

Adam Mazurkiewicz

Uniwersytet Łódzki

Literatura cyberpunkowa (materiały do słownika)

Wstęp

Popularność, jaką cyberpunk od kilkunastu już lat cieszy się wśród twórców fantastyki naukowej, zaowocowała wieloma ważkimi opracowaniami teoretyczno- i krytycznoliterackimi¹. Prace te rozpatrują zjawisko cyberpunku w różnych kontekstach filozoficznych, literackich, socjologicznych. Specyficzna formuła słownika, jaką wybraliśmy, pozwala (w odczuciu piszącego te słowa) na bardziej reprezentatywny (choć zaznaczymy już teraz, że i bardziej arbitralny) dobór haseł. Formuła słownika ma jednakże jeszcze jedną zaletę: w ramach każdego hasła można zawrzeć rozwinięcie problemu w sposób pełny, kierując się ogólnie przyjętymi zasadami konstruowania artykułów, bez konieczności dbania, czy kompozycja całości myślowej nie „rozsadzi” kompozycji nadrzędnej całości.

Różnorodność problemowo-tematyczną, niesioną przez cyberpunk, odzwierciedla dobór haseł. Nie brak pośród nich haseł osobowych, problemowych ani przywołujących cyberpunkową rekwizytornię. Zgodnie z regułami stosowanymi w tego rodzaju opracowaniach układ haseł pozostaje alfabetyczny. Ich dobór motywowany był chęcią przybliżenia, a zarazem usystematyzowania wiedzy na temat jednego z najbardziej dynamicznie rozwijających się nurtów fantastyki naukowej.

¹ Dla przykładu podajmy: I. Adamovič, *Annaly cyberpunku*, przeł. J. Czaplińska, „Fenix” 1991, nr 5; *Słownik literatury popularnej*, red. T. Żabski, Wrocław 1997, s. 63, hasło: *Cyberpunk*; T. Kołodziejczak, *Cyberfantastyka*, „Nowa Fantastyka” 1993, nr 8; J. Dukaj, *SF po Lemie*, „Dekada Literacka” 2002, nr 1–2; D. Materska, *Software, hardware, neuroware*, „Nowa Fantastyka” 2000, nr 7 (przedruk w: *eadem, Stacja kontroli chaosu*, Warszawa 2004, s. 77–90); T. Szlendak, *Technomania. Cyberplemię w zwierciadle socjologii*, Toruń 1998; Ł. Janiak, *Rozpad i oscylacja*, „Nowa Fantastyka” 2000, nr 9; A. Sobol, *Cyberprzestrzeń – elektroniczny „afterlife”*, [w:] *Nowe nawigacje II*, red. P. Kletkowski, P. Marecki, Kraków 2003.

Zarazem jednak przejrzystość i ułatwienie w poszukiwaniu konkretnych terminów, jakie są zaletą układu alfabetycznego, sprawiają, że pokrewne sobie kręgi problemów zostają rozdzielone hasłami „osobnymi” (lub tworzącymi inne kręgi zagadnień), a ich układ wynika z usytuowania liter w alfabecie. Z tego względu wydało się nam niezbędne opatrywanie każdej całości odnośnikami (*) umożliwiającymi łatwiejszą orientację w pokrewnych kwestiach, które – w przypadku tradycyjnej postaci niniejszego szkicu – zapewne sąsiadowałyby.

Obszerna bibliografia podmiotowa, głównie anglojęzyczna, oraz specyfika współczesnej kultury popularnej (a *science fiction* jest wszak jednym z przejawów) sprawiają, że zawężanie hasel do twórczości rodzimej byłoby równoznaczne ze zniekształceniem (by nie rzec: zafałszowaniem) obrazu cyberpunku we współczesnej fantastyce naukowej. Z tego względu większość hasel przywołuje jako egzemplifikację problemów utwory z kręgu literatury anglosaskiej.

Osobną kwestię stanowią hasła poruszające zagadnienia ogólniejsze niż charakterystyczne wyłącznie dla cyberpunku. W tym przypadku ograniczyliśmy się do definiowania ich związków z interesującą nas tematyką, pomijając konteksty niezwiązane z cyberpunkiem.

1984

rok publikacji **Neuromancera* *Williama Gibsona – powieści, która w zgodnej opinii specjalistów zapoczątkowała nurt fantastyki cyberpunkowej (zob. *cyberpunk), konstytuując jej główne założenia². Rok ten stanowi jednak raczej symbol niż faktyczny moment zainicjowania w *science fiction* nurtu fantastyki cyberpunkowej. Wystarczy przypomnieć, że elementy sztafażu rekwizytów cyberpunkowych i specyficznej estetyki omawianego tu nurtu można odnaleźć już w utworze Alfreda Bestera *Gwiazdy, moje przeznaczenie* z 1957 roku. Rzecz jasna, utwór nie realizuje (podobnie jak późniejszy, powstały w 1975, utwór Johna Brunnera *The Shockwave Rider*) założeń *estetyki cyberpunkowej w taki sposób, aby można było je uznać za pierwociny cyberpunku. Warto jest o nich jednak pamiętać jako o powieściach **sygnalizujących** nowy trend w obrębie fantastyki naukowej, zanim ten ukształtował się ostatecznie. Kolejną chronologicznie pozycją, wykazującą o wiele silniejsze związki z cyberpunkiem niż sygnalizowane powyżej utwory są powstałe już w 1977 roku (a więc siedem lat przed opublikowaniem *Neuromancera*) *Kawalki holograficznej róży* Gibsona. Elementy cyberpunku, w postaci zbliżonej do zawartego w *Neuromancerze*, można odnaleźć również w trylogii Rudiego Ruckera zapoczątkowanej powieścią *Software* z 1982 roku (jej dalsze części to *Wetware* z 1988 i *Freeware* z 1997 oraz *Realware* z 2000 roku). Ich tematem są

² Zob. T. Thorne, *Słownik pojęć kultury postmodernistycznej*, Warszawa 1995, s. 63–64, hasło: *Cyberpunk*.

dzieje wyzwolonych spod władzy człowieka androidów „bopperów” pragnących zawładnąć Ziemią³.

cyberprzestrzeń

elektroniczna rzeczywistość (niekiedy nazywana VR – *virtual reality*, rzeczywistością wirtualną), będąca jednym ze znaków rozpoznawczych cyberpunku (prócz *okularów przeciwsłonecznych i sztucznej inteligencji – zob. *SI). Traktowana jest ona przez twórców opowieści cyberpunkowych antynomicznie do *RR (*real reality*). Cyberprzestrzeń w fantastyce cyberpunkowej to wirtualne wnętrze sieci komputerowej, w której rozgrywa się akcja większości wątków fabularnych utworów. Rzadziej pozostaje ona jedyną przestrzenią akcji (*IACTE* i *IRREHAARE* Jacka Dukaja). Cyberprzestrzeń bywa też definiowana jako „świat sprzężonych ze sobą sieci komputerowych tworzący »przestrzeń informacyjną« z możliwością jej eksploracji oraz odczuwania przy pomocy zmysłów pobudzanych wspomaganymi komputerowo urządzeniami”⁴.

Za twórcę pojęcia uważa się Williama Gibsona (zob. *Gibson William), autora powieści pt. *Neuromancer*⁵. Paradoksalnie, na podstawie lektury tego utworu niewiele można powiedzieć o właściwościach cyberprzestrzeni, na co wpływa *estetyka cyberpunku. W wykreowanym w *Neuromancerze* świecie – w celu zwiększenia możliwości ludzkiego organizmu – stosowane są cybernetyczne rozszerzenia (tzw. deki, będące szczególnym rodzajem *wszczepów) zdolne m.in. wymieniać informacje ze światową siecią komputerową. Bohater, poruszający się w ten sposób w sieci, znajduje się w cyberprzestrzeni. Choć wizja Gibsona jest (z technologicznego punktu widzenia) nierealna, stała się inspiracją dla innych autorów oraz wielu miłośników Internetu i komputerów, zrzeszonych w (mniej lub bardziej formalnych) *społecznościach sieciowych.

Cyberprzestrzeń – w utworach odwołujących się do pomysłu Gibsona – jest miejscem spotkań użytkowników Internetu. Pozwala im na „oderwanie się” od ograniczeń egzystencji w **real reality*. Zarazem można cyberprzestrzeń uznać za „ekstrapolację przyszłości sieci komputerowych, jak i metaforę wszechobecności komputerów w codziennym życiu”⁶. Bywa ona różnie nazywana (System u Pat Cadigan, Siatka u Johna Shirleya, Metaświat u Neala Stephensona bądź Sieć u Bruce’a Sterlinga), jednak jej idea pozostaje niezmienna – niezależnie od nazwy

³ Podane za: I. Adamovič, *op. cit.*, s. 145. Pewne informacje na temat powieści Ruckera można znaleźć również na stronie internetowej: <http://project.cyberpunk.ru/lib/cyberpunk/>.

⁴ Cyt. za: <http://www.ws-webstyle.com/cms.php/en/netopedia/cyberkultura/cyberprzestrzenie>.

⁵ Dopiero później pojęcie przestrzeni wirtualnej zostało „przyswojone” w obrębie nauk z kręgu cyfrowego przetwarzania danych.

⁶ [Szkic anonimowy], *Sylwetka pisarza: William Gibson*, „Fenix” 1994, nr 9, s. 124.

pozostaje czymś na kształt „bezwymiarowej halucynacji”⁷, w którą można „wejść” dzięki biozłączu (zob. *wszczepy). Najczęściej (*Zamieć Stephensona, Walc stulecia* Rafała A. Ziemkiewicza) cyberprzestrzeń jest cyfrowym analogiem rzeczywistości „realnej” (*real reality*) bądź też przypomina (np. u Ziemkiewicza w *Pieprzonym losie kataryniarza*) rozbudowane katalogi danych na twardym dysku komputera.

cyberpunk

I. etymologia nazwy

choć pojęcie cyberpunk kojarzy się najczęściej z twórczością *Williama Gibsona, głównie zaś z **Neuromancerem*, to nie Gibson jest pomysłodawcą tego terminu. Najprawdopodobniej jako pierwszy użył go Bruce Bethke, nadając w ten sposób tytuł swojemu opowiadaniu – zob. **Cyberpunk* (opowiadanie).

II. w krytyce literackiej

po raz pierwszy pojęcia cyberpunk na określenie pewnych tendencji w nowej fantastyce użył Gardner Dozois w artykule pt. *Sf in the Eighties* (*SF w [latach] osiemdziesiątych*), wydrukowanym w piśmie „Washington Post” w 1984 roku. Jako cyberpunkową Dozois określał twórczość młodego pokolenia amerykańskich pisarzy (Bruce’a Sterlinga, William Gibsona, George’a Slussera i Pat Cadigan), którzy w swej twórczości przywoływali nowe technologie komputerowe, tworząc z nich sztafaż rekwizytów⁸.

III. w znaczeniu szerszym

pewien typ kultury niszowej, utożsamiający się ideologicznie ze społecznością miłośników komputerów (zob. *społeczności sieciowe). Można traktować go jako przejaw kontestacyjnego ruchu współczesnej kultury masowej. Czyni tak Dominika Materska, według której „cyberpunk nie jest jedynie kolejnym podgatunkiem fantastyki, sposobem pisania książek i robienia filmów, nie jest nawet zamkniętą subkulturą młodzieżową: wyszedł poza wszelkie getta i przeniknął do świata zewnętrznego. [...] Tworzy nowy rodzaj wrażliwości, którą można określić mianem

⁷ Określenie Andrzeja Świecha – zob. *idem, Cyberpunk – kroniki w chromie*, [w:] *Nowe nawigacje II*, s. 128.

⁸ Podane za: <http://www.hatii.arts.gla.ac.uk/MultimediaStudentProjects/00-01/0003637k/project/html/condef.htm>.

cyberpunkowej”⁹. Podobne stanowisko reprezentuje Tomasz Szlendak¹⁰, upatrujący w cyberpunku obrazu świata cyfrowej i komputerowej techniki, która „nie tyle wyzwoliła się spod ludzkiej kontroli, co radykalnie zmieniła ludzką egzystencję, poprzez ingerowanie we wszystkie sfery życia, nawet w ludzkie ciało”¹¹. Oboje badacze traktują piśmiennictwo określane tu mianem cyberpunkowego jako literacki aspekt (niekiedy zaś wręcz swoisty „manifest”) kultury związanej z technologiami komputerowymi.

IV. w znaczeniu węższym

dzieło (nie tylko literackie, lecz również filmowe, *anime* bądź komiks), w którym technicystyczny sztafaż rekwizytów został podporządkowany refleksji na temat reifikacji jednostki, żyjącej w świecie zdominowanym przez ultranowoczesną technikę. Technika ta – związana z cyfrowym przetwarzaniem danych – jest efektem ekspansywnego rozwoju technologii komputerowej. W cyberpunku wizję świata przyszłości kształtuje zarówno technologia komputerowa, jak i religijne sekty (zob. *cyberpunk a metafizyka), ponadnarodowe korporacje oraz zorganizowane grupy przestępcze (głównie wschodnioazjatyckie – zob. *gangi azjatyckie), których hierarchia wzorowana jest na Yakuzie i Triadach.

Cyberpunk (opowiadanie)

autorstwa Bruce’a Bethkego po raz pierwszy zostało zamieszczone na łamach „Amazing Science Fiction Stories”, Volume 57, Number 4, November 1983. Jego tematem jest próba odnalezienia się jednostki w konsumpcyjnym społeczeństwie. Nastoletni protagonista (a zarazem narrator utworu) żyje z przeświadczeniem absurdu własnej egzystencji. Jest on współczesnym wcieleniem archetypicznego „buntownika bez powodu”, którego korzenie można odnaleźć zarówno w tytuło-

⁹ D. Materska, *op. cit.*, s. 77–90. Podobne stanowisko reprezentują twórcy hasła cyberpunk w internetowej encyklopedii Wikipedia, według których *cyberpunk* to „nurt w literaturze *science-fiction* oraz filmie (przenoszony czasami także na obszar muzyki, sztuki, mody i nowych mediów). Cyberpunk zdaje się być uosobieniem peiperowskiej zasady »3M – Miasto, Masa, Maszyna«. Te trzy elementy składowe stanowią esencję cyberpunku. Akcja rozgrywa się najczęściej w ogromnych, przeludnionych miastach-molochach, bohaterami są jednostki »wyjęte spod prawa« – hakerzy, uliczni samuraje czy drobni przestępcy (-punk). Clue cyberpunku to jednak Maszyna – cyberprzestrzeń i dek – szybki komputer. Ponadto niebagatelną rolę odgrywa cybernetyka – cybernetyczne wszczepy wszelkiego autoramentu, od sztucznych oczu po sztuczne mięśnie i wzmocnione organy wewnętrzne (cyber-). Fuzja wymienionych elementów składa się na mieszankę wybuchową o nazwie cyberpunk” (cyt. wg: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>).

¹⁰ Zob. T. Szlendak, *op. cit.*

¹¹ *Ibidem*, s. 42.

wej formule przywoływanego tu filmu z Jamesem Deanem¹², jak i w nieco późniejszym *Easy Riderze*¹³.

Z bohaterami obu filmów protagonistę Bethkego łączy pragnienie istnienia poza społeczeństwem, wyzwolenia się z matni konwenansów i układów. W podobny sposób wykorzystują oni również technikę, traktując ją jako środek umożliwiający osiągnięcie namiastki wolności: w *Buntowniku...* symbolizuje ją samochód, w *Easy Riderze* – legendarny motocykl Harley Davidson, w *Cyberpunku* zaś komputer i sieć internetowa, w której bohaterowie utworu Bethkego mogą poczuć się niezależni. Owemu pragnieniu odosobnienia sprzyja dysfunkcyjne środowisko rodzinne, w którym dbałości o zaspokojenie potrzeb materialnych towarzyszy oziębłość (czy też wręcz obojętność) emocjonalna: znamieną pod tym względem jest scena dialogu przy śniadaniu, w której na wzmiankę protagonisty o programie do crackowania (łamania haseł) jego matka stwierdza: „Cóż, teraz siadaj i jedz śniadanie”¹⁴.

Ów bunt wobec społeczeństwa – zarówno w filmach, jak i utworze – kończy się fiaskiem: protagonista Bethkego wprawdzie nie ginie w bezsensownym wypadku (tak jak bohaterowie *Buntownika* i *Easy Ridera*), jednak – oskarżony o komputerowe włamanie na konto bankowe ojca – zostaje (niejako „za karę”) wysłany do szkoły z internatem, Von Schlager Military Academy, w której ma nauczyć się funkcjonowania w społeczeństwie.

W relatywnie krótkim utworze udało się Bethkemu zawrzeć główne elementy poetyki cyberpunku: dialogizacja opowiadania wpłynęła na ograniczenie elementu opisowego. Brakuje w tekście tym również prezentacji technik crackerskich – czytelnik otrzymuje jedynie informację o efekcie działań protagonisty.

Tytuł utworu – w relacji do fabuły – pozostaje metaforą sytuacji głównego bohatera: w dobie powszechności technik komputerowych to one umożliwiają mu osiągnięcie upragnionej niezależności *modus vivendi*, podobnie jak samochód (symbol dobrobytu, ale i inicjacji w dorosłość – a więc wiążące się z odpowiedzialnością – życie amerykańskiego nastolatka) dawał Dziakiemu (postaci odgrywanej przez Deana) poczucie wolności. Młodzież – zdaje się brzmieć przesłanie utworu Bethkego – korzystając z tych samych udogodnień i zdobyczy techniki, stara się wykorzystać je do wyzwolenia się ze struktur wytwarzającego owe dobra społeczeństwa. To jednakże możliwe jest jedynie połowicznie i za cenę niewspółmiernie wysoką w stosunku do ponoszonych „kosztów” takiej „emancypacji”.

¹² *Rebel without Cause*, reż. N. Ray, USA 1955, wyk.: J. Dean.

¹³ *Easy Rider*, reż. D. Hopper, USA 1969, wyk.: D. Hopper, P. Fonda.

¹⁴ B. Bethke, *Cyberpunk*, cyt. wg: <http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm> (przekład – A.M.). W oryginale fragment ten brzmi następująco:

„Had a tough program to crack”, I said.

„Well”, she said, „now you can sit down a decent breakfast”.

cyberpunk a fantastyka naukowa

cyberpunk, jakkolwiek wywodzi się z *science fiction*, nie próbuje prognozować przyszłości, tak jak usiłowała czynić to fantastyka naukowa poprzednich dekad¹⁵. Nie można również traktować go jako prostej kontynuacji czy może zwrotu (po eksperymentach brytyjskiego nurtu *New Wave*) ku fantastyce naukowej w jej klasycznej postaci, ugruntowanej twórczością z epoki tzw. Złotego Wieku SF¹⁶. Można wprawdzie zgodzić się, że cyberpunk – podobnie jak klasyczna odmiana fantastyki naukowej (tzw. *hard science fiction*) – „przyjmują aktualny obraz świata, stan nauki, kształt społeczeństw projektuje ich zmiany w przyszłości”¹⁷. Metoda jest analogiczna, jednak wnioski, do jakich doszli autorzy drukujący swe wizje przyszłości w „Science and Invention”, „Amazing Stories” czy „Astounding Science Fiction”¹⁸, są odmienne od refleksji twórców cyberpunku. Nie można również traktować go wyłącznie jako stechnicyzowanej skrajnie odmiany fantastyki naukowej. Stanowi on wprawdzie oddzielny nurt w obrębie szeroko pojętej *science fiction*, jednak przynależy do niej na tej samej zasadzie, co fantastyka psychologiczna lub socjologiczna: modyfikując charakterystyczne dla fantastyki naukowej rekwizyty do własnych potrzeb, tworzy zeń nową jakość, zasadniczo różną od wizji, do których przyzwyczajeni byli czytelnicy tradycyjnie pojmowanej fantastyki naukowej.

cyberpunk a metafizyka

w myśl obiegowych opinii w paradygmacie *science fiction* nie mieści się irracjonalizm interpretacji zdarzeń, sama fantastyka naukowa zaś bywa postrzegana jako świadectwo „ateistycznego i materialistycznego technokratyzmu”¹⁹. Takie postrzeżenie *science fiction* ugruntował w świadomości czytelników jej technicyzyczny charakter: według Andrzeja Stoffa wpływ na współczesną postać fantastyki naukowej miał XIX-wieczny scjentyzm rozumiany jako literacki manifest przekonań o współzależności stanu techniki i cywilizacji. Fakt ten określił świa-

¹⁵ *Science fiction* nie jest oczywiście literaturą prognozującą kształt cywilizacyjno-technologiczny przyszłości w taki sposób, w jaki usiłuje czynić to futurologia. Wykorzystuje jednak scjencyzyczną rekwizytornię, by z tej perspektywy mówić prawdę o człowieku.

¹⁶ Na temat periodyzacji *science fiction* zob. A. Niewiadowski, *Literatura fantastycznonaukowa*, Warszawa 1992, s. 30–31.

¹⁷ T. Kołodziejczak, *op. cit.*, s. 72.

¹⁸ Przywołane tu tytuły są pierwszymi czasopismami skierowanymi do miłośników literatury fantastycznonaukowej. Powstały one w latach 1923–1930 i stały się miejscem debiutów pisarzy tej miary, co Isaac Asimov, Alfred Bester lub Robert A. Heinlein. Szerzej na temat początków prasy *science fiction* zob. A. Niewiadowski, *op. cit.*, s. 28–29; V. Graaf, *Homo futurus*, przeł. Z. Fonferko, Warszawa 1975, s. 19–20, 32–34.

¹⁹ J. Świącicki, *O Wellsie „jasnowidzu”*, „Znak” 1947, nr 4, s. 429.

topogląd literatury fantastycznonaukowej i wpłynął na postrzeganie jej jako piśmiennictwa niezainteresowanego kwestiami metafizycznymi²⁰. Zarazem w *cyberpunku rola elementów metafizycznych jest ważna. Istoty zamieszkujące *cyberprzestrzeń w powieściach Gibsona (zob. *Gibson William) noszą nazwy przejęte z haitańskiego kultu *voodoo* (np. loa).

Pogłosy koncepcji gnostyckiego dualizmu można odnaleźć w motywie opozycji ciała i umysłu, w której ciało (znaczące jest, iż nierzadko bywa ono określane mianem „mięsa” – zob. *mięso/mięcho) stanowi „więzienie” dla duszy – esencji człowieczeństwa. Dychotomia ciała i duszy w *Czarnych oceanach* bądź *Perfekcyjnej niedoskonałości* Jacka Dukaja podporządkowana jest takiemu rozwojowi fabuły, w którym porzucenie ograniczającego ciała traktowane jest przez bohaterów jako stopień do wyzwolenia i samodoskonalenia się, na wzór osiągania *Nirwany* przez wyznawców hinduizmu. *Expressis verbis* do taoizmu odwołuje się Bartłomiej Świdorski w *86 centach*, opisując rozrastanie się pornograficznego serwera Sick.xxx w kategoriach zachwiania równowagi sił *jing* i *jang*.

Odwoływania się twórców cyberpunku do różnych tradycji religijnych (najczęściej dalekowschodnich) nie można rozpatrywać w kategoriach sakralnych. W istocie eklektyzm przywołań transcendencji jest nie tyle świadectwem poszukiwań duchowych, co traktowaniem *sacrum* w sposób zdesakralizowany. Tym samym pseudomistyka i *quasi*-metafizyka pełnią funkcję elementów uatrakcyjniających fabułę.

²⁰ Zob. A. Stoff, *Światopogląd polskiej science fiction*, [w:] *Proza polska w kręgu religijnych inspiracji*, red. M. Jasińska-Wojtkowska, K. Dybciak, Lublin 1993, s. 267. Podobnie ujmuje problem Tadeusz Olszański, według którego: „Podstawą światopoglądu [...] fantastyki naukowej stał się od początku pozytywistyczny sejentyzm, nie dopuszczający niczego, co pozostawałoby poza zasięgiem weryfikacji naukowej, a także pozytywistyczny optymizm, uznający, że poznanie naukowe prowadzi do pełnego i prawdziwego obrazu świata”, cyt. za: *idem*, *Mesjasz i Szatan w najnowszej fantastyce polskiej*, „Nowa Fantastyka” 1994, nr 4, s. 65. Inny powód, dla którego pierwiastki teologiczne w postaci „czystej” tak trudno jest odnaleźć w fantastyce naukowej, to fakt, że przeżycie transcendencji jest zawsze jednostkowe. Tymczasem *science fiction*, zwłaszcza zaś jej tradycyjne nurty (m.in. związane z eksploracją Kosmosu, kontaktu z „braćmi w rozumie”, operujące kategorią „cudownego wynalazku” lub podejmujące refleksję katastroficzną), porusza problemy dotyczące całości społeczeństwa. Nie należy zarazem traktować fantastyki naukowej jako literatury „programowo” antyreligijnej. Zdaniem Seweryny Wysłouch pojęcie literatury antyreligijnej można odnosić wyłącznie do utworów, w których zanegowane zostaje *sacrum*, rozumiane jako obecność w obrębie świata przedstawionego transcendencji (zob. S. Wysłouch, *Bunt wobec Sacrum*, [w:] „*Metafizyczne*” w literaturze współczesnej, red. A. Koss, Lublin 1992, s. 55). Natomiast fantastyka naukowa, pomimo „odrżucenia” wartości metafizycznych, nie występuje przeciw nim w sposób, który można byłoby uznać za kwestionowanie sfery *sacrum*. Andrzej Stoff uważa, iż „jawnie antyreligijną tendencję *science fiction* ujawnia bardzo rzadko. Raczej pozostaje głucha i nieczuła na wszelkie, choćby egzystencjalnie najbardziej mocne, impulsy metafizyczne. Równocześnie potrafi niesłychanie łatwo produkować naiwną »metafizykę« techniczną. Stanem najczęściej spotykanym jest po prostu ametafizyczność, pełne izolowanie się od wszystkiego, co przy pewnym wysiłku myślowym ujawnić by mogło swój transcendentny współczynnik”, cyt. za: *idem*, *Science fiction a rozumienie rzeczywistości*, [w:] „*Metafizyczne*” w literaturze współczesnej, s. 72–73.

cyberpunk a polska fantastyka naukowa

rozpatrując kontekst społeczno-techniczny towarzyszący krystalizacji założeń cyberpunku, należy brać pod uwagę dwa zjawiska: fascynacji punkowym nihilizmem towarzyszyło w omawianym tu nurcie *science fiction* zauroczenie rozwijającą się coraz prężniej techniką komputerową. Z tego względu, mimo iż pierwociny cyberpunkowej rekwizytorni można odnaleźć już w *Imago* Wiktora Żwikiewicza, nie należy tej powieści traktować jako utworu zapoczątkowującego w rodzimej fantastyce nurt cyberpunku. Nie można również utożsamiać nowelistyki Janusza Cyrana z twórczością cyberpunkową *sensu stricto*, choć autor ten sięga (zwłaszcza w *Wylęgarni* oraz *Sieci i młocie*) po elementy cyberpunkowej filozofii.

Rok 1985 – data pierwszego wydania utworu Żwikiewicza – to czas, kiedy rodzima technika komputerowa (do której, powtórzmy, twórcy cyberpunku odwołują się każdorazowo, kreśląc przestrzeń akcji), zwłaszcza adresowana do indywidualnego odbiorcy, jest wciąż w powijkach. W świadomości społecznej przeciętnego Polaka komputer i technologia cyfrowego przetwarzania danych to wówczas nadal pojęcia abstrakcyjne (niejako „nabyte”, w tym sensie, że dla użytkowników komputera pozostaje on wciąż nowinką techniczną; „gadżetem”, nie zaś stałym elementem przestrzeni społecznej²¹). Dopiero połowę lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku można uznać za czas ugruntowywania się w społecznej świadomości jednostki komputera jako stałego elementu „krajobrazu technologicznego” współczesności. Fakt ten, wespół z ekspansywnym rozwojem technik informatycznych i powszechnym do nich dostępem w Polsce (dotychczas zacofanej technologicznie, w której notabene i dziś stały dostęp do Internetu to nie tyle standard, co luksus), sprawiły, że wizje cyfrowej przyszłości, kreślone przez rodzimych twórców fantastyki naukowej, nabrały bardziej konkretnych kształtów. Nie wydaje się mieć przeto racji Jacek Dukaj, według którego „jeśli chodzi o cyberpunk w Polsce, to skończył się on, zanim na dobre się zaczął”²², mylnie – zdaniem autora tych słów – klasyfikując *Pieprzony los kataryniarza* Rafała Ziemkiewicza jako utwór reprezentujący wyłącznie nurt *political fiction*.

Powieść ta, podobnie jak późniejszy *Walc stulecia*, realizują schemat fabularny, który można odnaleźć na kartach *Neuromancera* Williama Gibsona – utworu zgodnie uznawanego za klasyczną realizację anglosaskiego cyberpunku. Fakt, iż powieści Ziemkiewicza odwołują się w mniej lub bardziej jawny sposób do re-

²¹ Jako „przestrzeń społeczną” rozumiemy tu mentalny obraz świata stworzony przez jednostkę na podstawie sumy doświadczeń środowiska, z którego się ona wywodzi. Jeden z pierwszych koncepcje „człowieka – interlokutora własnego środowiska” stworzył Edward T. Hall (zob. *idem, Ukryty wymiar*, przeł. T. Hołówka, Warszawa 1978, s. 30). Porównując przestrzenne zachowania zwierząt i ludzi wywodzących się z różnych kultur, badacz wysnuł wniosek o zależności człowieka i wymiaru kulturowego środowiska, w którym on funkcjonuje, kształtując je, a zarazem będąc przez nie modelowanym.

²² J. Dukaj, *op. cit.*, s. 48.

aliów polskich, nie dyskwalifikuje ich jako opowieści cyberpunkowych²³. Charakterystyką polskiego cyberpunku jest – jakkolwiek nie należy on do chętnie podejmowanych nurtów rodzimej twórczości fantastycznonaukowej – wyraźnie nakreślona linia rozwojowa. Wczesne utwory (*Lotniarz* Kołodziejczaka, *Manipulantrice* Wiśniewskiego) w wyraźny sposób pozostają pod urokiem anglosaskiego kanonu tego typu piśmiennictwa. *Irrehaare* Dukaja, *Schizis – teoria światów nie-realnych* Popik i *Walc stulecia* Ziemkiewicza próbują określić miejsce człowieka w świecie zdominowanym przez technikę. Za swoistą kontynuację zawartej na ich kartach refleksji należy uznać *Opuścić Los Raques* i *Czarne oceany* – utwory rozważające kwestię możliwości wyboru i wolności w dobie wszechwładzy komputerów – oraz *Perfekcyjną niedoskonałość* Dukaja, w której zostały podważone podstawy rzeczywistości jako faktu istniejącego obiektywnie.

cyberpunk po cyberpunku, czyli postcyberpunk

zdaniami Lawrence’a Persona²⁴ mianem postcyberpunku należy określić twórczość powstałą w latach dziewięćdziesiątych XX wieku, która odwoływała się do estetyki cyberpunku po to, by ją zanegować: tam, gdzie bohaterowie utworów cyberpunkowych głosili bunt, postacie charakterystyczne dla postcyberpunku poszukują metod na utrwalenie porządku społecznego bądź jego powolną ewolucję ku doskonalszej formie. Dość często miewają oni rodziny, stałą pracę, „wrosli” w społeczność, z której się wywodzą. Nie są postaciami wyalienowanymi, traktującymi społeczeństwo jako źródło wszelkiego zła.

Mimo zbieżności metod konstrukcji i wizji świata przyszłości jako przestrzeni w pełni skomputeryzowanej autorzy postcyberpunkowi (*Zamieć* i *Diamentowy wiek* Neala Stephensona, *Święty płomień* Bruce’a Sterlinga) „świat jutra” prezentują jako optymistyczną utopię technologiczną, w której rozwój technik komputerowych nie doprowadzi do utraty człowieczeństwa – nawet jeśli (tak jak w *Aristoi* Waltera Johna Williamsa bądź *Diasporze* Grega Egana) żyją oni w technosferze.

²³ Trzeba jednak zaznaczyć, że w klasycznych realizacjach cyberpunku jako przestrzeni akcji wykorzystana jest głównie sceneria anonimowej postindustrialnej metropolii bądź sieci komputerowej. Tak obrane miejsce można odnaleźć w *Irrehaare* Jacka Dukaja. Bohater utworu funkcjonuje wraz z innymi jako matryca w cyberprzestrzeni, suwerennej wobec rzeczywistości sensualnej. Przekraczanie kolejnych stref wirtualnego świata wiąże się dla bohatera mikropowieści – Adriana – ze zmianami świata przedstawionego: fantomatyczna hacjenda w Luizjanie z 1834 roku, prekolumbijska Ameryka, Kilimandżaro to miejsca dlań równie (jeśli nawet nie bardziej) realne, co świat zewnętrzny, istniejący poza cybersiecią.

²⁴ L. Person, *Notatki do manifestu postcyberpunkowego*, przeł. G. Wiśniewski, [www.http//framzeta.art.pl](http://framzeta.art.pl).

cyborg

(cybernetyczny organizm, *cybernetic organism*). Wspomagane cybernetycznie i nanotechnologią symbionty maszyny i człowieka, które z dwu niejednorodnych struktur (biologicznej i urządzenia technicznego) tworzą nową jakość. Cyborgiem jest istota (niekoniecznie człowiek, o czym świadczy przykład szczurojamników z *Zamieci* Neala Stephensona), dla której element techniczny jej ciała nie będzie stanowił urządzenia wspomagającego, lecz integralną i funkcjonalną część systemu organicznego (zob. *wszczepy).

cyborg sieciowy

oddzielona od pierwiastka materialnego ludzka osobowość, przeniesiona w obręb sieci komputerowej. Powstały w efekcie tego zabiegu cyborg nieco przypomina sztuczną inteligencję (zob. *SI), różni się jednak od niej zasadniczo: SI bowiem to wytwór wysoce zaawansowanej techniki komputerowej, „ożywiający” zaś program awatar jest proweniencji biologicznej. W tym wypadku można mówić o integracji absolutnej, w której ludzkim pierwiastkiem jest wyłącznie świadomość. W twórczości *Williama Gibsona takimi „sieciowymi cyborgami” są Pauley *vel* Dixie Flatline (w przekładzie Piotra W. Cholewy postać ta nazywa się Płaszczak) z *Neuromancera* (1984) i Joseph Virek z *Grafa Zero* (1986).

Przeniesienie ludzkiej świadomości w środowisko sieci komputerowej dyktowane jest najczęściej względami medycznymi (Virek jest chory na raka, Nicholas Hunt z *Czarnych oceanów* Jacka Dukaja ulega wypadkowi i łamie kręgosłup), choć nie brak motywacji innego rodzaju: Anna Kalman (bohaterka filmowej wersji *Johnny'ego Mnemonica*) i ojciec Kumiko (*Mona Liza Turbo* William Gibsona) traktują decyzję o umieszczeniu ludzkiej świadomości w sieci jako sposób na nieśmiertelność; wreszcie – tak jak w *IACTE* i *IRREHAARE* J. Dukaja lub *Opuścić Los Raques* Macieja Żerdzińskiego – mogą przeważać względy ludyczne i chęć bezpieczniejszego życia.

Jednocześnie figurę cyborga sieciowego można odczytywać jako reinterpretację mitu o nieśmiertelności – wszak „kiedy każdy »naturalny« organ może być bez końca zastępowany »sztuczną« protezą, a całość zawartości umysłu może być przechowywana dzięki załadowaniu w matriks, marzenie o nieśmiertelności staje się możliwe do zrealizowania”²⁵.

²⁵ E. Saarinen, M. Taylor, *Imagologies. Media Philosophy*, t. 4: *Cyborgs* [brak paginacji], New York 1994 (cyt. za: A. Sobol, *Cyberprzestrzeń – elektroniczny afterlife*, [w:] *Nowe nawigacje II*, s. 137).

Chiba/Chiba City

fikcyjna dzielnica Tokio przyszłości, w której rozgrywa się akcja większości utworów Williama Gibsona (zob. *Gibson William). Połączenie ultranowoczesnej technologii i slumsów sprawia, że miasto to prezentuje społeczeństwo przyszłości w skali mikro. Zgodnie z *estetyką cyberpunku czytelnikowi zaprezentowane są jedynie fragmentaryczne obrazy metropolii w technice zbliżonej do oniryzmu: „Iśnienie telewizyjnego nieba zaćmiewało światła Tokio [...]. Za portem leżało miasto; kopuły fabryk ginęły w cieniu ogromnych sześciennych budynków korporacji. Miasto i port rozdzielała ziemia niczyja, sieć starych uliczek bez oficjalnej nazwy. Miasto Nocy z Ninsei w samym sercu. Za dnia bary przy Ninsei były zamknięte i bezbarwne, neony wygaszone, hologramy martwe, czekające pod zatrutym, srebrzystym niebem”²⁶.

Gibsonowska kreacja Chiba City była na tyle sugestywna, że jej pogłos można odnaleźć w twórczości innych pisarzy z kręgu fantastyki cyberpunkowej (np. *Czarnych oceanach* Jacka Dukaja). Również Rafał Kosik w *Marsie* (utworze wykorzystującym motyw eksploracji Kosmosu) sięga po elementy architektury stworzonej przez Gibsona, kreśląc wizję osady kolonistów – Nowego Londynu.

estetyka cyberpunku

utwory cyberpunkowe pisane są nowoczesnym stylem. Brak w nich wyjaśnienia psychologicznych motywacji czynów bohaterów, współzależności między poszczególnymi zdarzeniami. Nie ma również (co odróżnia cyberpunk od fantastyki naukowej, zwłaszcza w jej klasycznej wersji) opisów wykorzystywanych w obrębie świata przedstawionego technologii. Język powieści, wzorowany na socjolekcie informatycznym, zostaje wzbogacony o neosemantyzmy i neologizmy, które jednak nie są wyjaśniane: Andrzej Świech zauważa, że „czytelnik może wyczytać z tekstu, co to jest dek, konsola, czym są trody bądź konstrukt, jednak musi zrozumieć te informacje na wyższym poziomie, dopowiadać dużą część znaczeń. Ma sucho podane strzępy wiadomości, które musi połączyć w całość i sam dopowiedzieć wszystko”²⁷.

Sceneria utworów cyberpunkowych nie przypomina klasycznych rozwiązań fantastyki naukowej, przywołując raczej na poły postgotyckie labirynty metropolii, w których w zaułkach i slumsach kryją się bohaterowie *cyberpunku. Betonowa dżungla, neony wystaw i billboardów, wojny gangów to świat, w którym tracą znaczenie podstawowe kategorie dobra i zła, a wszechrelatywizm etyczny pozwała „usprawiedliwić” każdą zbrodnię własnym interesem. Postacie zasiedlające

²⁶ W. Gibson, *Neuromancer*, przeł. P.W. Cholewa, Warszawa 1992, s. 14–15.

²⁷ A. Świech, *op. cit.*, s. 130.

owe cyberpunkowe światy nie są bohaterami w tradycyjnym tego pojęcia znaczeniu. To często przestępcy komputerowi, hackerzy (*hacker), ludzie z marginesu społecznego. Znamienna jest scena z *Pojedyńku* Williama Gibsona (zob. *Gibson William), w której bohater opowiadania niszczy swym czynem przyszłość jedynej życzliwej mu osoby, pragnąc zapewnić sobie zwycięstwo w fantomatycznym pojedynku na symulatorach lotu.

gangi azjatyckie

w świecie przyszłości, prezentowanym na kartach utworów cyberpunkowych (zob. * cyberpunk) współistnieją jedynie dwie rasy: biała i żółta. Zgodnie z popularnymi prognozami futurologów, eksplozja demograficzna sprawi, że Azjaci dominują, przejmując władzę i tworząc ponadnarodowe korporacje, mające wpływ na światową gospodarkę. Mimo że większość cyberpunkowych protagonistów wywodzi się z europejskiego kręgu kulturowego, bohaterami drugoplanowymi, tworzącymi niejako socjologiczne tło prezentowanej fabuły, są Azjaci (a raczej – reprezentujący ich *pars pro toto* – Japończycy i Chińczycy). Oni też są członkami licznych organizacji przestępczych, wzorowanych na Yakuzie i Triadach. Gangi te – rywalizujące ze sobą zarówno w *cyberprzestrzeni, jak i świecie realnym – walczą o kontrolę nad dystrybucją narkotyków i nielegalnego oprogramowania, umożliwiającą hackerom (zob. *hacker) zdobywanie poufnych informacji i włamania komputerowe. Jako właściciele klinik chirurgicznych mają dostęp do nowości medycznych umożliwiających przemianę człowieka w cyborga (zob. *cyborg; *cyborg sieciowy). Stojąc za większością operacji finansowych i decyzji prezesów korporacji, przywódcy gangów mają pośredni wpływ na światową gospodarkę, wykorzystując liczne przedsiębiorstwa do transferu pieniędzy nielegalnie pozyskanych z hazardu, prostytucji bądź handlu *narkotykami i *nanotechnologią. Możliwości Yakuzy zdają się nieograniczone, skoro Emma Popik w noweli *Schizis – teoria światów nierealnych* ukazuje rzeczywistość, w której możliwe jest manipulowanie cyberprzestrzenią w taki sposób, by miało to wpływ na świat realny. Możliwość tę próbują wykorzystać członkowie „Złotego Smoka”, by przejąć kontrolę nad światową gospodarką technologiami informatycznymi. Chcą w tym celu wykorzystać nieświadomego użytkownika nielegalnie kopiowanych gier komputerowych. Kiedy jednak chłopiec domyśla się prawdy, niweczy plany mafii: „Wszedł do sieci Global Network. [...] A potem naprawił świat. Wycofał naprawdę i realnie nie istniejącą propozycję Banku Środkowoeuropejskiego, którego nie było [...]. »Złoty Smok« wypadł z gry. Na zawsze”²⁸.

²⁸ E. Popik, *Schizis – teoria światów nierealnych*, [w:] *eadem, Bramy strachu*, Gdańsk 1995, s. 161.

Gibson William Ford

ur. 17 marca 1948 roku w USA, mieszka w Vancouver (Kanada). Pisarz *science fiction*, prekursor *cyberpunku. Jako twórca fantastyki naukowej debiutował małymi formami prozatorskimi. Jednymi z pierwszych opowiadań Gibsona były *Johnny Mnemonic* i *Wypalić chrom*. W nich to (oraz *Kawałkach holograficznej róży*) Gibson określił podstawy *estetyki cyberpunku.

Wydana w 1984 roku powieść Gibsona **Neuromancer* (był to jego powieściowy debiut) w krótkim czasie stała się bestsellerem, zdobywając prestiżowe nagrody Hugo i Nebula. Niejako na fali powodzenia Gibson dopisał dwie dalsze części (*Count Zero* – 1986 i *Mona Lisa Overdrive* – 1988), tworząc tzw. trylogię cyberpunkową. Pojawiające się w niej słowa matryca (ang. *matrix*) – na oznaczenie ogólnościatowej sieci komputerowej, w której ludzie zdolni są poruszać się i odczuwać podobnie jak w **real reality* – oraz *cyberprzestrzeń (ang. *cyberspace*) przeniknęły do potocznego słownictwa, stając się (zwłaszcza ostatni z sygnalizowanych tu terminów) synonimami Internetu²⁹. Opublikowana w 1993 roku powieść *Virtual Light* (*Wirtualne światło*) sygnalizuje odejście Gibsona od *estetyki cyberpunku. W tym – z ducha *postcyberpunkowym – utworze bohaterowie mają pracę, rodziców, płacą podatki. Nie są romantycznymi *hackerami chodzącymi w czarnych skórzanych kurtkach³⁰.

O popularności Gibsona może świadczyć recepcja jego twórczości: na płycie Billy’ego Idola, zatytułowanej *Cyberpunk*, został umieszczony utwór pt. *Neuromancer*. Podobnie na twórczości autora *Wypalić chrom* wzorował się zespół U2, przygotowując materiał do płyty pt. *Zooropa*³¹.

hacker/haker

zawód, a jednocześnie powołanie bohaterów *cyberpunku. Hacker to jednostka obdarzona nieprzeciętnym talentem komputerowym, który wykorzystuje najczęściej w sposób nielegalny. Jednocześnie zaś nie ma z tego powodu poczucia winy. Znamienna dla filozofii hackera jest postawa bohatera *Zamieci* Neala Stephensa: „jeśli potrzebna mu jest informacja, kradnie ją wprost z trzewi systemu – dane *ex machina*”³². W swoich działaniach hacker wykorzystuje nielegalne oprogramowanie, umożliwiające włamania w *cyberprzestrzeni. Jego przykładem jest CypherStalker z *Pieprzonego losu kataryniarza* Rafała Ziemkiewicza – „ruchliwy, nieostry cień, wychodzący co chwilę z pola widzenia, dawał się zauważyć

²⁹ Dane za: Tomek Kreczmar (mag@butler.medianet.com.pl).

³⁰ *Sylwetka pisarza: William Gibson*, s. 122.

³¹ Podane za: *ibidem*, s. 121.

³² N. Stephenson, *Zamieć*, przeł. J. Polak, Poznań 1999, s. 64.

przede wszystkim dzięki lśniącom upiornie ślepiom i pełnemu kłów, smoczemu pyskowi”³³.

Hacker jest najczęściej człowiekiem młodym, mającym jednak już za sobą pierwsze konflikty z prawem. Naturalnym środowiskiem (swoistą „niszą ekologiczną”) hackera jest sieć komputerowa, a jego życie poza cyberprzestrzenią bywa miałkie. Przed ową nijakością hacker ucieka w świat wirtualny, gdzie może kreować sam siebie, a jego umiejętności zostają docenione. Hacker w utworach cyberpunkowych to postać wyobcowana ze społeczeństwa, egoista, by nie rzec – socjopata, w przeciwieństwie do twórczości postcyberpunkowej (zob. *post-cyberpunk), w której przedstawiony bywa najczęściej jako jednostka uwikłana w społeczne zależności.

Jednocześnie należy pamiętać, że postać hackera nie wystarczy, by uznać dane dzieło za utwór z kręgu cyberpunku, o czym przekonuje przykład filmu *Hackerzy* niemający z cyberpunkiem zbyt wiele – poza sztafajem rekwizytów – wspólnego. Istotniejsza od postaci „kowboja cyberprzestrzeni” jest wizja świata proponowana przez twórców cyberpunku. Za prototyp hackera można uznać niewątpliwie Case’a – bohatera **Neuromancera*.

LÓD (właśc. LOD/ICE)

oprogramowanie wzorowane na współcześnie istniejących „zaporach”, broniących komputer przed internetowymi wirusami (tzw. *Firewalls*). Uniemożliwia ono dostęp niepowołanym użytkownikom *cyberprzestrzeni do korporacyjnych poufnych informacji. Polskie określenie „Logiczne Oprogramowanie Defensywne” (LOD) jest odpowiednikiem angielskiej nazwy *Intrusion Countermeasures Electronic* (tj. „Elektroniczny System Zapobiegania”) dostosowanym tak, by zachować brzmieniową zbieżność z angielskim słowem *lód*, powstałym z pierwszych liter tworzących skrót. Określenie – na co wskazuje podziękowanie w odautorskiej notce dołączonej do **Neuromancera* Williama Gibsona (zob. *Gibson William) – zostało wymyślone przez Toma Maddoxa.

Hackerzy (zob.**hacker*), podejmujący się kradzieży chronionych przez korporację danych, narażeni są nie tylko na odkrycie ich wysiłków, lecz również na ataki ze strony LOD-u wirusami komputerowymi doprowadzającymi do śmierci mózgu włamywaczy w świecie realnym.

medycyna

pozwała bohaterom *cyberpunkowym na doskonalenie własnego ciała za pomocą licznych *wszczepów i zabiegów chirurgicznych, które mają na celu uczynienie

³³ R. Ziemkiewicz, *Pieprzony los kataryniarza*, Warszawa 1995, s. 193.

pacjenta sprawniejszym fizycznie i bardziej wytrzymałym. Postęp medycyny (w tym również *medycyny czarnej) umożliwia zmiany wytrzymałości układu kostnego, krwionośnego i oddechowego bohaterów. Dzięki stymulatorom możliwe jest wyeliminowanie uczuć i sterowanie poziomem adrenaliny. Implanty czyniące z człowieka *cyborga (zob. *cyborg; *cyborg sieciowy) pozwalają na dowolną modyfikację ciała, zgodnie z modą bądź indywidualnymi potrzebami pacjenta (zob. *wszczepy). W utworze Williama Williama *Gwiazda wideo* swoisty masochizm i niskie pobudki sąsiadują z wyrafinowaną technologią: „Nie miał [...] ulubionych przez grupę implantów ocznych. Zamiast tego miał skomplikowane okulary-lustrzanki z bliźniaczymi mini kamerami zamontowanymi nad mostkiem nosa. Rejestrowały one, oprócz normalnego widma, również podczerwień i nadfiolet. Umieszczone na tylnej ścianie szkieł ekrany z ciekłych kryształów mogły pokazywać obraz z mini kamer lub z dowolnego programu wideo, który kapitan miał akurat ochotę oglądać”³⁴.

medycyna czarna

pierwotnie (w **Neuromancerze* *Gibsona) epitet „czarny” w odniesieniu do zabiegów medycznych był synonimem ich nielegalności: „W Japonii, [Case] wierzył w to z twardą, absolutną pewnością, znajdzie lekarstwo [...]. Albo w zarejestrowanej klinice, albo w strefie cienia czarnej medycyny. Równoznacznej z implantami, ostrzeniem nerwów i mikrobioniką”³⁵. Z czasem termin „czarna medycyna” zleksykalizował się i ustalił na określenie ogółu zabiegów medycznych (chirurgicznych, internistycznych), których celem jest uśmiercenie bądź okaleczenie pacjenta na zlecenie³⁶. Czarna medycyna, odrzucająca przysięgę Hipokratesa (*primum non nocere*), za pomocą *nanotechnologii i *narkotekom uzależnionych od zleceńodawców zabiegów (biochemicy Rady Pierścienia ze *Schizmatrixu* Bruce’a Sterlinga syntetyzują każdą toksynę, na którą znajdują popyt). W **Neuromancerze* Gibsona (zob. *Gibson William) czarna medycyna wykorzystywana jest przez zarządy korporacji do zapewnienia sobie lojalności pracowników, którzy – pozbawieni farmaceutyków, łagodzających czasowo skutki podawanych trucizn – umarliby lub byliby niezdolni do pracy w *cyberprzestrzeni. W podobny sposób postąpiono z Case’em: ponieważ próbował okraść zleceńodawców (od których wziął zapłatę za kradzież poufnych danych konkurencyjnego syndykatu), ci wszczepili mu w główne arterie wolno rozpuszczającą się mykotoksynę paraliżującą układ nerwowy. Protagonista *Neuromancera*, „przywiązany do łóżka w hotelu w Memphis, halucynował przez trzydzieści godzin, a jego talent wypalał się mikron po mikronie. Ingerencja była

³⁴ W. Williams, *Gwiazda wideo*, przeł. P. Staniewski, „Fenix” 1991, nr 2, s. 15.

³⁵ W. Gibson, *op. cit.*, s. 14 (podkr. A.M.).

³⁶ W tym sensie używa tego określenia Mirosław Schulz – zob. *idem*, *Ciało do korekty – cyborgi*, [w:] *Nowe nawigacje II*, s. 168.

minimalna, subtelna i absolutnie skuteczna. Dla Case'a, żyjącego jedynie dla niematerialnego uniesienia, cyberprzestrzeni, to był Koniec. [...] Znalazł się w więzieniu własnego ciała”³⁷.

mięso/mięcho

sposób, w jaki bohaterowie utworów *cyberpunkowych traktują własną osobę, ma swój rodowód w punkowym dążeniu do świadczenia o nicości i obrzydliwości świata. Owa poza skrajnego nihilizmu i totalnej abnegacji wyraża się głównie w niechlujnym wyglądzie i braku dbałości o elementarną higienę osobistą. Taki stosunek do własnej osoby wynika z pogardy dla ciała będącego – jako element *RR (*real reality*) – przede wszystkim zbędnym ciężarem uniemożliwiającym pozostawanie cały czas w *cyberprzestrzeni. O tak jednoznacznie negatywnym stosunku do własnej cielesności świadczyć mogą słowa narratora **Neuromancera*: „elita okazywała obojętność, czy nawet pogardę dla ciała. Ciało to mięso”³⁸.

Jeszcze bardziej radykalną postawę zajmują bohaterowie *Perfekcyjnej niedoskonałości* Jacka Dukaja, dla których „ciało to organiczne ubranie. Ciało to nie ty. Oczywiście, możesz gustować w określonym kroju, stylu, estetyce danego projektanta, możesz przywiązać się do konkretnego egzemplarza i się z nim do pewnego stopnia identyfikować – ale nie tracisz tożsamości, zgubiwszy buty, prawda?”³⁹

nanorobotyka

fikcyjna gałąź *nanotechnologii umożliwiająca konstruowanie robotów o wymiarach atomowych, które (podobnie jak wirusy komputerowe) służą do prowadzenia wojen w *cyberprzestrzeni. W *86 centach* Bartłomieja Świderskiego w ciele bohatera toczą wojnę dwa nanoroboty, a od wyniku tych zmagania zależy, czy protagonista ujdzie z życiem.

nanotechnologia

termin z kręgu nauk informatycznych, w których oznacza dziedzinę wiedzy z zakresu konstruowania maszyn o wielkości atomu. Za prekursora nanotechnologii uważa się Arthura von Hippela, który w latach trzydziestych XX wieku, rozważając cechy atomu, doszedł do wniosku, że można wykorzystywać go do konstrukcji różnych „urządzeń” operujących na poziomie atomowym i subatomowym. Jest on

³⁷ W. Gibson, *op. cit.*, s. 13.

³⁸ *Ibidem*. Stąd uniemożliwienie Gibsonowskiemu bohaterowi *Neuromancera* – Case'owi – dostępu do komputera oznacza dla niego śmierć w oczach wszystkich, z którymi był związany.

³⁹ J. Dukaj, *Perfekcyjna niedoskonałość*, Kraków 2004, s. 353.

również twórcą terminu „inżynieria molekularna”, najlepiej oddającego istotę nanotechnologii. Apologetą nanotechnologii był Eric Drexler, postulujący tworzenie molekularnych analogów istniejących maszyn w skali mikro⁴⁰.

W *cyberpunku nanotechnologia (utożsamiana głównie z *nanorobotyką) i cyborgizacją (zob. *cyborg; *cyborg sieciowy) służy doskonaleniu bohaterów poprzez wyposażenie ich w broń i sterowanie odruchami za pomocą *wszczepów. Przykładem nanobroni jest włókno, którym posługuje się członek Yakuzy w *Johnny Mnemonic* Gibsona (zob. *Gibson William): „czubek kciuka [...] błyskawicznie zatacza łuk w górę, a niewidzialna nić łącząca go z dłonią zabójcy przechodzi poziomo przez czaszkę Ralfiego [...]. Tnie tak precyzyjnie, że nie płynie nawet krew, dopóki nie wypalą się synapsy i pierwsze drgawki nie poddadzą ciała grawitacji. Ralfi rozpadł się w czerwonym obłoku płynów organicznych [...] w absolutnej ciszy”⁴¹.

Powszechna dostępność dla bohaterów cyberpunku nanotechnologii sprawia, że uważana jest ona przez nich za naturalne uzupełnienie biologicznego ciała.

narkotyki

pomagają bohaterom *cyberpunku stymulować reakcje organizmu, umożliwiając wyostrenie zmysłów i zwiększenie szybkości reakcji. Pozwalają również zapomnieć o potrzebach fizjologicznych organizmu: Case – bohater **Neuromancer* Gibsona (zob. *Gibson William), wkraczając do Ciągu, spędza w nim kilkanaście godzin, w trakcie których zostaje podłączony do cewnika i kroplówki dozującej specyfik neutralizujący fizyczne niedogodności.

Używanie narkotyków ma jeszcze jeden, głębszy wymiar. Uzależnieni od nich bohaterowie cyberpunkowych opowieści to postacie tragiczne – zażywają środki psychotropowe i halucynogenne, by zapomnieć o koszmarze własnej egzystencji w świecie realnym, do którego wracają po wyprawach w *cyberprzestrzeń. To, co początkowo ma być jedynie metodą na zapomnienie o życiu poza siecią internetową, szybko zmienia się w wyniszczający nałóg, który kończy się powolnym obumieraniem organizmu. Szczególnym rodzajem narkotyku jest również sama cyberprzestrzeń.

Neuromancer

Powieść Gibsona (zob. *Gibson William), która – w myśl powszechnej opinii – zapoczątkowała nurt *cyberpunku we współczesnej fantastyce naukowej.

⁴⁰ Krytykę teorii i postulatów Drexlera można znaleźć w pracy Eda Regisa *Nanotechnologia. Narodziny nowej nauki, czyli świat cząsteczka po cząsteczce*, przeł. M. Prywata, Warszawa 2001.

⁴¹ W. Gibson, *Johnny Mnemonic*, [w:] *idem, Johnny Mnemonic*, przeł. P.W. Cholewa, Poznań 1996, s. 18–19.

I. tytuł

„»Neuro« od nerwów, srebrnych ścieżek. »Romancer«. Nekromancer. Przywołuję martwych [...]. Ja jestem martwymi i ich krainą”⁴² – określa sama siebie tytułowa istota, będąca manifestacją sztucznej inteligencji (*SI). Przywołanie figury nekromanty – maga posiadającego umiejętność wskrzeszania zmarłych – należy w kontekście fabuły traktować jako ocenę funkcjonowania bohaterów w *cyberprzestrzeni będącej namiastką realnego życia (*RR/*real reality*).

II. fabuła

bohaterem *Neuromancera* jest Henry Dorsett Case. Ciężko okaleczony przez rosyjską wojskową mykotoksynę, którą podali mu byli mocodawcy, pragnąc ukarać go w ten sposób za próbę kradzieży, działającą na system nerwowy, nie może korzystać z komputera mimo wysiłków japońskich specjalistów od obwodów nerwowych i mikrobiotyki. Staje się w oczach niedawnych znajomych i swoich własnych bezużyteczny, tym bardziej że przed tragedią był najbardziej cenionym włamywaczem do systemów komputerowych w sieci internetowej, kradnącym dane na zamówienie. W nadziei na wyleczenie Case przyjmuje zlecenie od sztucznej inteligencji (zob. *SI) o nazwie Wintermute (Zimowy Niemowa). Korzystając z pomocy wojowniczkii Molly, bohater ma połączyć Zimowego Niemowę z tytułowym Neuromancerem tak, by scalić oba aspekty zleciodawcy. Dzień, w którym udaje się to, oznacza nową erę dla użytkowników sieci komputerowych. Akcja powieści rozgrywa się w świecie subkultur opanowanym przez ponadnarodowe konsorcja i dalekowschodnie grupy przestępcze (zob. *gangi azjatyckie), w slumsach metropolii i przestrzeni kosmicznej.

Pomimo że fabuła *Neuromancera* nie jest oryginalna, powieść Gibsona bywa traktowana – *pars pro toto* – jako utwór definiujący istotę cyberpunku. W tym sensie jest ona swoistym symbolem tego typu piśmiennictwa.

okulary przeciwsłoneczne

stanowią nieodłączny element garderoby bohaterów cyberpunkowych ze względu na to, iż większość postaci zastąpiła gałki oczne fotoelektrycznymi wszczepami. W tym wypadku okulary przeciwsłoneczne chronią przed nagłymi zmianami natężenia światła. Przede wszystkim są one jednak namiastką prywatności w świecie, w którym każdą informację można zdobyć w cybersieci. Ciemne, przeciwsłoneczne okulary stanowiłyby więc – prócz elementu higieny – również manifestację niezależności, ukrywając zarazem ingerencję *nanotechnologii w ludzkie ciało; to, w jaki sposób jest ono od niej zależne. Bohater **Neuromancera* – Jersey

⁴² W. Gibson, *Neuromancer*, s. 353.

Terzibashjian – w rozmowie ze wspomaganą nanotechnologią Molly zdejmuje okulary, uznając tym samym jej rangę jako przewodzącej negocjacji handlowym: „Wydawało się, że patrzy znacząco na Molly, ale w końcu zdjął srebrzyste okulary [...]”

– Tak będzie lepiej, prawda? Inaczej stworzylibyśmy nieskończony tunel, zwierciadło w zwierciadło”⁴³.

Ukrywający się za taflą ciemnego szkła bohaterowie nie muszą obnażać własnej duszy, do której wszak – w myśl stereotypowych opinii – oczy są bramą, nie mogąc odnaleźć się pośród innych, podobnych im jednostek. Taka alienacja jest skutkiem spędzania większości czasu w *cyberprzestrzeni, co uniemożliwia normalne funkcjonowanie w społeczeństwie. Symbolikę okularów przeciwsłonecznych podkreśla Bruce Sterling, według którego „osłaniające oczy lustrzanki ukrywają przed »normalnym« światem fakt, że jest się niebezpiecznym szaleńcem. Symbolizują wizjonera odważnie spoglądającego w słońce [...] i innych stojących na marginesie społeczeństwa. Lustrzanki, najlepiej w chromie lub matowej czerni, emblematycznych kolorach Ruchu [miłośników cyberpunku], przewijały się w kolejnych opowiadaniach niczym rodzaj literackiego identyfikatora”⁴⁴.

„podrasowywanie” ciała

wszelkie zabiegi medyczne (zob. *medycyna) zmierzające do udoskonalenia ciała bohaterów tak, by stało się ono sprawniejsze i umożliwiło szybsze „przemieszczanie się” w sieci internetowej i rzeczywistości wirtualnej (zob. *cyberprzestrzeń). Jednocześnie warto zauważyć, że bohaterowie *cyberpunku nie korzystają z osiągnięć techniki na wzór swych antenatów z lat czterdziestych i pięćdziesiątych: czują, że są na nią skazani; nie potrafią przetrwać bez niej, a zarazem mają świadomość jej destrukcyjnego wpływu zarówno na psychikę, jak i na aspekt fizyczny swojej egzystencji. Mimo to „podrasowują” własne ciało dzięki osiągnięciom *nanotechnologii.

RR/*real reality* (rzeczywista rzeczywistość/życie)

przeciwieństwo VR (*virtual reality*), życia w *cyberprzestrzeni. RR postrzegane jest przez bohaterów *cyberpunku jako uciążliwa konieczność dbania o potrzeby fizjologiczne ciała, niekiedy „oszukiwanie” go *wszczepami i *narkotykami. Wartościowane negatywnie jest tym elementem egzystencji *hackerów, który zda się daniną płacaną fizycznemu aspektowi istnienia. Jeden z bohaterów *86 cen-*

⁴³ *Ibidem*, s. 132.

⁴⁴ B. Sterling, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, New York 1986, s. 13 (cyt. za: M. Schulz, *op. cit.*, s. 167).

tów Bartłomieja Świderskiego stwierdza: „czułem się słabo. W RR nie miałem przecież nic w ustach od dobrych kilkunastu godzin”⁴⁵. Konieczność dbania o podstawowe potrzeby fizjologiczne sprawia, że życie hackera dzieli się na przymusowy pobyt „w ciele” (określanym niejednokrotnie pejoratywnie *mięsem/mięchem) i wolność w cyberprzestrzeni.

SI

termin oznaczający sztuczną inteligencję, będący polskim przekładem angielskiego określenia *artificial intelligence* (AI)⁴⁶. W naukach informatycznych oznacza programy komputerowe mające (obecnie wciąż bardzo ograniczoną) zdolność „uczenia się” i kojarzenia różnych danych. Niekiedy mianem SI określa się również rozbudowane bazy informacji, potrafiące – dzięki zgromadzonej w nich wiedzy – udzielić poprawnej odpowiedzi na zadane pytanie. Pochodzenie nazwy SI ma związek z określeniem nadanym komputerom w początkowej fazie rozwoju technik cyfrowego przetwarzania danych. Nazywano je wtedy „mózgami elektronicznymi (elektronowymi)” dla podkreślenia analogii między ich funkcją (gromadzeniem i przetwarzaniem informacji) a zadaniami mózgu⁴⁷.

W *cyberpunku SI osiągnęła zdecydowanie wyższy poziom rozwoju umożliwiający jej nawiązanie dialogu cywilizacyjnego z człowiekiem⁴⁸. Rozbita na dwa aspekty w **Neuromancerze* Gibsona (zob. *Gibson William) pomaga bohaterowi powieści odzyskać zdolność do życia w *cyberprzestrzeni. Zdecydowanie najciekawszą i najbardziej oryginalną wizję SI zaprezentował na łamach *Perfekcyjnej niedoskonałości* Jacek Dukaj, który stworzył na jej potrzeby osobną gramatykę⁴⁹, a jednocześnie oddał obcość w postrzeganiu przez *quasi*-fizyczną manifestację SI świata w konfrontacji z doświadczeniem człowieka. W utworze Dukaja SI została przedstawiona jako byt o różnym stopniu inteligencji zależnej od usytuowania na drabinie ewolucyjnej.

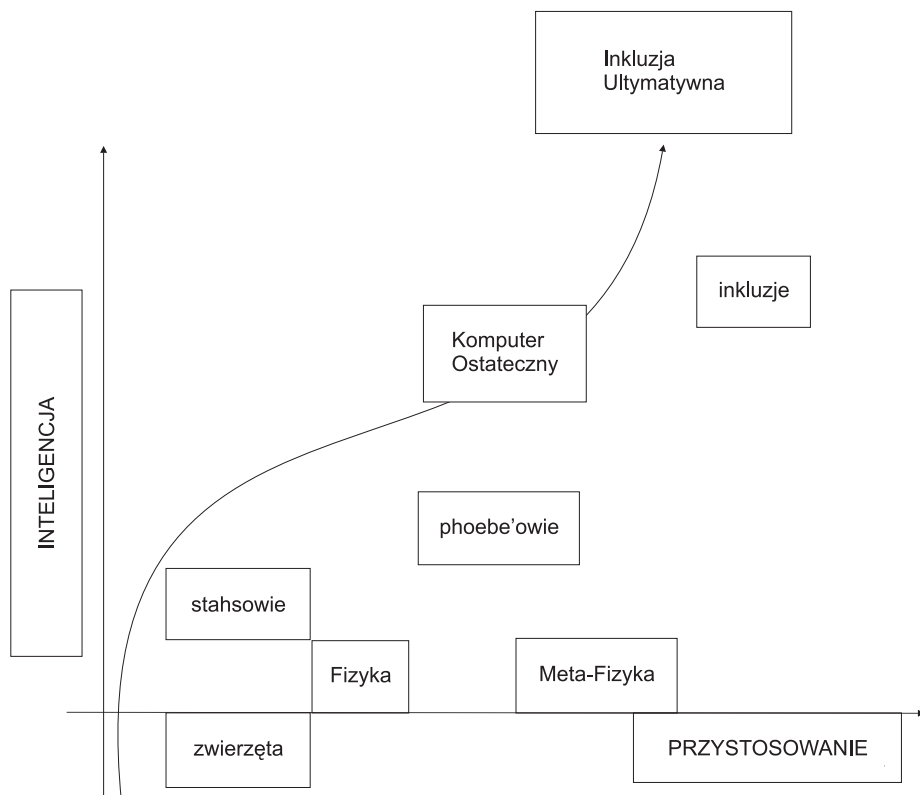
⁴⁵ B. Świderski, *86 centów*, [w:] *idem, Mocny program*, Warszawa 2002, s. 68.

⁴⁶ Krytykę pojęcia SI przeprowadził – wskazując na jego zbędność – Adam Józwiak. Zob. *idem*, notka, „Nowa Fantastyka” 2004, nr 9, s. 4.

⁴⁷ Zob. M. Tempczyk, *Teoria sztucznej inteligencji*, „Nowa Fantastyka” 1999, nr 9, s. 74.

⁴⁸ Autorzy cyberpunkowi niejako *implicite* zakładają, że powstaniu SI towarzyszyć będzie jej samoświadomość (problem ten, wykraczający poza literaturę fantastyczną, relacjonuje Witold Marciszewski, nie rozwiązując jednak sygnalizowanej tu kwestii jednoznacznie – zob. *idem, Sztuczna inteligencja*, Kraków 1998). Należy jednak zadać sobie pytanie, czy człowiek będzie potrafił ową formę bytu rozpoznać i nawiązać z nią dialog.

⁴⁹ Owa odrębność wyraża się we fleksji, sygnalizującej utworzeniem nowej kategorii rodzaju gramatycznego osoby byt: „Maximilian ś l e d z i ł u ich wzrokiem [...]. Z a g ę ś c i ł u się teraz na Platenau omal punktowo, porzuciwszy inne swoje manifestacje; m a n i f e s t o w a ł u się tylko w Farstone”, cyt. za: J. Dukaj, *Perfekcyjna niedoskonałość*, s. 9 (podkr. A.M.).



Krzywa progresu *Homo sapiens*

Źródło: J. Dukaj, *Perfekcyjna niedoskonałość*, Kraków 2004, s. 4.

SI to w cyberpunku swoisty awatar – bezcielesna forma życia, od cyborga sieciowego (zob. *cyborg sieciowy) różniąc się jedynie sztucznym, nie zaś biologicznym pochodzeniem.

społeczności sieciowe

mniej lub bardziej sformalizowane grupy miłośników nowoczesnych cyfrowych technik przetwarzania danych i komputerów, których członkowie kontaktują się między sobą najczęściej wyłącznie za pośrednictwem Internetu. Podstawą do wyróżnienia poszczególnych subkultur internetowych jest stosunek wielbicieli technik komputerowych do cyfrowego przetwarzania danych i poziom umiejętności wykorzystywania Internetu do własnych (nie zawsze legalnych) celów⁵⁰.

⁵⁰ Dane za: <http://www.kki.net.pl/~cyberpunk/cyberpunk>. Pewne dane można znaleźć również na stronie internetowej: http://project.cyberpunk.ru/idb/aspects_and_expectations.html.

- Hackerzy – mają rozległą wiedzę teoretyczną i praktyczną na temat sprzętu komputerowego i oprogramowania;
- Crackerzy – dokonują włamań do cudzych komputerów dla zysku lub sprawdzenia własnych umiejętności. Stanowią wzór kreacji większości bohaterów utworów *cyberpunkowych;
- Phreaks – w przeciwieństwie do crackerów włamują się nie do komputerów prywatnych, lecz firm telekomunikacyjnych;
- Ravers – ze społecznościami sieciowymi łączy ich jedynie fascynacja ultranowoczesną techniką komputerową, którą wykorzystują do tworzenia muzyki *rave* i organizowania całonocnych imprez w opustoszałych halach fabrycznych.

wszczepy

wykorzystujące osiągnięcia *nanotechnologii, sztucznie wykonane elementy ciała człowieka, które każdorazowo zostają dostosowane do indywidualnych potrzeb bohaterów, zależnie od wykonywanych przez nich profesji. Wszczepami w *cyberpunku mogą być zarówno ostre paznokcie Molly, bohaterki **Neuromancera* Gibsona (zob. *Gibson William), jak i „trendowe” ozdoby bohaterów *Gwiazdy wideo* Williama Wiliamsa. W tym wypadku celowa deformacja ciała, na wzór prymitywnych kultur, ma na celu uzyskanie szokującego efektu: „Pomalowane henną na czerwono włosy były jak rzędy kukurydzy, oplecione przezroczystymi paciorkami z plastiku. Paciorki zawierały szybko mutujące się bakterie, które ciągle tworzyły coraz to inne żarzące się wzory. Nos został poszerzony i spłaszczony, aby pokryć prawie całe policzki; nozdrza zmieniły się w parę poziomych nacięć, a dół nosa był szerszy niż usta. Zęby zastąpiono przez ostre jak żyłki metalowe transplanty, pasujące do siebie w precyzyjny, nieprzyjemny sposób, kiedy zamykała usta. Brwi usunięto całkowicie, a pod nimi były czarne plastikowe implanty, zakrywające oczodoły. Nie dawało się stwierdzić, i prawdopodobnie uniemożliwiono to celowo, czy były tam oczy, czy złożone czujniki przyłączone do nerwów wzrokowych. Zabieg miał na celu spłaszczenie twarzy, przekształcenie jej na płótno malarskie dla artysty makijażu. [...] Podbródek wyglądał jak schemat jakiegoś obwodu [...]. Jedna z jej rąk leżała przed nim na stole. Była równie pokryta tatuażem, jak twarz, a paznokcie zastąpiono metalowymi ostrzami w przezroczystych, plastikowych pochwach”⁵¹.

Szczególnym rodzajem wszczepu jest dek umożliwiający bezpośredni kontakt z siecią komputerową i funkcjonowanie w *cyberprzestrzeni.

⁵¹ W. Wiliams, *op. cit.*, s. 8–9.