy lat 90., w którym możemy dostrzec odniesienia do cyberpunka, ma zupełnie inny charakter. Pomimo że odnajdujemy w nim pewne formalne nawiązania do wcześniejszych nurtów futurystycznych, cechujący je optymizm znika bez śladu. Wybiegi i sesje w magazynach wypełniają się mrocznymi obrazami hybryd człowieka i maszyny, robotów seksualnych i automatów. Futurystyczną wyobraźnię w znacznej mierze kształtuje kino i odwrotnie: kostiumy filmowe tworzą ci sami projektanci, którzy wprowadzają futurystyczne kody na wybieg. O ile klimat modowego futurystycznego lat 60. najlepiej wyraża *Barbarella* (1968) Rogera Vadima z kostiumami Paco

30 M.in. de Saint-Point *Valentine Manifesto of the Futurist Woman*, Governing Group of the Futurist Movement, Italy 1912.

Rabbane'a, o tyle futuryzm lat 90. obok związków z cyberpunkiem czerpie przede wszystkim z *Metropolis* (1927) Fritza Langa. Różnicę pomiędzy futuryzmem lat 60. a futuryzmem cyberpunkowym bardzo dobrze oddaje kontrast pomiędzy swobodą, zabawą i żartem, które znamy z pierwszego filmu, a dystopijnym klimatem drugiego.

Jedną z prób interpretacji przyczyn i znaczenia tak dużej koncentracji mrocznych futurystycznych obrazów w modzie przełomu wieków stanowi teoria Caroline Evans. Modę – mówi Evans – można porównać do psychoanalitycznego modelu nieświadomości³¹. Jej komunikaty funkcjonują nie tylko na poziomie świadomym, ale i nieświadomym, zarówno indywidualnym, jak i zbiorowym (kulturowym). Obrazy, które w danym momencie dominują w jej obszarze, nigdy nie są przypadkowe. Można je potraktować jako głos tłumionych pożądań lub strachów towarzyszących nie tyle projektantom, ile społeczeństwu jako całości. „Jeśli moda mówi, robi to niezależnie od swoich kreatorów” – czytamy u Evans³².

Istotną jest przy tym pewna cykliczność mody, zsynchronizowana z określonym klimatem kulturowym³³. Cykliczność ta wiąże się z charakterystycznym zjawiskiem recyklingu obrazów i motywów, których krążenie można określić – zapożyczając frazę od Derridy – jako „powracanie widm”³⁴.

Walter Benjamin głosił, że żaden obraz przeszłości nie zostaje rozpoznany przez swoją terażniejszość³⁵. Ich znaczenie odsłania dopiero recykling umieszczający te same motywy w nowych kontekstach³⁶. Chociaż kulturowe

31 Podobną perspektywę teoretyczną można odnaleźć w tradycji Lacanowskiej.

32 Tamże, s. 6.

33 Przykładowo przeplatające się okresy emancypacji i reakcji na nią są widoczne w modzie damskiej w naprzemienności projektów charakteryzujących się uproszczoną, oszczędną linią, bliską modzie męskiej pod względem wygody i praktyczności (np. Chanel w latach 20./30. oraz Mary Quant w 60./70.), i hiperkobiecą nadmiarowością, restrykcyjnością wobec sylwetki oraz niepraktycznością (np. New Look Diora w latach 40./50. czy kolekcje Christiana Lacroix w latach 80.). W modzie naprzemiennie dominuje nostalgia wyrażana natężeniem kodów historycznych (np. w latach 30., 50., 80.) oraz kodów futurystycznych (np. w latach 20., 60., 90.).

34 J. Derrida *Widma Marksa. Stan długu, praca żałoby i nowa Międzynarodówka*, przeł. T. Załuski, Wydawnictwo Naukowe PWN, Warszawa, 2019.

35 C. Evans *Fashion at the Edge*, s. 22.

36 Przykładowo wiktoriańskie gorsety czy krynoliny, odrzucone wraz z rozwojem ruchów emancypacyjnych, powracają w konserwatywnej formie w latach 50. u Christiana Diora i w 80. u Christiana Lacroix, natomiast u Vivienne Westwood i Jean-Paula Gaultiera, którzy z gorsetu i krynoliny tworzą ekstrawagancką odzież wierzchnią, stając się elementem subwersji. Tak

komunikaty wyrażane w języku mody najchętniej analizuje się według klucza genderowego, faktycznie mają one znacznie bardziej złożony charakter. Wiązą się z całym spektrum aspektów nowoczesności, które komentują i demaskują³⁷. Przykładem są futurystyczne wyobrażenia modowe, w które wpisują się także nawiązania do cyberpunka. Zdaniem Evans można je rozważać jednocześnie jako produkt i subwersyjną odpowiedź na przemiany społeczne i ekonomiczne późnego kapitalizmu, zwłaszcza procesu opisywanego w *No logo* Naomi Klein jako „śmierć rzeczy”³⁸.

Klein mówi o momencie w kulturze, kiedy marki pozbywają się produktów na rzecz samych etykiet (przenoszą produkcję do krajów Trzeciego Świata). Od tej pory nie liczy się już to, co wytworzone materialnie: produktami są za to sama marka, reklamujące ją „twarze” (m.in. projektanci i modelki) oraz formowani w tych procesach konsumenci. „Śmierć rzeczy” można uznać za symbol galopującego kapitalizmu lat 90.

W modzie zjawisko „śmierci rzeczy” przybiera kształt „śmierci *haute-couture*”³⁹. Na fali kryzysu lat 90. ekskluzywna moda przestaje być opłacalna. Najślynniejsze marki modowe, w tym takie giganty jak Dior, Yves Saint Laurent, Gucci, Givenchy, Burberry czy Louis Vitton, tracą samodzielność. Niemal wszystkie wchodzą w skład jednego z dwóch wielkim syndykatów (LVMH i Kering). Zarówno projektanci – już nie właściciele firm, ale wynajęci pracownicy i „twarze” marki – jak i one same stają się produktem marketingowym służącym głównie do promocji sprzedawanych pod ich szyldem tanich akcesoriów czy kosmetyków oraz wytwarzanych w krajach Trzeciego Świata „inspirowanych” modą ekskluzywną produktów mody masowej, której rynek

zinterpretowany gorset łączy się ze stylistyką punka, a następnie cyberpunka i steampunka. Jeszcze dalej idzie Alexander McQueen, który przekształca akcesoria wampa w gorset ortopedyczny. Westwood i Gaultier odwołują się do fetyszystyczny charakter epoki wiktoriańskiej, McQueen natomiast odnosi się do kulturowej roli kobiety jako takiej.

37 Temat specyfiki języka mody był poruszany do tej pory przez takich teoretyków, jak Yunija Kawamura oraz Lars Svendsen; o kulturowym jego aspekcie wspominają m.in. Bonnie English oraz Caroline Evans. Mówienie o językowym charakterze mody jest jednak tylko szczególnym przypadkiem zastosowania jednego z paradygmatów myślenia o kulturze w kategoriach tekstu, którym posługują się zarówno kulturoznawcy i antropolodzy (np. Clifford Geertz), jak i filozofowie (np. Jacques Derrida).

38 N. Klein *No logo: bez przestrzeni, bez wyboru, bez pracy*, przeł. M. Halaba, H. Jankowska, K. Makaruk, Muza, Warszawa 2016.

39 B. English *A Cultural History of Fashion in the 20th and 21st Centuries. From Catwalk to Sidewalk*, Bloomsbury, London–New York 2013, s. 141.

gwałtownie się rozpędza. Z wybiegów zasadniczo znikają ubrania, które ktośkolwiek mógłby kupić i założyć. Pokazy przekształcają się w kosztowne, odrealnione spektakle, pełniące wyłącznie funkcję marketingową. Jednocześnie biznes staje się coraz bardziej bezlitosny dla swoich twórców, konsumentów i pracowników wszystkich szczebli.

Mroczny futurizm końcówki XX wieku to świetne świadectwo tych procesów. Teatralność Muglera czy turpizm McQueena można postrzegać jako zwycięstwo formuły spektaklu związanej ze „śmiercią rzeczy”. „Halucynacyjne”⁴⁰ widowiska są zatem produktem opisanych przemian, ale jednocześnie w swoich narracjach i koncepcjach niosą silny ładunek subwersyjnej krytyki. Wystarczy wskazać na wyraźnie wymierzone w maszynę konsumpcji i wyzysku narracje pokazów *A Horn of Plenty* czy *VOSS*. W pierwszym z nich modelki z karykaturalnie luksusową charakterystyką spacerują wokół złomowiska zbudowanego z resztek dekoracji poprzednich pokazów McQueena. Współczesna kultura konsumpcyjna – mówi brytyjski projektant – to pożerające samo siebie wysypisko śmieci. *VOSS* z kolei porównuje współczesną kulturę do szpitala psychiatrycznego – voyeryzm i narcyzm stopniowo pogrążają nas w dezorientacji, paranoi i szaleństwie, aż do smutnego końca ukazanego w finale pokazu. Koniec człowieka jest też tematem przewodnim ostatniego pokazu McQueena, *Plato's Atlantis*: po tym jak morze pochłonęło ludzkość, na Ziemi zostały tylko maszyny. Równie mocnym głosem przemawia Chalayan, przedstawiając w swoich spektaklach konsekwencje alienacji podmiotu w stechniczowanej kulturze: cyborgiczno-fetyszystyczne konstrukcje pokazują, jak konsument przekształca się w rzecz.

Znaczenie omawianego trendu wykracza jednak poza intencje projektantów. Więcej mówi o nim sam zestaw obrazów, które są w tych spektaklach przywoływane i recyklingowane: cyborg, android, złowroga technologia, dialektyka wirtualnego i realnego, anonimowe miasto, a więc motywy znane dobrze z cyberpunka. Źródeł tego imaginarium można jednak doszukiwać się wcześniej. Nieprzypadkowo tak często w futuryzmie lat 90. pojawiają się wyraźne nawiązania do *Metropolis* – utworu wyrażającego wszystkie lęki, które znajdziemy później zarówno w „modzie na krawędzi”, jak i cyberpunku. Film Langa powstał w bardzo podobnym momencie historycznym, cechującym się poczuciem destabilizacji i narastającej alienacji. Jean-Michel Rabaté właśnie w tym dopatruje się źródeł widm nawiedzających zachodnią kulturę w ostatnich dekadach XX wieku. Wyobrażenia futurystyczne tego czasu interpretuje

40 E. Wilson *Adorned in Dreams: Fashion and Modernity*, Virago, London 2003, s. 61.

jako „duchy wczesnej nowoczesności z jej utopijnymi wierzeniami w działaniu”⁴¹. Być może właśnie tutaj możemy znaleźć najgłębsze podobieństwo między wizualnym światem cyberpunka a „modą na krawędzi”. Każda epoka – pisze Derrida – „ma swoją własną scenografię, swoje własne duchy”⁴².

Forma czy przekaz?

Moda jest zjawiskiem kulturowym, które najlepiej analizować w kontekście innych ekspresji kultury danego momentu historycznego, z uwzględnieniem ich wymiaru społecznego, egzystencjalnego i filozoficznego. Znaczne nałożenie określonych obrazów w szczególnych okresach dziejowych zawsze ma swoją przyczynę. Źródła mrocznego futuryzmu lat 90. tkwią znacznie wcześniej. Jego przejrzystą zapowiedź stanowią teksty z lat 80., m.in. *Manifest cyborga* Donny Haraway⁴³, cyberpunk pojawiający się w literaturze, a potem w kinie, dekonstrukcja w rozmaitych obszarach teorii i praktyki, postmodernistyczna filozofia i literatura. Rozważenie tych zjawisk w kontekście gospodarczych i społecznego przemian lat 90., przekładających się na poczucie alienacji, destabilizacji i niepokoju, to jedna z możliwych ścieżek.

Analizowanie w tym samym świetle cyberpunka ma już swoją tradycję, a komentarze badaczy cyberpunka i mody przełomu XX i XXI wieku brzmią bardzo podobnie. Rozważa się związek obu zjawisk z kulturą spektaklu i postmodernizmem, z precesją symulaków i „pakietem firmowym” późnego kapitalizmu, obejmującym MTV, reklamy, komercję i konsumpcję⁴⁴. Podczas gdy Foster mówi o cyberpunku jako o „wizualnej konstrukcji naszej społecznej rzeczywistości”⁴⁵, Evans nazywa modę końcówki XX „neurotycznym symptomem” społecznych lęków⁴⁶. Pytanie, czy mamy do czynienia z formą, czy z przekazem, ekspresją późnego kapitalizmu czy oporem, dotyczy zarówno

41 J.M. Rabaté *The Ghost of Modernity*, University Press of Florida, Gainesville 1996, s. XVI.

42 J. Derrida *Widma Marksa*, s. 46.

43 D. Haraway *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late 20th Century*, w: *The International Handbook of Virtual Learning Environments*, ed. J. Weiss, J. Nolan, J. Hunsinger, P. Trifonas, Springer, Dordrecht 2006.

44 O cyberpunku m.in. Graham Murphy i Lars Schmeink, Nickols Mirzoeff, Sheryl Vint, Fredric Jameson, Foster a także sam William Gibson, o modzie – Caroline Evans

45 T. Foster *The Souls of Cyberfolk: Posthumanism as Vernacular Theory*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2005, s. xiv.

46 C. Evans *Fashion at the Edge*, s. 6.

cyberpunka, jak i mody. Wydaje się również, że odpowiedź brzmi tak samo: jest i tak, i tak.

Spektakle modowe Muglera, McQueena, Chalayana, Margieli i innych twórców przywoływanych w artykule podobnie jak cyberpunk można uznać za „symptom” bądź „krzyk sprzeciwu”⁴⁷ dostrzegany zarówno w warstwie intencjonalnej – wspólnej narracji krytycznej i takich samych pytaniach o podmiot – jak i nieświadomej, widmowej. Cyberpunk i „moda na krawędzi” nie tylko cytują siebie nawzajem, ale i czerpią z tego samego imaginarium. Są nawiedzane – mówiąc językiem Derridy – przez te same widma. Widma równie niepokojące, co atrakcyjne wizualnie.

Abstract

Jowita Guja

AGH UNIVERSITY OF SCIENCE AND TECHNOLOGY (CRACOW)

The Living Spectre of Blade Runner: Cyberpunk References in Fashion Spectacles

Guja explores cyberpunk codes in fashion, especially during their peak in the second half of the 1990s and 2000s. Cyberpunk aesthetics even entered high fashion during one of the most remarkable moments in its history, when fashion shows turned into spectacles with a defined narrative and a subversive message. Cyberpunk images were used by designers such as Jean-Paul Gaultier, Alexander McQueen, Thierry Mugler or Hussein Chalayan. Guja presents this phenomenon as part of a broader discourse, treating fashion images, following Caroline Evans, as spectres or 'neurotic symptoms' of cultural trauma.

Keywords

cyberpunk, fashion, film, fashion studies, futurist imagination

47 Tamże.