

AGNIESZKA WŁOCZEWSKA

Wydział Filologiczny  
Uniwersytet w Białymstoku

## Cyberprzestrzeń pierwotna i jej religia

Streszczenie: Wiele wynalazków ma swe źródła w wyobraźni artystów, ich marzenia i wizje wyprzedzają rozwiązania techniczne. W 1982 roku amerykański pisarz William Gibson wykreował koncepcję cyberprzestrzeni i zilustrował ją w nowelach i powieściach. *Mona Liza turbo* przedstawia świat, w którym nie istnieją tradycyjne systemy i wartości, nie ma też religii monoteistycznych. Duchowość pozostaje jednak elementem natury człowieka nowej ery. Religią cyberprzestrzeni jest zaś vodou, którego „mechanizm” przypomina sposób funkcjonowania wirtualnej rzeczywistości i odpowiada potrzebom post-industrialnego i post-ludzkiego środowiska. Opiera się na przeżywaniu i bezpośrednim doświadczaniu, polega na wnikaniu w struktury, jest antydogmatyczne i wielorakie, Boga określa niejasno, daje dużą dowolność na poziomie kultu i praktyk. Gibson wprowadził szereg typowych dlań zjawisk i na nich osnuł wątek kryminalny książki. Vodou, zakorzeniona w afrykańskim plemiennym kulcie wodunów, dotarło do Ameryki w XVII wieku wraz z niewolnikami. Obecnie podbija rodzącą się cyberprzestrzeń, jest chętnie wykorzystywane przy tworzeniu koncepcji i estetyki gier komputerowych.

Słowa kluczowe: cyberprzestrzeń, religia, Gibson, Mona Liza, vodou, gry komputerowe

### 1. Cyberprzestrzeń pierwotna i cyberprzestrzeń właściwa

Guillaume Apollinaire (1880-1918), awangardowy poeta francuski pochodzenia polskiego, zwykł był przyrównywać pisarzy do proroków. Głosił prymat wyobraźni nad nauką i w licznych artykułach prasowych dowodził, że wszystkie wynalazki mają swoje prototypy w baśniach, mitach i legendach<sup>1</sup>. Literaturę uważał za skarbnicę niewyczerpaną, bezcenną i pełną inspiracji dla techników i konstruktorów. Jako ulubiony przykład wskazywał samolot: marzenie o lataniu w przestworzach, tak stare jak sama ludzkość, odzwierciedla się w najdawniejszych tekstach czerpiących z pierwotnych przekazów ustnych. Obrazy biblijnych aniołów, serafinów i cherubinów, mit o Dedalu i Ikarze, część proroków i niektóre postacie apokryficzne ilustrowały pragnienie, by wzbić się w przestworza. Wizje zakorzenione w kolektywnej świadomości i utrwalone przez pisarzy doczekały się realizacji na przełomie XIX

<sup>1</sup> G. Apollinaire, *Chroniques d'art (1902-1918)*, Paris 1960.

i XX stulecia, kiedy konstruktorzy zbudowali wreszcie maszyny zdolne skutecznie oderwać człowieka od ziemi.

Analizując literaturę pod kątem pragmatyzmu nie sposób odmówić Apollinaire'owi racji, wiele osiągnięć ma istotnie swe korzenie w marzeniach, które artyści przekuwali na fakty literackie czy malarskie, konstruktorzy zaś na *fakty realne*<sup>2</sup>. Cyberprzestrzeń również zaistniała najpierw na kartach książek, antycypując rozwiązanie techniczne. Autorem pojęcia jest amerykański pisarz William Gibson<sup>3</sup>, który zobrazował nowatorską koncepcję w noweli *Burning chrome* wydanej w Stanach Zjednoczonych, w czasopiśmie *Omni*, w lipcu 1982 roku<sup>4</sup>. Niniejszy artykuł poświęcony jest tej właśnie cyberprzestrzeni pierwotnej, czyli literackiej, zrodzonej w wyobraźni pisarza na kilkanaście lat przed tym, jak technicy opracowali jej komputerowe wcielenie. Gibsonowskie opisy wirtualnego świata są mroczne i posępne, cyberprzestrzeń jest jednocześnie doświadczeniem, przeżyciem, postmodernistyczną strukturą, która zastąpiła wszystkie tradycyjne i znane od stuleci systemy. Najciekawsze jest wobec tego pytanie o religię w nowej przestrzeni. Czy nadal istnieje w tradycyjnej formie? Czy ma rację bytu w nowym świecie? Analiza oparta będzie o powieść *Mona Liza turbo*<sup>5</sup>, spośród dziewięciu książek autora przełożonych na polski najlepiej bowiem określa, czym jest nowa przestrzeń i jaka religia w niej panuje.

Na wstępie przyjrzyjmy się jeszcze dzisiejszym definicjom zjawiska. Według autorów polskojęzycznej Wikipedii Gibson używał początkowo pojęcia na określenie rzeczywistości wirtualnych, w których znajdowali się jego bohaterowie. Dalej czytamy, że „obecne znaczenie uległo zmianie i mianem tym określa się przede wszystkim wirtualną przestrzeń, w której połączone siecią komputery lub inne media cyfrowe (na przykład telefonia komórkowa) komunikują się. Do łączenia komputerów służy najczęściej Internet. Tym samym jest to właściwie przestrzeń informatyczna, a nie cybernetyczna. Cyberprzestrzeń jest także określana jako nowego typu przestrzeń społeczna, w której spotykają się internauci”<sup>6</sup>. Polska definicja wydaje się niezupełnie trafna ze względu na zawartą informację o *zmianie znaczenia pojęcia*. Tymczasem nie tyle zmieniło ono znaczenie, co doczekało się realizacji i ukonkretniło się w rozwiązaniach technicznych, dziś nie funkcjonuje jedynie w obrębie mitu i literackiej wizji, lecz stało się doświadczeniem dla ludzi na całym świecie. Dlatego bardziej adekwatne i obiektywne wydają się definicje angielska czy francuska, nie

<sup>2</sup> Dla językoznawców wyrażenie „fakty autentyczne” jest błędne, jednak w obrębie literatury ma ono rację bytu. Dla wielu pisarzy kreowane rzeczywistości są tak samo realne, jak fakty świata empirycznego.

<sup>3</sup> Jest dwóch autorów noszących imię i nazwisko „William Gibson”. Autor pojęcia cyberpunkt i cyberprzestrzeń urodził się w 1948, w Conway, w Karolinie Południowej. Jest jednym z najbardziej znanych amerykańskich pisarzy science-fiction, laureatem wielu nagród literackich. Warto zaznaczyć, że Karolina Południowa jest ważnym ośrodkiem kultu jednej z odmian voodoo, co mogło wywrzeć wpływ na świat wyobraźni pisarza. por. A. Zwoliński, *Świat voodoo*, Kraków 2010, s. 131-147.

<sup>4</sup> Nowela do tej pory nie ukazała się w języku polskim.

<sup>5</sup> W. Gibson, *Mona Liza turbo*, tł. P. Cholewa, Poznań 1997.

<sup>6</sup> <http://pl.wikipedia.org/wiki/Cyberprzestrze%C5%84> [7.05.2014].

mówią bowiem o zmianie znaczenia przy realizacji koncepcji, lecz o rozszerzeniu jej z fikcji na rzeczywistość. Reasumując, według oxfordzkiego słownika cyberprzestrzeń to „pojęciowe środowisko, w którym zachodzi komunikacja za pośrednictwem sieci komputerowej”<sup>7</sup>, zaś według francuskiego *Le Petit Robert*, to „ogół danych cyfrowych tworzących świat informatyczny i środowisko komunikacji za pośrednictwem światowej sieci komputerowej”<sup>8</sup>.

Cyberprzestrzeń, urzeczywistniona na przełomie lat 80. i 90. XX wieku, stała się przedmiotem badań naukowców z różnych dziedzin, nie tylko ścisłych, ale też humanistycznych. Jednym z najwybitniejszych znawców i teoretyków zjawiska jest frankofoński socjolog Pierre Lévy. Określił je jako „wszechświat sieci cyfrowych funkcjonujących jako miejsce spotkania i przygody, zarzewie światowych konfliktów, nową granicę ekonomiczną i kulturową”<sup>9</sup>. Jest to nie tyle nowe narzędzie informatyczne, co sposób funkcjonowania, nawigacji wśród danych i relacji społecznych.

Zdefiniowanie jej na podstawie literackich wizji Gibsona nie jest łatwe. Wynika to po części tylko z faktu, że rzeczywistość wirtualna jest nienamacalna. Przede wszystkim autor nie chciał stworzyć sztywnego i zamkniętego konceptu, a jedynie zarysować ogólnie owoc fantazji. Świadczy o tym jego wypowiedź cytowana w filmie dokumentalnym poświęconym jego twórczości, o sugestywnym tytule *No Maps for These Territories* (*Nie ma map dla tych terytoriów*), zrealizowanym przez Marka Neale’a:<sup>10</sup> „Kiedy tworzyłem słowo *cyberprzestrzeń*, sam nic o niej nie wiedziałem. Był to dla mnie wówczas zwykły slogan. Z czymś się kojarzył, a jednocześnie był całkowicie pozbawiony znaczenia. Sugerował coś nieokreślonego i zarazem nie posiadał rzeczywistego semantycznego znaczenia, nawet dla mnie samego, w momencie gdy wylaniał się spod mego pióra”<sup>11</sup>.

## 2. Literacki obraz świata wirtualnego i jego religii

W *Monie Lizie Turbo* cyberprzestrzeń, nazywana również matrycą, to „po prostu metoda przedstawiania danych”, zbiór „wszystkich danych świata, ustawionych niczym jedno wielkie neonowe miasto”<sup>12</sup>. Sami bohaterowie nie potrafią jej do końca zdefiniować ani nie znają dokładnie okoliczności jej powstania. Nie utożsamiają cyberprzestrzeni z dawnym pojęciem wszechświata, prawdopodobnie dlatego, że nie można do niej wejść w sposób fizyczny i realny, ani ogarnąć jej za pomocą zmysłów

<sup>7</sup> [http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american\\_english/cyberspace](http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/cyberspace) [7.05.2014].

<sup>8</sup> *Le Petit Robert*, wersja on-line, [http://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberespace#cite\\_ref-3](http://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberespace#cite_ref-3) [7.05.2014].

<sup>9</sup> P. Lévy, *World Philosophie*, Paris 2000.

<sup>10</sup> M. Neale, *No Maps for These Territories*, premiera na Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w Vancouver, październik 2000.

<sup>11</sup> Komentarz Williama Gibsona z filmu dokumentalnego *No Maps for These Territories*; [http://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberespace#cite\\_note-1](http://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberespace#cite_note-1): « All I knew about the word “cyberspace” when I coined it, was that it seemed like an effective buzzword. It seemed evocative and essentially meaningless. It was suggestive of something, but had no real semantic meaning, even for me, as I saw it emerge on the page. » [7.05.2014].

<sup>12</sup> William Gibson, dz. cyt., s. 70, 20.

czy rozumu. Można natomiast wnikać doń za pośrednictwem specjalnego sprzętu, zestawu cyberprzestrzeni złożonego z deka, trod, kabli i komputera. Oddziałuje on na podświadomość i wywołuje konkretne stany w ludzkim umyśle. Człowiek podłącza się do systemu danych, doświadcza informacji i „widzi” je bezpośrednio w umyśle, bez pośrednictwa monitora: „Facet miał na czole przyklepione trody; gruby czarny kabel był umocowany do krawędzi noszy. (...) jakiś zestaw cyberprzestrzeni? Gentry sporo wiedział o cyberprzestrzeni, a w każdym razie sporo o niej mówił, ale Ślizg nie pamiętał niczego na temat bycia nieprzytomnym i włączonym... Ludzie włączali się, żeby móc sobie pogrzebać. Założyć trody i znaleźć się tam, wśród wszystkich danych świata (...) Można tam było krążyć i jakoś się w to wczuwać, przynajmniej wizualnie. Gdyby nie to, szukanie drogi do konkretnego, potrzebnego fragmentu danych byłoby zbyt skomplikowane. Gentry nazywał to ikonizacją”<sup>13</sup>.

Osobie poddanej stymulacji komputerowej wydaje się, że krąży po cyberprzestrzeni niczym po świecie realnym. Takiemu złudzeniu ulega Kumiko, córka potężnego bosa japońskiej mafii: „Zamiast użyć bezcielesnego, natychmiastowego przeskoku, zwykle wykorzystywanego w matrycy, Tick wykonał przejście w czasie rzeczywistym. Żółta płaszczyzna, jak wyjaśnił, była dachem londyńskiej Giełdy i powiązanych z nią jednostek w City. Wygenerował coś w rodzaju łodzi, którą popłynęli: niebieską abstrakcję, mającą redukować możliwość dezorientacji przestrzennej. I kiedy ta łódź odpływała z Giełdy, Kumiko obejrzała się i patrzyła, jak maleje wielki żółty sześcian. Tick, jak przewodnik turystyczny, wskazywał rozmaite struktury (...) Kumiko przyglądała się architekturze cyberprzestrzeni. W myślach słyszała głos swego dwujęzycznego francuskiego nauczyciela z Tokio: tłumaczył jej potrzebę istnienia takiej przestrzeni informacyjnej. Ikony, punkty zwrotne, sztuczne rzeczywistości...”<sup>14</sup>.

Nie wiadomo dokładnie ani kiedy ani jak doszło do upadku starego świata i nastania ery cyberprzestrzeni. Przełom dokonał się prawdopodobnie na skutek wojny nuklearnej, do której doszło po II wojnie światowej, oraz wielkiego wybuchu, jednak w powieści nie ma relacji z tego wydarzenia. Dowiadujemy się o nim z luźnych reminiscencji, bohaterowie wspominają, że stało się to około piętnastu lat temu<sup>15</sup>. Nadal pozostaje wiele przedmiotów dawnego świata, jak choćby zużyty sprzęt AGD, który szpeci i tak już brzydką nową rzeczywistość. Przełomową datę określają ogólnie „Kiedy Się Zmieniło”, „po tym, jak się zmieniło”: „-A co chciałabyś wiedzieć, Angie?

-„Kiedy Się Zmieniło”...

-Ta forma mitu zwykle pojawia się w dwóch postaciach. Pierwsza zakłada, że matryca jest zamieszkała, czy może odwiedzana przez pewne osobowości, których charakterystyka odpowiada pierwotnemu wzorcowi mitycznemu „ludzi ukrytych”. Druga wiąże się z założeniem wszechwiedzy, wszechmocy i niepojmowalno-

<sup>13</sup> Tamże, s. 20.

<sup>14</sup> Tamże, s. 225.

<sup>15</sup> Tamże, s. 98.

ści ze strony samej matrycy”<sup>16</sup>.

Zagadka powstania cyberprzestrzeni odsłania się sukcesywnie, ale nigdy do końca. Jej koncepcję opracowała rodzina Tessier-Ahpool i uczyniła zeń najpilniej strzeżoną tajemnicę. Wymyśliła sposób tworzenia bliźniaczych inteligencji i zbudowała przestrzeń wirtualną jako wielkie wrzeciono Freeside. Sama usytuowała się poza nim, na orbicie, dzięki czemu pozostawała nieuchwytną potęgą kontrolującą funkcjonowanie układu<sup>17</sup>.

Wraz z nastaniem nowej ery życie człowieka uległo przeorganizowaniu i przewartościowaniu. Wiele dawnych systemów załamało się. Rozbite zostały tradycyjne struktury społeczne, a z nuklearyzowani ludzie żyją w całkowitym oderwaniu od siebie, samotni i skupieni wyłącznie na swoich sprawach. Nie ma już narodów ani państw, grup zawodowych ani partii politycznych, przestały istnieć wartości takie jak: dom, rodzina, przyjaźń, solidarność, empatia. Tradycyjną materialną ekonomię, opartą na konsumpcji masowo wytwarzanych dóbr, wyparły interesy wirtualne. Władzę sprawują wielkie koncerny i rywalizujące z nimi o wpływy gangi przestępców. Toczy się bezpardonowa walka, w której bezcennym skarbem jest informacja i dostęp do niej. Nowy typ potęgi opiera się na gromadzeniu jak największej ilości danych: „-Ale czym Swain płaci tym ludziom? –Informacją. Moim zdaniem nasz pan Swain wszedł ostatnio w posiadanie bardzo cennego źródła informacji i w tej chwili przekuwa je na władzę. Na podstawie tego, co słyszałem, zaryzykowałbym twierdzenie, że zajmuje się tym już od dłuższego czasu. Jest w miarę oczywiste, że idzie w górę, rośnie. Pewne fakty sugerują, że w tej chwili jest człowiekiem o wiele ważniejszym, niż był jeszcze tydzień temu”<sup>18</sup>.

Stary system wiedzy opartej na nauczaniu książkowym też runął w gruzy i w cyberprzestrzeni nie ma szkół w tradycyjnym pojęciu. W specjalnych placówkach dzieci uczą się tajników wchodzenia do przestrzeni danych: „*Tam nie ma tam*. Tego uczyli dzieci, kiedy tłumaczyli, co to jest cyberprzestrzeń. Pamiętała wykład uśmiechniętego nauczyciela w przedszkolu (...) Pamiętała obrazy migające na ekranie: piloci w ogromnych hełmach i niezgrabnych rękawicach, neuroelektronicznie prymitywny „świat wirtualny”, technikę efektywniej spinającą ich z samolotami, pary miniaturowych terminali wideo, pompujących komputerowo generowany strumień danych bojowych, wibrotaktyle rękawice sprzężeniowe, dające wrażenie dotykowego świata klawiszy i spustów... W miarę rozwoju techniki zmniejszały się hełmy, wideoterminala doznawały atrofii...”<sup>19</sup>.

Czytelnika nie dziwi fakt, że w rozbitym i z nuklearyzowanym świecie nie ma Boga i żaden z bohaterów nie wyznaje którejś z monoteistycznych religii. Sama fabuła została tak skonstruowana, że nie dotyka bezpośrednio spraw wiary ani problemów egzystencji. Bohaterowie nie debatują nad kwestiami moralnymi czy etycz-

<sup>16</sup> Tamże, s. 114.

<sup>17</sup> Tamże, s. 93.

<sup>18</sup> Tamże, s. 172.

<sup>19</sup> Tamże, s. 46-47.

nymi. Transcendencja i eschatologia utraciły rację bytu w cyfrowym i zmechanizowanym świecie, odarte z wymiaru wiary stały się faktem i doświadczeniem. Po tym „Kiedy Się Zmieniło” człowiek wyrugował Boga i sam zajął jego miejsce. A raczej wstawił na nie cyberprzestrzeń, którą może sterować:

„-To znaczy, że matryca jest Bogiem?

-W pewnym sensie, choć w ramach tej formy mitu dokładniejsze byłoby raczej stwierdzenie, że matryca posiada Boga, jako że cechy wszechwiedzy i wszechmocy ograniczone są do niej samej.

-Jeśli jest ograniczony, to nie jest wszechmocny.

-Otóż to. Zauważ, że mit nie przyznaje tej istocie nieśmiertelności, jak zwykle dzieje się w systemach wierzeń związanych z istotą wyższą, przynajmniej w warunkach waszej szczególnej kultury. Cyberprzestrzeń istnieje, o ile można nazwać to istnieniem, dzięki czynnikowi ludzkiemu.

-Jak ty.

-Tak. (...)

-Gdyby istniała taka postać – powiedziała – byłabyś jej częścią, prawda?

-Tak.

-Wiedziałaś o tym?

-Niekoniecznie.

-A czy wiesz?

-Nie.

-Czy wyklucasz taką możliwość?

-Nie.

-Nie sądzisz, Ciągłość, że to dziwaczna dyskusja?

Policzki miała mokre od łez, choć nie poczuła, kiedy zaczęły płynąć.

-Nie.

-A jak opowieść o... – Zawahała się; prawie powiedziała na głos „loa”. - ... o stworach w matrycy... Jak pasują do idei istoty wyższej?

-Nie pasują. Jedno i drugie jest wariantem „Kiedy Się Zmieniło”. Oba powstały raczej niedawno<sup>20</sup>.

### 3. Vodou jako religia Gibsonowskiej cyberprzestrzeni

Jednak przy wnikliwej lekturze okazuje się, że ów ateizm cyberprzestrzeni jest pozorny. Autor posługuje się symbolistyczną retoryką elipsy, anakoluty i zawieszania, a liczne aluzje sugerują, że nawet w wirtualnym świecie człowiek nie został odarty z duchowości. Znalazł religię, która zdaje się lepiej pasować do natury nowej rzeczywistości, niż judaizm, chrześcijaństwo, islam czy buddyzm. Religią scyfryzowanego świata jest vodou. Zanim jednak przejdziemy do opisu jej historii i analizy zastosowania literackiego, przyjrzyjmy się losom tradycyjnych wyznań po tym, „Jak

<sup>20</sup> Tamże, s. 114-115.

Się Zmieniło”.

Judaizm, islam ani buddyzm w ogóle nie zostają wymienione. Chrześcijaństwo jawi się jako relikw dawnego świata, śmieszny i bezużyteczny. Obraz Jezusa widziany oczyma bohaterki Mony, przedstawiony został jako zwykła starzyzna z pchlego targu, zaś kaznodzieja jako obłąkany: „W centrum handlowym były licencjonowane stragany, gdzie przyjmowali gotówkę. Ktoś grał na trąbce na asfaltowym placu, który był kiedyś parkingiem – ostra kubańska solówka, odbijająca się i zniekształcała na betonowymi ścianami, konające nuty zagubione w porannym gwarze targowiska. Uliczny kaznodzieja rozłożył szeroko ramiona, a w powietrzu ponad nim powtórzył ten gest błady i nieostry Jezus. Stał na skrzynce, w której mieścił się zestaw projekcyjny, a na ramionach miał obszerny nylonowy plecak z dwoma głośnikami sterzącymi jak gładkie chromowane głowy. Kaznodzieja zerknął na Jezusa, zmarszczył brwi i poprawił coś u pasa; Jezus zamigotał, pozieleniał i zniknął. Mona zaśmiała się. W oczach mężczyzny błysnął gniew boży, zadrżał mięsień w przeoranym blizną policzku. Mona skręciła w lewo, między rzędy sprzedawców owoców, którzy na swych pogiętych metalowych wózkach układali piramidy pomarańczy i grejpfrutów (...) kaznodzieja wystartował na pełnej głośności, w pół zdania, jakby rozgrzewał się i doprowadzał do zaplutej furii, a potem nagle uruchomił wzmacniacz. Hologram Jezusa w białej szacie wygrażał gniewnie niebu, targowisku i znowu niebu. Uniesienie, mówił. Nadchodzi uniesienie. Mona skręciła w pierwszą alejkę – automatyczny odruch unikania wariatów – i znalazła się między wyblakłymi stolikami karcianymi, na których leżały tanie indyjskie zestawy symstymu, używane kasety, kolorowe igły mikrosoftów wbite w klocki jasnoniebieskiego styropianu”<sup>21</sup>.

Tradycyjna religia przedstawiona została w sposób szyderczy, co nie oznacza, że bohaterowie negują wszystkie jej elementy. Ludzie epoki cyberprzestrzeni posiadli zdolności, którymi w judaizmie i chrześcijaństwie obdarowani są prorocy i święci. Bilokacja, dar widzenia i języków stały się zwykłymi umiejętnościami dostępnymi dla tych, którzy mają odpowiednie narzędzia elektroniczne. Cyberprzestrzeń ma też substytuty aniołów stróżów i ekwiwalenty świętych, wraz z najważniejszą spośród nich, Maryją. Kumiko zabrała w podróż do Londynu mały przenośny aparat, w którym zakodowana jest postać przewodnika. Może go aktywować, kiedy potrzebuje pomocy czy informacji, a wtedy ów stróż materializuje się, widoczny tylko dla niej, niewidzialny dla otoczenia: „-Cześć – odezwał się duch. (...) Chłopiec zamigotał i zniknął. [Kumiko] spojrzała na niewielki gładki aparat i powoli zacisnęła palce. -Cześć po raz drugi – powiedział. -Jestem Colin. (...) -Jeśli jestem dla ciebie zbyt widmowy... – uśmiechnęła się - ... możemy podciągnąć rozdzielczość. I nagle zmaterializował się w pełni, nieprzyjemnie wyraźny i rzeczywisty; zatrząsk na klapie jego ciemnej kurtki wibrował z halucynatoryczną jasnością. -To wyczerpuje baterie – stwierdził i zbladł do poprzedniego stanu. (...) -Nie jesteś prawdziwy – oznajmiła surowo. Wzruszył ramionami. -Nie trzeba tak głośno, panienko. (...) Subwokaliza-

<sup>21</sup> Tamże, s. 57-58.

cja, to właściwy sposób. Wychwytyję wszystko przez skórę”<sup>22</sup>.

Cyberświęci to ludzie wykreowani dla potrzeb funkcjonowania systemu. Gwiazda i królowa Angie Mitchell przypomina pod pewnymi względami Maryję. Jako jedyna urodziła się „bez zmazy pierworodnej”, co w realiach cyberprzestrzeni oznacza zdolność wnikania do matrycy bez potrzeby korzystania ze sprzętu: „Dawno temu, w Arizonie, ojciec ostrzegął ją przed włączaniem. „Nie potrzebujesz tego”, mówił. I nie potrzebowała: śniła cyberprzestrzeń, jakby neonowe linie kratownicy czekały na nią pod powiekami”<sup>23</sup>. Jest piękna, ale tylko fizycznie. Jej niedościgniona uroda to efekt pracy całego sztabu PR-owców, zadanie bohaterki polega bowiem na przyciąganiu ludzi do cyberprzestrzeni: „Na jednym ze stolików wisiał portret Angie Mitchell – plakat, jakiego Mona jeszcze nie widziała. Zatrzymała się i wpatrzyła łakomie; najpierw przestudiowała ubranie i makijaż gwiazdy, potem spróbowała rozpoznać otoczenie, miejsce, gdzie wykonano zdjęcie (...) chłonęła piękno obrazu, luksus przedstawionego pokoju. To musiał być jakiś zamek i Angie pewnie tam mieszkała (...) Z mnóstwem ludzi, którzy się nią zajmowali, czesali włosy i wieszali ubrania... Wiedziała, że ściany zbudowane są z wielkich głazów, a te lustra mają ramy z czystego złota, rzeźbione w liście i anioły. Napis u dołu wyjaśniał może, gdzie to jest, ale Mona nie umiała czytać. Wszystko jedno. Na pewno nie było tam żadnych pieprzonych karaluchów”<sup>24</sup>.

Søren Kierkegaard twierdził, że człowiek w epoce współczesnej dał się obejrzeć z indywidualności i uwieść trzem mirażom: prasie, demokratycznym reformom i metafizyce<sup>25</sup>. Trudno odmówić racji XIX-wiecznemu duńskiemu filozofowi patrząc na to, jak dziś ludzie dają się łatwo mamieć obrazom serwowanym przez media i ulegają pozornemu poczuciu siły w postaci opinii publicznej. Gibsonowscy bohaterowie ery cyberprzestrzeni żyją tak samo w iluzji. Angie to typowa celebrytka, występuje w urzekająco pięknych miejscach, w luksusie i zbytku, każdy najdrobniejszy gest jest starannie wyreżyserowany, każdy drobiazg dopracowany. Jednak poza rozkoszą doznań wzrokowych nie ma nic wartościowego do zaferowania, podobnie jak jej poprzedniczka Tally: „(...) ciało Tally, oddechy Tally. *Jak zdolam cię zastąpić?*, pomyślała [Angie], oszołomiona fizycznością byłej gwiazdy. *Czy daję ludziom tę samą rozkosz?* Tally-Angie patrząca przez obrośniętą winoroślą otchłań, będącą również bulwarem (...) płynie pracujące mięśnie i szary, rozmazany beton... Tally pedałowala na rowerze, na niskograwitacyjnym welodromie (...) Gładka pościel, dłoń między jej nogami, fioletowy zmierzch za szklaną płytą, odgłos płynącej wody (...) Czerwone wino spływające do kieliszka (...) Wzrok Tally koncentrował się na opalonym przegubie chłopca”<sup>26</sup>.

Cyberprzestrzeń zniewala widza pustą uludą, odciąga uwagę od spraw naprawdę

<sup>22</sup> Tamże, s. 9-10.

<sup>23</sup> Tamże, s. 46.

<sup>24</sup> Tamże, s. 58.

<sup>25</sup> S. Kierkegaard, *Recenzja literacka*, Cieszyn 2008.

<sup>26</sup> W. Gibson, dz.cyt., s. 52-53.



ważnych, od prawdy człowieka o nim samym. Zaś piękne obrazy, które serwuje, po latach blakną, okazują się kiczem i banałem.

Tytułowa Mona, nastoletnia prostytutka-analfabetka, określona jest jako bezGRZESzna. Nie chodzi tu oczywiście o niewinność i czystość moralną. W cyberprzestrzeni pojęcie to opisuje osobę funkcjonującą poza wszelkimi systemami: „Była szesnastoletnia i bezGRZESzna (...) To znaczy, że po urodzeniu nie nadano jej Generalnego Numeru Identyfikacyjnego, nie znalazła się w Głównym Rejestrze Zapisów Ewidencyjno-Statystycznych. Dorastała nie ujęta przez większość oficjalnych systemów”<sup>27</sup>.

Cyberprzestrzeń jest nowym sposobem istnienia. Nie polega on na zdobywaniu wiedzy, odkrywaniu świata i poznawaniu siebie, lecz na doświadczaniu informacji i przeżywaniu wykreowanych obrazów. Człowiekowi niepotrzebne są monoteistyczne religie objawione. Jak się jednak okazuje, nie uległ on sam zmechanizowaniu i duchowość pozostaje niezbywalnym elementem jego natury. Nie jest to jednak duchowość uwznioślająca, prowadząca ku doskonałości i Bogu. Pozwala ona jedynie przenikać struktury i rządzić. W cyberprzestrzeni bowiem, podobnie jak w świecie rzeczywistym, toczy się nieustanna walka. Z tym, że nie ścierają się ze sobą zło i dobro, lecz różne grupy interesów. Jedną z nich są wspomniane loa, stwory matrycy, które potrzebują pierwiastka duchowego jako nośnika do wirtualnego świata. W cyberprzestrzeni mamy zatem religię, której mechanizm odpowiada sposobom funkcjonowania matrycy. Jest nią vodou, nad którym warto się przez chwilę pochylić.

#### 4. Czym jest vodou?

Trudno dać jednoznaczną odpowiedź na pytanie o to, czym ono jest. Powszechnie uważa się, że to religia synkretyczna lub syntetyczna<sup>28</sup>, jednak nie wszyscy badacze zgadzają się z takim określeniem. Andreas Gossling kontestuje je twierdząc: „Kult *voodoo* bywa często określany jako religia synkretyczna, tak jakby szczególnym wyjątkiem, a nie regułą historii powszechnej był fakt, że poszczególne religie powstały jako konglomeraty złożone z elementów innych duchowych nurtów. (...) za *autentyczne* uchodzą religie, których początki uległy zapomnieniu albo też zostały przesłonięte za pomocą zręcznie pielęgnowanej tradycji. *Synkretycznymi* natomiast nazywa się takie kulty, które są zbyt młode, zbyt mało przebojowe albo mają zbyt mało dogmatyczny charakter, aby można je było upiększać mianem *religii światowych*”<sup>29</sup>. Jak wskazuje Józef Kwaterko, vodou nie jest religią objawioną, nie ma w niej świętej księgi wyjaśniającej tajniki wiary, nie ma usankcjonowanego kultu ani głównego zwierzchnictwa<sup>30</sup>. Alfred Metraux nazywa je „religią tańczącą”, zaś Karen Richman i Terry Rey wręcz nie nazywają vodou religią. Wskazują, że jest

<sup>27</sup> Tamże, s. 54.

<sup>28</sup> A. Zwoliński, dz. cyt., s. 27 oraz rozdz. 3 „Synkretyzm afrochrześcijański”, s. 57-82.

<sup>29</sup> A. Gossling, *Voodoo. Bogowie, czary, rytuały*, Kraków 2010, s. 21-22.

<sup>30</sup> J. Kwaterko, *O malarstwie vodou na Haiti*, „Konteksty” 01/02 (2012), s. 118-124.

to raczej praktyka, rytuał, a przede wszystkim *doświadczenie i przeżycie*. Polega ono na połączeniu ducha i materii, zbliżone jest do kongijskiej tradycji *kanga*, praktyki łączącej czyjaś duszę z jakąś wybraną formą materialną<sup>31</sup>.

Podobnie jak definicja, tak i historia vodou jest skomplikowana i nie do końca odkryta. Narodziło się ono na przełomie XVII i XVIII wieku, na antylskiej wyspie Haiti, stanowiącej wówczas francuską kolonię. Sama nazwa odsyła najpierw do haitańskiej odmiany języka kreolskiego, jednak etymologia sięga głębiej, aż do afrykańskiego języka ayizo (z rodziny języków z obszaru Niger-Kongo), używanego przez plemiona zamieszkujące tereny dzisiejszego Beninu, nad Zatoką Gwinejską. Dla nich vodou (vodun) oznaczało „tajemnicze siły i potęgi rządzące światem i tymi, którzy ten świat zamieszkują, jak również szereg form artystycznych wyrażających energie vodou”<sup>32</sup>. Do dziś określenie to funkcjonuje w kulturach plemiennych i odsyła do kultu wodunów.

Pierwsze wzmianki pojawiły się w Europie w dokumentach z XVII wieku. Najstarszy szczegółowy opis ceremonii haitańskiego vodou pochodzi z roku 1797, jego autorem jest francuski podróżnik i pisarz Moreau de Saint-Méry<sup>33</sup>. Początkowo nazwę kultu zapisywano różnie, jako *vodun*, później *vodou*, *vodoun*, *vaudoux*, *voodoo*. Niemniej XX-wieczne badania religioznawców i antropologów kultury wykazały, że nazw tych nie można traktować jako synonimów. *Vodun*, albo kult wodunów, określa religię z obszarów Konga; *vodou* (lub *vaudoux*) to haitańskie wierzenie synkretyczne; *voodoo* (lub *hoodoo*) odnosi się do praktyk religijnych Luizjany. Aby uniknąć konfuzji Biblioteka Kongresu w Stanach Zjednoczonych przyjęła, w październiku 2012 roku, zapis *vodou* jako oficjalną nazwę w odniesieniu do religii haitańskiej<sup>34</sup>.

Wiara w tajemne moce przywędrowała na Antyle wraz z niewolnikami, których ściągano do pracy na plantacjach z Czarnej Afryki, głównie z obszarów dzisiejszej Ghany, Togo, Beninu, Nigerii. Początkowo obrzędy plemion Fon, Ewe, Joruba, Bakongo czy Taino sprawowano w tajemnicy przed białymi plantatorami, którzy surowo zakazywali wszelkich zabobonów pod groźbą okrutnych kar i kazali niewolnikom przyjmować chrześcijaństwo<sup>35</sup>. Sprawy wiary w koloniach regulował *Czarny Kodeks*, wydany w 1685 na polecenie Ludwika XIV: „Wszystkich niewolników, którzy znajdują się na naszych wyspach, należy ochrzcić i nauczyć zasad katolickiej, apostołskiej i rzymskiej religii. Mieszkańcy, którzy kupują przybyłych świeżo Murzynów, winni najpóźniej po upływie ośmiu dni zawiadomić o tym fakcie gubernatora i intendenta tych wysp. W stosownym terminie władze udzielą im potrzebnych

<sup>31</sup> T. Rey, K. Richman, *The Somatics of Syncretism: Tying Body and Soul in Haitian Religion*, „Studies in Religion-Sciences Religieuses” 3 (2010), s. 279–403.

<sup>32</sup> D.J., Cosentino. *Sacred Arts of Haitian Vodou*, Los Angeles 1995, s. 61–87.

<sup>33</sup> Por. A. Gossling, dz. cyt., s. 39–42.

<sup>34</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Haitian\\_Vodou#cite\\_ref-FOOTNOTECosentino198877\\_19-0\[7.05.2014\]](http://en.wikipedia.org/wiki/Haitian_Vodou#cite_ref-FOOTNOTECosentino198877_19-0[7.05.2014]).

<sup>35</sup> G. Leah, *The Book of Vodou*, Hauppauge 2000, s. 48; A. Gossling, dz. cyt., s. 36.

wskazówek co do pouczenia i chrztu niewolników”<sup>36</sup>. Uważa się, że obowiązujące zakazy, strach przed karami i konieczność ukrywania się wpłynęły na kształt religii vodou. Pierwotne wierzenia uległy skażeniu, bowiem wyznawcy, zmuszeni do kamuflowania się, włączali sukcesywnie elementy duchowości europejskiej zaczerpnięte z religii chrześcijańskiej, mistycyzmu, masonerii<sup>37</sup>. Jednak Gossling podkreśla, że vodou zachowało swój pierwotny afrykański i plemienny charakter; wcale nie przejęło masowo elementów chrześcijańskich, a jego podstawowe prawdy odbiegają od nauki Kościoła. Nie traktuje życia wiecznego wyłącznie w kategoriach nagrody lub potępienia za ziemską pielgrzymkę, nie musi zatem wskazywać sposobów osiągnięcia Raju. Nie postrzega bytów w wąskich i surowo rozgraniczonych kategoriach dobra i zła, stąd nie musi roztrząsać spraw etyki, ani wyznaczać sztywnych zasad moralnych. Kwesti miłości *caritas* jest mu obca. Vodou polega na afirmacji istnienia, uznaje przenikanie się materii i ducha oraz dąży do jego doświadczenia.

Panteon vodou jest niezwykle bogaty i różnorodny. Najważniejszy jest Bondye (od fr. Bon Dieu, Dobry Pan Bóg), stwórca wszechrzeczy, który jednak nie ingeruje w sprawy świata i problemy człowieka. Ludzie mogą znaleźć pomoc u jego duchów, zwanych *loa*. Każdy z nich odpowiedzialny jest za dany aspekt życia. Wierni czczą je przez stawianie ołtarzy, składanie ofiar czy urządzenie ceremonii. Duchy dzielą się na dwie dynastie, Rada i Petro. „*Loa* Rada, w dużym skrócie znani także jako „dobre *loa*”, są w zasadzie adaptacjami lub pochodnymi dawnych dahomejskich *wodunów*. Natomiast *loa* z linii Petro uchodzą głównie za autochtoniczne istoty haitańskie, które po części są pochodzenia kreolskiego, a po części wywodzą się z dawnych rodzimych kultów karaibskich (...). Nawet nieobeznany (...) obserwator zauważa od razu różnicę atmosfery, jaka występuje zwłaszcza między rytuałami Rada i Petro: podobnie jak sami *loa* z linii Rada, również ceremonie ku ich czci mają charakter łagodny i umiarkowany. Natomiast bóstwa Petro uchodzą za agresywne, srogie i „zawzięte”; stosownie do tego także ich ceremonie wyglądają bardziej „nerwowo”, prowokująco, ostro”<sup>38</sup>.

Najbardziej znane *loa* to Baron Samedi, Maman Brigitte, Legba, Erzuli Frieda, Simbi. Pan Baron Sobota, jest najważniejszym spośród Guédé, czyli duchów śmierci. Ubiera się chętnie w strój wieczorowy, biały cylinder i okulary słoneczne z rozbitym jednym szkłem. Jest panem śmierci, ale i zmartwychwstania, stąd jego ulubionym miejscem jest cmentarz. Jako że skupia sprzeczne pierwiastki życia i śmierci, Europejczykom wydaje się być postacią groteskową, cechującą się specyficznym poczuciem humoru pełnym grozy przemieszanej z lubieżnością, smutku ze śmiechem, pijaństwa z uniesieniem. Podobna do niego pod względem charakteru jest żona, Maman Brigitte, opiekunka odpowiednio oznakowanych grobów. Papa Legba to stróż rozstajnych dróg, pośrednik między *loa* a ludźmi. Pozwala śmiertelnikom

<sup>36</sup> A. Gossling, dz. cyt., s. 35. Co ciekawe, niektóre praktyki vodou zakazane są również przez obowiązujący dziś kodeks karny Haiti.

<sup>37</sup> D.J. Cosentino, dz. cyt., s. 25–55.

<sup>38</sup> A. Gossling, dz. cyt., s. 65–66.

komunikować się z duchami, otwiera bramy zaświatów. Wierzy się, że Legba jest łącznikiem doskonałym, gdyż zna wszystkie języki. Erzuli Freda to strażniczka miłości, duch patronujący pięknu, biżuterii, tańcowi, kwiatom i zbytkowi. Jej kolory to różowy, błękitny, złoty i biały. Ma trzech mężów i nosi od nich pierścienie zaręczynowe. Simbi jest panem deszczu i czarodziejów.

Vodou, zakorzenione w tradycjach nomadycznych plemion afrykańskich oraz niepiśmiennych i niewykształconych niewolników, nie rozwinęło samodzielnej sztuki sakralnej: „W odróżnieniu od niemal wszystkich innych wielkich religii – współczesnych nam i znanych z historii – mitologie voodoo nie znalazły jednak wiążącego wyrazu ani w jakiś świętych księgach, ani w religijnych malowidłach czy rzeźbach; *loa* uobecniają swoje nadprzyrodzone charakterystyki ciągle na nowo, wcielając się w osoby przez siebie nawiedzane”<sup>39</sup>. Korzysta jednak bardzo często z ikonografii chrześcijańskiej, przez co niektórzy mogą mylnie sugerować się, że vodou przejęło tradycję chrześcijańską. Powszechnie mniema się, że w wyniku synkretyzmu *loa* zaczęło utożsamiać z chrześcijańskimi świętymi oraz że na Haiti poszczególne duchy symbolizują poszczególne postacie: odpowiednikiem Legby jest święty Antoni Pustelnik; Damballa to święty Patryk. Tymczasem posługiwanie się obrazami świętych było swego rodzaju zasłoną ochronną. Wyznawcy vodou, idąc do katolickiej świątyni, mogli w ten sposób bezpiecznie oddawać cześć *loa* skrytym pod oficjalnymi wizerunkami świętych. Gossling wskazuje, że również równoramienny krzyż Barona Samedi ma niewiele wspólnego z krzyżem Chrystusa, gdyż nawiązuje do afrykańskiego poteau-mitan, słupa, przy którym sprawuje się obrzędy, który, jako symboliczna oś, łączy dwa światy. Pionowo spina niebo z ziemią, poziomo świat ludzi<sup>40</sup>.

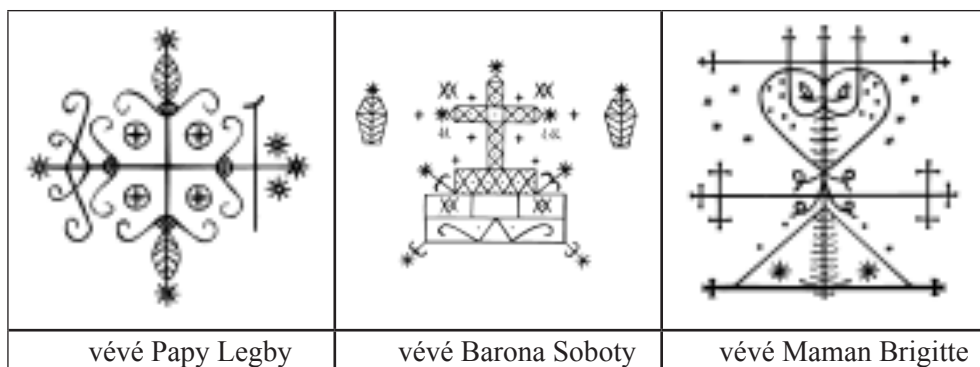
Metraux, Richmann i Rey określają vodou jako religię tańczącą, przeżycie i doświadczenie, gdyż opiera się ono na kulcie bardzo rozbudowanym, tajemniczym i wprowadzającym człowieka w trans. Obrzęd jest podstawowym sposobem komunikowania z zaświatami. Kluczowymi postaciami są zatem przewodnicy, czyli kapłanki *mambo* i kapłani *hungan*, od których zależą praktyki w danej wspólnotce. A tych jest wiele na Haiti, niektóre tworzą sekty czy tajne bractwa, które mają swe własne panteony *loa* oraz specyficzne rytuały. Ogólnie cześć duchom oddaje się codziennie, w domach ludzie trzymają ołtarze dla *loa*, na których stawia się różne przedmioty, jak biała świeca, szklanka czystej wody, kwiaty, różańce, obrazki świętych, grzechotki. Świętymi miejscami vodou są też cementarze i rozstajne drogi. Pierwsze jest skarbnicą dusz, drugie miejscem dostępu do zaświatów. Świątynia vodou, *hunfur*, służy większym ceremoniom, z przygotowywaniem ofiar ze zwierząt. Zaczynają się od śpiewu litanii po francusku, potem po kreolsku i w językach afrykańskich. Wyznawcy wierzą, że podczas wstępnego obrzędu do wspólnoty przybywają duchy, które „dosiadają” i „ujeżdżają” poszczególnych uczestników. Chodzi o to, że niektóre osoby wpadają w trans i zaczynają zachowywać się nienaturalnie. W ten sposób

<sup>39</sup> Tamże, s. 64

<sup>40</sup> Tamże, s. 250.

przez „konie” przemawia loa, kapłani zaś potrafią określić, który z duchów nawiedził zgromadzenie i czego chce: „W voodoo (...) wychodzi się z założenia, że każdy człowiek posiada *loa mèt-tèt*, nadprzyrodzonego „mistrza swej głowy”. Objawia się on w nim regularnie od pewnego wczesnego momentu, tak że człowiek ów coraz bardziej przyzwyczajają się do „swojego” *loa* i jako „koń” może się coraz lepiej dostosowywać do wymagań owej wyższej istoty”<sup>41</sup>.

Aby ułatwić komunikację i przywołać konkretne loa, wykreśla się *vévé*. Są to symbole, które kapłani rysują na ziemi za pomocą proszku - mączki kukurydzianej, popiołów, kredy - wokół poteau-mitan. Znakiem właściwym dla Papy Legby jest krzyż ozdobiony łaską; *vévé* dla Barona Soboty to krzyż na ołtarzu, otoczony niekiedy dwiema trumnami.



Vodou jest religią złożoną, bogatą i tajemniczą, obejmującą wiele zjawisk. Poza powszechnie znanymi zombi i laleczkami ma też wilkołaki, bliźniacze duchy, baka. Spośród praktyk i rytuałów typowe są biała magia, kult zmarłych, mistyczne zaślubiny z loa, rytualne inicjacje. Nie sposób wszystkie je opisać w artykule, pozostaje więc odesłać Czytelników do bogatej bibliografii<sup>42</sup>. Niewątpliwie interesujące jest wykorzystanie tej religii w beletryście. Vodou, które jest przeżyciem i doświadczeniem, doskonale odpowiada sposobom funkcjonowania Gibsonowskiej cyberprzestrzeni. Od samego początku autor wplata zatem w fabułę szereg nazw, pojęć i obrazów typowych dla haitańskiego kultu. Na jego mechanizmie oplótł wątek kryminalny: loa wnikają w cyberprzestrzeń niczym w świadomość człowieka „konia”, by zdobyć informację oraz przejąć kontrolę i władzę. Pojawiły się wraz z nastaniem nowej ery, „po tym, jak się zmieniło”, jak całkowitemu rozbięciu uległy struktury dawnego świata. Sama Mamman Brigitte, którą uważają za żonę barona Samedi, za „najstarszą z umarłych”<sup>43</sup>, wyjaśnia, że synkretyzm okazał się najlepszą formą religii w nowym świecie: „-Loa przybyły z Afryki w pierwszych dniach... – Nie tacy,

<sup>41</sup> Tamże, s. 64.

<sup>42</sup> Por. zwłaszcza A. Zwoliński, dz. cyt., bibliografia do poszczególnych rozdziałów.

<sup>43</sup> W. Gibson, dz. cyt., s. 23-25.

jakich poznałaś. Kiedy nadeszła chwila, jasny moment, istniała absolutna jedność, pojedyncza świadomość. Ale była też inna. –Inna? –Mówię tylko o tym, o czym wiem. Tylko jedna znała tę inną, a jedynej już nie ma. Wobec tej wiedzy ośrodek zawiódł i fragmenty rozerwały się. Szukały formy, każdy z nich, to bowiem jest naturą takich rzeczy. Wśród wszystkich znaków, jakie twój gatunek zebrał do obrony przed nocą, w tej sytuacji paradygmaty vodou okazały się najbardziej odpowiednie<sup>744</sup>.

W powieści Gibson posłużył się najbardziej charakterystycznymi elementami: „Są też oni, Jeźdźcy, loa: Pappa Legba – jasny i płynny jak rtęć; Ezili Freda – matka i królowa; Samedi, Baron Cimetiere – mech na przegniłych kościach; Similor; Mamma Brigitte. Gwar ich głosów to szum wiatru, płynącej wody, ula... Falują nad ziemią jak żar nad autostradą latem. Nigdy jeszcze Angie nie doznała czegoś takiego: tego ciężenia, tego poziomu oddania, wrażenie spadania... Opowiada historię. W wirze obrazów Angie widzi ewolucję maszynowej inteligencji: kamienne kręgi, zegary, parowe krosna, tykający mosiężny las zapalek i dźwigni, próżnia schwytna w dmuchanym szkłe, elektroniczny poblask w cienkich jak włos włóknach, wielkie układy lamp i przełączników, dekodujące wiadomości zaszyfrowane przez inne maszyny<sup>745</sup>.

Angie Mitchell uzależniona jest od narkotyków, jednak to nie one powodują zaburzenia świadomości. Cięży na niej fatum, niby w greckiej tragedii: ojciec jej wdał się w jakieś tajemnicze sprawy, „służył komuś lub czemuś, ona zaś miała być złożoną temu czemuś ofiarą<sup>746</sup>. Angie próbuje odkryć prawdę o sobie: komu została poświęcona? Dlaczego? Co jakiś czas słyszy tajemnicze głosy, których nie mogą usunąć z jej głowy nawet chirurdzy przy użyciu chemicznych szczypiec wyrrywających nawyki z receptorów w mózgu. Dziewczyna wie, że to loa: „To już trzy lata, odkąd dosiadł jej loa; trzy lata, odkąd ją w ogóle dotknęli. Ale teraz? Legba? Czy ktoś inny? Poczucie obecności rozwiało się nagle (...) Tą, która przybyła, okazała się Mamman Brigitte (...). W ciągu ostatnich trzech lat zdarzały się chwile, kiedy czuła się, jakby miała przekroczyć czy też powrócić zza cienkiej linii, subtelnej granicy wiary, i odkryć, że czas z loa był tylko snem. Albo że – co najwyżej – byli tylko zakaźnymi ogniskami rezonansu kulturowego (...). Była gotowa spojrzeć im w oczy: żadnych bogów, żadnych Jeźdźców. Szła dalej, czerpiąc spokój z fali przyboju, z jednej wiecznej chwili czasu plaży, jej teraz-i-zawsze (...). Nauczyła się całkowitego oddania Jeźdźcom. Widziała, jak loa Lingleessou wchodzi z Beauvoira w oumphor, widziała jego stopy rozrzucające diagramy wykreślone białą mączką<sup>747</sup>.

Dziewczyna okazuje się „koniem”, ma vévé wyrysowane w korze mózgowej. Za jej pośrednictwem loa mają dostęp do matrycy, mogą poruszać się w niej swobodnie i odkrywać tajemnice. Ich celem jest rozpracowanie istoty wrzeczona Freeside i przejście kontroli nad systemem. Narkotykowe uzależnienie bohaterki jest dla nich

<sup>44</sup> Tamże, s. 219.

<sup>45</sup> Tamże, s. 218.

<sup>46</sup> Tamże, s. 24.

<sup>47</sup> Tamże, s. 23-25.

kamuflażem, dlatego nie chcą dopuścić, by Angie skutecznie przeszła kurację odwykową w specjalistycznej klinice. Samo leczenie przypomina haitański rytuał oczyszczenia, jednak w tym wypadku loa nie chcą opuścić umysłu bohaterki. Mamman Brigitte pozornie tylko chroni ją przed nieprzyjaciółmi, zaś w rzeczywistości chce sobie i innym duchom zapewnić dostęp do informacji zawartych w matrycy. Dosiada Angie, czyli wywiera presję na jej wolę, zmusza ją do posłuszeństwa. Mówi przy tym eliptycznie, w sposób tajemniczy i urywany: „Poznaj mnie, dziecko. (...) Nie posiadam wyznawców, dziecko, ani własnego ołtarza. (...) Moją krwią jest zemsta. (...) Zostałaś wezwana do mojego reposoir. Posłuchaj mnie. Twój ojciec wykreślił vévé w twojej głowie. Wyrysował je w ciele, które nie było ciałem. Byłaś poświęcona Ezili Freda. Legba poprowadził cię w świat, byś służyła jego celom. Ale posłano ci truciznę, dziecko, coup-poudre (...) Vévé twojego ojca zostały przekształcone, częściowo usunięte, wykreślone na nowo. Chociaż przestałaś się zatruwać, Jeźdźcy nie potrafili do ciebie dotrzeć. Ja należę do innego rzędu. (...) Wysłuchaj mnie. Masz wrogów. Spiskują przeciwko tobie. A stawka w tej grze jest wielka. Strzeż się trucizny, dziecko! (...) Nie możesz tu zostać. To śmierć. (...) Coup-poudre”<sup>48</sup>.

Oprócz loa, dosiadania, ujeżdżania, transu i oczyszczenia pojawiają się inne jeszcze elementy związane z vodou, jak bliźniacze duchy czy zombi. Gossling wskazuje, że „obok loa czczone są w voodoo również bliźnięta zwane Marassa. (...) Na pierwszy rzut oka kult bliźniąt może wydawać się czymś dziwnym (...), widziany pod kątem historii mitów kult ten wywodzi się z czci oddawanej androginicznemu pradawnemu afrykańskiemu bóstwu Mawu-Lisa. Do dziś wyznawcy voodoo czczą bliźnięta jako możliwe dla człowieka zbliżenie się do pełni owej dwupłciowej istoty, która wydała z siebie dzieło stworzenia”<sup>49</sup>. W powieści dwa wątki oparte są na idei bliźniactwa. Pierwszy wiąże się z tworzeniem bliźniaczych inteligencji, czyli specyficznych i wysoko zaawansowanych struktur cyberprzestrzeni. Umiejętność tę posiadała rodzina Tessier-Ashpool i uczyniła zeń największy sekret, dzięki któremu może kontrolować całą matrycę i rządzić nią, sama pozostając poza zasięgiem jakichkolwiek wpływów. Drugi wątek skupia się wokół bliźniaczych form. Angie i Mona są do siebie ludzako podobne: „[Mona] podświadomie zmieniła wyraz twarzy, by naśladować Angie na plakacie (...), żywiła do Angie szczególne upodobanie. Ponieważ – i czasem jakiś numer jej o tym mówił – była do niej podobna. Jakby były siostrami”<sup>50</sup>. Na tej podstawie autor oplótł akcję kryminalną powieści. Pewni ludzie chcą upozorować śmierć Angie, dlatego potrzebują jej sobowtóra. Kozłem ofiarnym ma być Mona, zaś celebrytka zostanie porwana i będzie żyła w ukryciu. Dochodzi zatem do szeregu zdarzeń, w których ważną rolę odgrywają najnowsze technologie, pomagające bohaterom upodabniać się do siebie nawzajem. Nieporozumienie i zamiana staną się możliwe dzięki ultranowoczesnej chirurgii pozwalającej nie tylko

<sup>48</sup> Tamże, s. 26-27.

<sup>49</sup> A. Gossling, dz. cyt., s. 112.

<sup>50</sup> W. Gibson, dz. cyt., s. 58.

zmienić wygląd, ale też ingerować w świadomość i wolę osoby.

W kontekście bliźniactwa i mitu o androginie warto jeszcze zwrócić uwagę na tytuł powieści i homonimiczność *Mona Liza/Mawu-Lisa*. Gibson zdaje się czynić aluzję do imienia najwyższego bóstwa wodunów, nadprzyrodzonej postaci androginicznej i bliźniaczej, łączącej pierwiastki występujące rozdzielnie w naturze. Także pleć europejskiej *Mony Lizy* budzi nadal kontrowersje wśród badaczy. Do dziś nie wyjaśniono czy arcydzieło Leonarda przedstawia kobietę w połogu (sic!), czy mężczyznę (może nawet samego artystę?). Pojawia się tu zatem ciekawy aspekt występowania tych samych zjawisk w różnych kulturach i cywilizacjach.

Wreszcie nawiązaniem do haitańskiego kultu jest postać Grafa, człowieka, który porzucił stan świadomości oraz świat zmysłowy i wyniósł się do cyberprzestrzeni: „-Ten człowiek nie umrze – zapewnił Kid Africa. –Nie jest przecież ranny, nie choruje...

-No to co mu dolega, do diabła?

-Ma odlot, dziecko. Jest w transie. Potrzebuje ciszy i spokoju (...)

Uruchomiła odczyt na panelu biomonitora, umocowanego srebrną taśmą izolacyjną do wspornika noszy. –REM wciąż wyraźny, jakby przez cały czas śnił... – Człowiek na noszach był otulony nowiutkim niebieskim śpiworem. –Cokolwiek to znaczy, kimkolwiek on jest... płaci za to Kidowi (...) Za to, że go trzyma w takim stanie. I ukrywa”<sup>51</sup>.

Graf przypomina zombi, czyli żywego trupa. Haitańscy czarownicy vodou „znają pewne sposoby wprowadzania ludzi w stan, który według zachodnich kryteriów można uznać za „śmierć kliniczną” czy „śmierć mózgu”. W przeciwieństwie do medycyny zachodniej *bokorzy* potrafią jednak takiego „martwego” i już pochowanego człowieka „przywrócić ponownie do życia” – tyle że do życia, w którym jest on odzianym w ciało automatem bez własnej woli”<sup>52</sup>. Naturę zombi mają też roboty: Sędzia, Wiedźma, Śledczy, Trupożerca, które Ślizg i Ptaszek konstruują w Psiej Samotni. Próbuje ożywić swe twory, by wykonywały każdą robotę. Podobnie w vodou, zombi tworzy się po to, by pracowały i robiły najbardziej znużające.

Reasumując, cyberprzestrzeń zniszczyła tradycyjne środowiska życia, zarówno naturalne jak i kulturalne, wyparła wszelkie systemy, w których człowiek żył dawniej: nie ma już historii, polityki, ekonomii, społeczeństwa. Nowy świat jest post-konsumpcyjny, postindustrialny i po-ludzki (ang. *post-human*), zdominowany przez mechanikę, nanotechnologię i eksperymenty na człowieku. Najbardziej pożądanymi dobrami są informacja, urządzenia do cyberprzestrzeni i narkotyki. Jest to wizja pośsepna i przerażająca, oparta na kategorii brzydoty, odpowiadająca temu, co święty Jan Paweł II określał jako kontrkulturę i cywilizację śmierci. Nie ma tam miejsca dla Boga, ale jednocześnie widać, że duchowej natury człowieka nic nie jest w stanie zniszczyć, żadna cyfryzacja nie obędzie go z transcendencji. Autor wybrał vodou jako religię nowego świata, wydaje się ono idealnie pasować do cyberprzestrzeni

<sup>51</sup> Tamże, s. 19-20.

<sup>52</sup> A. Gossling, dz. cyt., s. 238.



i odzwierciedlać jej naturę. Oba podlegają takim samym mechanizmom funkcjonowania, są wielorakie, rozproszone, nieuchwytne i zindywidualizowane. Podobnie jak w Gibsonowskiej cyberprzestrzeni, tak i w vodou brak pionowej struktury, dogmatów i świętych pism.

## 5. Vodou w cyberprzestrzeni właściwej

Na koniec warto nawiązać do faktów z dzisiejszego świata wirtualnego. We wspomnianym dokumencie filmowym Gibson stwierdza, że świat cyberprzestrzeni jest niejako konsekwencją ewolucji człowieka i dodaje, że fantazja przeradza się w rzeczywistość. Istotnie, wykreowana wizja powoli ziszcza się, ludzie coraz więcej czasu przebywają w cyberprzestrzeni szukając informacji i rozrywki. Co ciekawe, pojawia się w niej często vodou. Jak wskazują autorzy francuskiej Wikipedii, jego elementy obecne są w licznych grach komputerowych: „Barona Samedi spotykamy w *Dark Reign 2*, gdzie przybiera on postać olbrzyma, który pozostaje na miejscu walki przez czas praktycznie nieokreślony. Jest on główną postacią *Akuji The Heartless*, gry na PlayStation opartej na voodoo. Stał się też inspiracją dla postaci Samedi z gry *Doodle Hex*, dla Bwonsamdi, bohatera niezależnego (NPC) z gry *World of Warcraft*, dla gangu Synów Samdiego z *Saints Row 2*. Do przywódcy duchów śmierci nawiązuje postać Sama B, z gry *Dead Island*, autora piosenki *Who do you Voodoo*. Baron Samedi jest przywódcą Wieży Kłopotów w MMORPG<sup>53</sup> *Wakfu*. Pojawia się jako zombi i jednocześnie jedna z sześciu postaci do wyboru w grze *Atmosfear*. W *Confrontation* zaś widzimy go jako uzbrojoną w pistolet marionetkę z gangu pirata Gobelina. W serii gier *Scion* gracz może wcielić się w jedno z dzieci Barona Samedi, zaś w *Vampire: la Mascarade* potomkowie Samdiego są haitańskimi wampirami. Baron występuje także w *Dungeon of Dredmor*, *Pocket God Facebook* i *Halloween*<sup>54</sup>.

Nawiązując do słów Apollinaire’a, Gibson nie tylko przepowiedział powstanie nowej cyfrowej rzeczywistości, ale też upowszechnienie się w niej religii vodou.

## Literatura

- Apollinaire, G., *Chroniques d'art (1902-1918)*, Paryż 1960.  
Cosentino, D.J., *Sacred Arts of Haitian Vodou*, Los Angeles 1995. Gibson, W., *Mona Liza turbo*, tł. P. Cholewa, Poznań 1997.  
Gosling, A., *Voodoo. Bogowie, czary, rytuały*, Kraków 2010.  
Kierkegaard, S., *Recenzja literacka*, Cieszyn 2008.  
Kwaterko Józef, *O malarstwie vodou na Haiti*, „Konteksty” 01/02 (2012), s. 118-124.  
Lévy, P., *World Philosophie*, Paris 2000.  
Richman, K., Rey, T., *The Somatics of Syncretism: Tying Body and Soul in Haitian Religion*, „Studies in Religion-Sciences Religieuses” 3 (2010), s. 279-403.

<sup>53</sup> Jest to rodzaj gry komputerowej, w której duża liczba graczy może grać ze sobą w wirtualnym świecie.

<sup>54</sup> [http://fr.wikipedia.org/wiki/Baron\\_Samedi](http://fr.wikipedia.org/wiki/Baron_Samedi) [7.05.2014].

Zwoliński, A., *Świat voodoo*

### Źródła internetowe [7.05.2014]

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Baron\\_Samedi](http://fr.wikipedia.org/wiki/Baron_Samedi)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Haitian\\_Vodou#cite\\_ref-FOOTNOTECosentino198877\\_19-0](http://en.wikipedia.org/wiki/Haitian_Vodou#cite_ref-FOOTNOTECosentino198877_19-0)

<http://pl.wikipedia.org/wiki/Cyberprzestrze%C5%84>

[http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american\\_english/cyberspace](http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/cyberspace)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberespace#cite\\_ref-3](http://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberespace#cite_ref-3)

### Filmografia

Mark Neale, *No Maps for These Territories*, (por. [http://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberespace#cite\\_note-1](http://fr.wikipedia.org/wiki/Cyberespace#cite_note-1))

## Primeval Cyberspace and Its Religion

Summary: Many inventions have their sources in the artists' imagination. In 1982 an American writer William Gibson created the term cyberspace and used it in his short story and novels. *Mona Lisa overdrive* shows a virtual world freed from all traditional systems, powers and values. All monotheistic religions are also absent. However, the cyberman does not deny the spirituality, and has found a religion that suits best his new needs and perspectives. So vodou is present from the very beginning of the novel, the author introduces its typical figures, loa and zombies, and builds a criminal plot on its "mechanism". Vodou is conform to cyberspace: IT is anti-dogmatic, multiform and scattered, there is no center, no God, no arborous structure. Both are experience and feeling. Vodou derives from an ancient African cult and came to America in 17<sup>th</sup> century, with the Black slaves. Now it conquers the cyberspace as it is present in many games.

Key words: cyberspace, religion, Gibson, *Mona Lisa*, vodou, games