

ER(R)GO

| przekłady

Vertical line of text on the right side of the page, possibly a page number or margin indicator.

Tożsamość terminalna: Podmiot wirtualny w postmodernistycznej fantastyce naukowej*

WPROWADZENIE

Po krajobrazie wymiany informacji błakają się widma groźnych technologii. – J. G. Ballard

Informacja nie ma już żadnego namacalnego, kinetycznego odpowiednika ani w świecie zmysłów ani w wyobraźni pisarzy. W niepamięć poszły szeregi lamp próżniowych, tysiące dźwigni, które bohaterowie kosmicznej fantastyki przesuwali w mgnieniu oka by zmylić nadlatującą „torpedę,” przedostać się za „linię obcych wojsk” czy przebić się przez burzę „asteroidów”; co więcej, na dobre odeszło jakiegokolwiek poczucie autonomii widzialnych ludzkich działań w czasie i przestrzeni. A jeśli „działania” są obecnie niewidoczne, to podobnie rzecz ma się z przeznaczeniem – jest poza naszym zasięgiem. Nie mamy już poczucia, że penetrujemy przyszłość; to przyszłość penetruje nas. – John Clute

Nasze maszyny są niepokojąco żywe, podczas gdy my sami staliśmy się zatrwającą bezwładni. – Donna Haraway

Ludzkość to przebrzmiała sprawa, kuzynie. – Bruce Sterling, *Schismatrix*

Widzialne symbole ambicji technologicznych jakie charakteryzowały Erę Lotów Kosmicznych osiągnęły punkt kulminacyjny w momencie wystrzelenia potężnych rakiet Saturna V z Przylądka Kennedyego. Zniknęły one już jednak z naszego pola widzenia i świadomości. Współcześnie rozwijające się technologie elektroniczne Ery Informacji są niewidzialne; krążą poza ludzkim doświadczeniem przestrzeni i czasu. Owa niewidzialność utrudnia ich reprezentację, a zatem i zrozumienie, dokładnie w momencie, w którym coraz trudniej przychodzi ignorować technologiczne kontury egzystencji – a wszystko to przypada na okres coraz mniejszej pewności ekonomicznej. To właśnie w tej epoce zaawansowanego industrializmu, połączonego z ekonomicznym wyczerpaniem, w całym szeregu zjawisk zmanifestowała się obecność istotna ambiwalencja kulturowa. Powstałe w jej wyniku formacje postmodernizmu, dwuznaczne a czasami wewnętrznie sprzeczne, zostały przez Frederica Jamesona określone mianem „kulturowej logiki późnego kapitalizmu.” Jesteśmy świadkami kulturowego kryzysu opanowania i przedstawiania nowej, elektronicznie definiowalnej rzeczywistości. Coraz trudniej oddzielić to,

* Scott Bukatman, *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham, Duke University Press 1993.

co ludzkie od tego, co technologiczne i stwierdzenie to jest prawdziwe zarówno z retorycznego, jak i fenomenologicznego punktu widzenia. W obrębie metafor i fikcji dyskursu postmodernistycznego oraz wobec nieokiełznanego rozwoju technologii elektronicznych, wiele czynników skłania by postawić serię zasadniczych pytań ontologicznych dotyczących statusu oraz *władzy* człowieka. To właśnie fantastyce naukowej przypadło w udziale ciągle przedstawianie nowego podmiotu, który w pewien sposób jest w stanie bezpośrednio wchodzić w interakcję – i opanowywać – cybernetyczne technologie Ery Informacji, ery, w której, jak zaobserwował Jean Baudrillard, podmiot stał się „terminalem wielu sieci.”¹ To właśnie owa nowa podmiotowość stanowi sedno *Tożsamości Terminalnej*.

Kryzysy Ery Informacji zakorzenione są w Erze Lotów Kosmicznych w postaci zasadniczej reorganizacji społeczno-kulturowej, która towarzyszyła początkom tej ostatniej, oraz w rozdrobnieniu ośrodków energii jaki nastąpił później. Wiadomo powszechnie, iż wystrzelenie Sputnika w październiku 1957 zdruzgotało iluzję spokoju w jakiej pływały się Stany Zjednoczone okresu powojennego. Historyk Walter McDougall twierdzi iż podstawom amerykańskiej wyższości technologicznej oraz „oczywistej wyższość amerykańskich instytucji liberalnych” rzucono wyzwanie w postaci krążącego gdzieś w górze sputnika². Po raz pierwszy od ponad stulecia Ameryka znalazła się w stanie bezpośredniego zagrożenia, a niepokój zyskał rangę epidemii. Wynikiem tej sytuacji był ogromny napływ kapitału i siły roboczej w miarę jak technokratyczne państwo utrwalało swą pokojową pozycję. Państwo przejęło bezpośrednią odpowiedzialność za rozwój technologiczny, zarówno w Ameryce jak i w innych zaawansowanych przemysłowo krajach, co doprowadziło do powszechnej wiary w „utopijne przeświadczenie, iż człowiek był rzeczywiście w stanie wynaleźć swą własną przyszłość.”³

Historia Ery Lotów Kosmicznych w ujęciu McDougalla kładzie nacisk na powszechną technokratyzację Stanów Zjednoczonych: „Co z początku było niezwyklej inicjatywą rządową zmierzającą do zapewnienia świata o wyższości indywidualizmu, wolnej przedsiębiorczości oraz ograniczonej ingerencji państwa, stało się, według Jamesa Webb’a [administratora NASA] instrumentem «odgórnej rewolucji.» Przeznaczeniem NASA zostało pełnienie roli prototypu mechanizmu podporządkowania władzy celom społecznym i politycznym.”⁴ Obywatel definiowany jest poprzez wszechogarniający system technokratyczno-polityczny umacniający wizję człowieka jaka wyłoniła się wraz z nadejściem cybernetyki (po Drugiej Wojnie Światowej) oraz związanej z nią „analogii funkcjonalnej” pomiędzy człowiekiem a komputerem⁵.

Okres pomiędzy Sputnikiem a Apollo cechowało równoległe poczucie „euforii i strachu.”⁶ McDougall powołuje się na Daniela Bella, który „twierdził, że technologia rządzi zmianą podczas gdy kultura stoi na straży ciągłości. *A zatem technologia ma charakter wywrotowy i jest przyczyną kryzysu w kulturze.*”⁷ Podczas gdy niewiele wyniknęło z o tyle szumnych, co utopijnych haseł jakie towarzyszyły idei Nowej Granicy, postęp technologiczny zainicjowany w okresie ekspansjonizmu Zimnej Wojny trwa w sposób niekwestionowany do dziś, podobnie zresztą jak i kryzys kulturowy, który ów przyspieszony rozwój otacza. Wobec braku jakiegokolwiek dyskursu alternatywnego, kryzys ten jest w istocie jeszcze dobitniej uwidoczniiony.

W swoim najważniejszym eseju o postmodernizmie, równie często zresztą cytowanym, co budzącym kontrowersje, Fredrick Jameson dokonał periodyzacji kultury odpowiadającej periodyzacji rozwoju ekonomicznego autorstwa Ernsta Mandela. Mandel zaproponował trzy rewolucje ekonomiczne, którymi rządzą rewolucje w zakresie technologii

pozyskiwania źródeł energii: silnik parowy z roku 1848, początki elektryczności i silnika spalinowego pod koniec XIX-ego wieku, oraz (począwszy od lat 40-tych), rozwój technologii nuklearnych i elektronicznych. W trakcie tych trzech „długich fal” rozwoju kapitalizmu, początkowy moment zwiększonych zysków (ze względu na zastosowanie nowych technologii) ustępuje miejsca stopniowo zwalnającej akumulacji zysków⁸. Według Mandela, jesteśmy obecnie w drugiej, późniejszej fazie trzeciej, długiej fali. Według Jamesona jest to okres postmodernizmu.

Znaczna część radykalnych zmian, jakie towarzyszą przyspieszonemu rozwojowi technologicznemu, nie jest typowa jedynie dla Ery Informacji: współczesna kultura opisuje wiele z pośród obaw wywodzących się jeszcze z Ery Mechanicznej i Ery Nuklearnej. Obiekty i przestrzenie technologiczne wypełniają sferę publicznych wyobrażeń, jak również stanowią źródło niepokojów, jakie narosły w odpowiedzi na szybkie zmiany: diaboliczne fabryki i lokomotywy zostały zastąpione topiącymi się reaktorami, siejące zniszczenie maszyny, takie jak grzmiące czołgi czy karabiny maszynowe są niczym w porównaniu z siłą bomby neutronowej; Małego Trampa wepchniętego w druzgoczące tryby w filmie *Modern Times* Chaplina (1936) zastępuje atomowy grzyb z *Dr. Strangelove* Kubricka. W ostatecznym rozrachunku technologia jest zawsze przyczyną kryzysu w kulturze, technologie dwudziestego wieku należą zaś do najbardziej liberalizujących lecz także do najbardziej represyjnych w historii, w równym stopniu wywołując subtelne poczucie euforii co przerażenia.

Przedstawianie technologii elektronicznych zbiega się zatem z ogromnym dyskursem technologicznym, jaki przecina amerykańską historię (Leo Marx na przykład, już w dziewiętnastym wieku mówił o „retoryce technologicznego wysublimowania” oraz o pojawieniu się postaci projektanta przemysłowego jako postaci heroicznej w latach 20-tych dwudziestego wieku)⁹. Technologia, niezależnie od tego czy bywa postrzegana w kategoriach przesadnego wysublimowania, czy też w kategoriach chłodniejszego pragmatyzmu elitarnego technokracji, określa stosunek Ameryki do własnej, jasno nakreślonej przyszłości oraz do gotowości podporządkowania się ideologii postępu i nowoczesności („Utopijna wiara w technologię odświeżyła i umocniła amerykańską wizję stworzenia nowego świata.”)¹⁰ Na przeznaczenie pada jednak cień lęku. Paul Strand, pisząc w 1924 roku o Nowym Bogu w maszynie przedstawił zadania dla Ameryki i jej artystów: „Nowy Bóg [...] musi zostać zhumanizowany po to, by nie zdehumanizował nas.”¹¹ Temat ten pojawia się oczywiście w *Amazing Stories* SF z tego samego okresu, w postaci antropomorficznych robotów i tryumfalnego racjonalizmu technologicznego. Kontynuacja tych motywów wykracza jednak poza Erę Lotów Kosmicznych. McDougall odkrywa te same pragnienia w serii *Star Trek* (1964-66) i w *Gwiezdnych Wojnach* (1977), zauważa także, że „Chcemy wierzyć, iż jesteśmy w stanie podporządkować nasz indywidualizm racjonalności systemów przy jednoczesnym zachowaniu naszego człowieczeństwa.” Fenomenolog Don Ihde tak charakteryzuje owo głębokie pragnienie: „Pragnę przekształceń na jakie pozwala technologia lecz... chcę by mi one odpowiadały.” Zauważa jednak, że „Pragnienie takie potajemnie odrzuca to czym technologia jest, oraz pomija przekształcenia jakie są z konieczności wpisane w relację człowiek-technologia. To iluzoryczne pragnienie należy zarówno do pro- jak i anty-technologicznych interpretacji technologii.”¹² Krótko mówiąc, pragnieniu poszerzenia władzy na jakie pozwala technologia towarzyszy jednoczesny strach przed utratą władzy w Erze Mechanicznej, Nuklearnej i Informatycznej.

Wylania się w tym miejscu pewna chronologia: era elektroniczna następuje po nuklearnej, którą z kolei poprzedza era mechaniczna. Ich wzajemne przenikanie to zupełnie odrębna kwestia. Niepokoje nuklearne występują po dziś dzień, podczas gdy niepewność towarzysząca Erze Mechanicznej dla większości odeszła w zapomnienie. W obrębie dyskursu postmodernistycznego techno-niepokoje mieszają się ze sobą. Nie ma jednak wątpliwości, iż technologie elektroniczne w znacznym stopniu wyznaczają kontury świata zachodniego i dla wielu krytyków właśnie to technologiczne przesunięcie inauguruje epokę postmodernizmu. Jameson opiera się na periodyzacji Mandela, która zakorzeniona jest w technologiach kształtujących ekonomię i produkcję. Jean Baudrillard i Donna Haraway, pomimo wszystkich różnic, wspólnie uznają istotną rolę wszechobecných i determinujących ograniczeń całkowicie technologiczowanej egzystencji, która stała się przyczyną kryzysu, jaki dotknął bezkrytyczne dotąd definicje tego, co ludzkie. Stwierdzenie Paula Stranda demonstruje istotne nałożenie się niepokojów Ery Mechanicznej i Ery Informacji, ale także zwraca uwagę na pewne różnice. W końcu jakie znaczenie ma „zhumanizowana technologia” w epoce tracących swe kontury ontologii? Pojęcia technologii i człowieka nie są już sobie tak bardzo przeciwstawne.

Larrey McCaffrey, w podsumowaniu różnic pomiędzy paradygmatami mechanicznym i elektronicznym stwierdza, iż „Podczas gdy tory kolejowe, huty i linie montażowe diametralnie zmieniały krajobraz Ameryki i światopogląd jej mieszkańców w XIX-tym wieku, przeciętny Amerykanin był w cięż w stanie uchwycić mechanizmy i zasady jakie tymi zmianami rządziły.”¹³ Kinetyczna ikona maszyny rzuciła wyzwanie tradycyjnym obszarom reprezentacji, pojawił się jednak cały szereg nowych strategii mających na celu jej dalszą eksplorację. Zanim oczywiste stało się jej koncepcyjne bankructwo, siła owej hiperbolicznie postrzeganej technologii wydawała się nieograniczona. „Przylądek Kennedy oszedł w zapomnienie, jego wyrzutnie wznoszą się dziś na opuszczonych wydmach. Piach wypełnił koryto rzeki Banana, zamieniając strumienie i budynki dawnej bazy kosmicznej w zdziczały obszar pełen bagien i betonowych ruin” (Ballard, *The Dead Astronaut*)¹⁴.

Era Lotów Kosmicznych pokrywa się zatem z epoką postmodernizmu, postmodernizm jednak koncentruje się wokół momentu, w którym rozpoczął się proces jej dogorywania; koniec okresu aspiracji, centralizacji, technologizacji i ekspansji. Bezwładne obudowy komputerów osobistych wyparły raketową moc Saturna V z pozycji emblematu kultury technologicznej. Dominują obecnie przestrzenie niewidzialne, *miasto* epoki modernizmu zostało zastąpione przez „urbanistyczne nie-miejsce”¹⁵ (*non-place urban realm*), a przestrzeń kosmiczna została wyparta przez przestrzeń cybernetyczną. Według Jamesona, epokę postmodernizmu cechuje, między innymi, fundamentalne poczucie dezorientacji w obrębie „zadziwiającego świata wielonarodowego kapitału.”¹⁶ Utwory postmodernistyczne bądź to kładą nacisk na poczucie dyslokacji, bądź też tworzą pewne formy *kognitywnego odwzorowania* (*cognitive mapping*), tak by podmiot mógł ogarnąć nowe warunki egzystencji.

Nie sposób nie docenić tu roli, jaką fantastyka naukowa pełni w obecnym momencie kulturowym, momencie, który sam siebie postrzega *jako* fantastyczny: „Autorzy powieści cyberpunkowych stanowią prawdopodobnie pierwsze pokolenie pisarzy, jakie nie tylko dorastało w tradycji literackiej fantastyki naukowej, ale i w prawdziwie fantastyczno-naukowym świecie. „Fantastyka wypełnia nasze życie”; „Wciągnęliśmy przyszłość w naszą własną teraźniejszość”; „Żyjemy w świecie, o jakim pisały wcześniejsze pokolenia pisarzy SF”; „Przyszłość już nastąpiła.”¹⁷ Sytuacionista Ivan Chtcheglov zwrócił swego czasu uwagę, iż „Różnorodne próby zintegrowania współczesnej nauki z nowymi mitami wy-

dają się chybić.” I chociaż większość utworów SF jest nadal niesłychanie konserwatywna jeśli chodzi o język i ikonografię, SF pozostaje gatunkiem, który od początku Ery Lotów Kosmicznych dokonywał najbardziej odważnych prób, by określić i opisać ambivalencje wyznaczające technologiczne kontury współczesnej kultury¹⁸.

Sam Jameson stwierdził, że cyberpunk stanowi „dla wielu z nas najwyższą formę literackiej ekspresji jeśli nie samego postmodernizmu, to z pewnością późnego kapitalizmu.”¹⁹ Jego komentarz odsłania oczywistą prawdę: fantastyka naukowa na wiele sposobów wyprzedziła zasadnicze kwestie kultury postmodernistycznej. Elementy eseju Jamesona w zadziwiający zresztą sposób pobrzmiwają we wcześniejszym wstępie do techno-pornograficznej powieści Ballarda p.t. *Crash*. To właśnie Ballard, przed Jamesonem, wyodrębnił „śmierć pasji,” „moratorium dla przeszłości,” oraz niedorzeczność „podmiotowego charakteru egzystencji” jako wyznaczniki współczesnego życia²⁰. Bez *postmodernistycznego* szyldu pisał Ballard w sposób wyraźnie charakterystyczny dla końca literackiego modernizmu, który cechowało „poczucie indywidualnej izolacji, nastroj introspekcji i alienacji.” Światopogląd ten był zresztą bardziej typowy dla XIX-ego stulecia niż dla naszego: „Pośród obszarów, jakie pomijała powieść tradycyjna, na pierwszym planie znajduje się dynamika społeczeństw (powieść tradycyjna opisuje zwykle społeczeństwo jako statyczne) oraz miejsce człowieka we wszechświecie” (96-97).

Co ważniejsze jednak, Ballard, podobnie jak Jameson, postrzega moment odrzucenia form modernistycznych nie w kategoriach historii estetyki, lecz jako wyznacznik szerszej transformacji kulturowej. Dostrzega on również działanie nowej „dominandy kulturowej” definiowanej poprzez przyspieszoną zmianę technologiczną (zwłaszcza w odniesieniu do technologii elektronicznych): „Po krajobrazie wymiany informacji błakają się widma groźnych technologii oraz marzeń, które można spełnić za pieniądze. Systemy broni termonuklearnej i reklamy napojów gazowanych współlistnieją w przejaskrawionym wymiarze rządzonej przez reklamę i pseudo-wydarzenia, naukę i pornografię” (96). Z jednej strony w opisie Ballarda z 1974 roku odczuć można wpływ analizy *Spoleczeństwa Spektaklu* Guya Deborda, z drugiej zaś pobrzmiwają w nich przyszłe echo tekstów Jamesona, Jeana Baudrillarda i Paula Virilio. Nie ma tu jednak miejsca na wieloznaczności, jakie charakteryzują późniejszą, cyberpunkową filozofię Baudrillarda – nowy stan rzeczy postrzegany jest jako autentycznie koszmarny: „Czy nowoczesna technologia zapewni nam środki potrzebne do zwalczania naszych własnych psychopatologii, o jakich nie śniło nam się do tej pory?” pyta Ballard. Bardziej współczesne teksty Ballarda, dwuznacznie autobiograficzne, kładą nacisk na emocjonalną traumę, jaka towarzyszy eksploracji przestrzeni wewnętrznej i podświadomości technologicznej. Umacniają one także postrzeganie jego beznamiętnych fikcji w kategoriach symptomu psychopatologicznego. To ostatnie odniesienie jest jednak świadomie osłabione w odniesieniu do rzeczywistości i stanowi jedynie kolejną z możliwych płaszczyzn interpretacyjnych²¹. We wstępie do *Crash*-u nowy krajobraz postrzegany jest jako „świat dwuznaczny”, a czytelnik Ballarda musi zaakceptować niepewne przyjemności wynikające z obcowania z postmodernistyczną kulturą medialną.

Dla Ballarda bowiem fantastyka naukowa zastąpiła indywidualną psychologię szerszą wizją działań kulturowych, uczestnicząc jednocześnie w „moratorium dla przeszłości” poprzez nacisk na pojęcie *przyszłości* jako jej zasady strukturalnej. Fantastyka naukowa stanowiła zatem odpowiedni dyskurs do zgłębiania i opisywania mitów Ery Lotów Kosmicznych. „Pragnąłem stworzyć fikcję o dniu dzisiejszym”, napisał Ballard. „By uczynić to w kontekście późnych lat 50-tych, w świecie, gdzie sygnał wywoławczy Sputnika słychać było w każdym radioodbiorniku jak impuls nowego wszechświata, należało po-

służyć się zupełnie innymi technikami niż te jakie miał do dyspozycji pisarz XIX-wieczny” (97). Fantastyka naukowa proponowała (i proponuje) alternatywny sposób reprezentacji, bardziej odpowiedni dla obecnej epoki: „jakkolwiek naiwnie i nieporadnie, *science fiction* próbuje przynajmniej nakreślić filozoficzny i metafizyczny horyzont wokół najistotniejszych wydarzeń w naszym życiu i świadomości.” Poprzednik i sprzymierzeniec Ballarda, William S. Burroughs tak podsumował jego rolę jako pisarza eksperymentalnego: „celem jego [Ballarda] pisarstwa było zawsze wyrażenie ludzkiego potencjału i ludzkich celów w odniesieniu do Ery Lotów Kosmicznych.”²²

Bruce Mazlish w swym interesującym eseju powołuje się na sugestię Freuda dotyczącą czterech momentów historycznych które „zdruzgotały” ludzkie ego: przewrót Kopernikański, który pozbawił Ziemię centralnego miejsca we wszechświecie; teorię Darwina, która „okradła człowieka z niezwyklego przywileju bycia stworzonym w sposób unikalny i relegowała go do świata zwierząt; i wreszcie teorię samego Freuda, która ukazała, iż człowiek, podporządkowany niepoznawalnym działaniom podświadomości, „nie jest już nawet panem we własnym domu.” Jerome Bruner zauważył, iż rewolucje te eliminują pewną przepaść (*discontinuity*) pomiędzy człowiekiem a naturą²³. Mazlish twierdzi, iż czwarta przepaść „funkcjonuje w naszych czasach. Jest to przepaść pomiędzy człowiekiem a maszyną. W istocie, teza moja mówi o tym, iż owa czwarta przepaść musi zostać obecnie wyeliminowana – proces ten już się zresztą rozpoczął – a w jego trakcie ludzkie ego przeżyje kolejny brutalny szok.”²⁴

Wydaje się, iż sam Mazlish został złapany w sidła „analogii funkcjonalnej,” którą opisuje Donna Haraway ([Mazlish] pisze, iż „te same schematy koncepcyjne, które pomagają wyjaśnić funkcjonowanie mózgu, pomagają także wyjaśnić funkcjonowanie «myślącej maszyny»”, zapominając niejako skąd owe koncepcyjne schematy się wzięły). Tak czy inaczej, rola owej czwartej przepaści jest istotna, chociażby ze względu na fakt, iż może ona stanowić *wielką opowieść (master narrative)* kultury postmodernistycznej jako takiej. Chociaż Walter McDougall jest historykiem, a nie teoretykiem literatury, udało mu się skutecznie połączyć wspomnianą czwartą przepaść z tradycyjną *science fiction*: „Czego obawiamy się bardziej – tego, że technokracja zostanie doprowadzona do perfekcji, czy tego, że nie? Amerykanie uwielbiają takie futurystyczne eposy jak *Star Trek* czy *Gwiezdne Wojny* właśnie dlatego, że ludzkie cechy kapitana Kirka czy Hana Solo zawsze odnoszą zwycięstwo nad technologicznymi mega-systemami, które umożliwiają ich przygody. Chcemy wierzyć, iż możemy podporządkować nasz indywidualizm racjonalności systemów i nadal zachować nasze człowieczeństwo.”²⁵ Dwuznaczność, którą McDougall tak trafnie opisuje, przewija się także w co bardziej odważnych stylistycznie utworach *science fiction*. Larry McCaffrey sugeruje, iż poprzez wykorzystanie nowych „terminów i metafor,” współczesna amerykańska SF „wytworzyła całą gamę utworów, które poruszają problem i analizują... nowe, technologiczne sposoby «bycia w świecie.»”²⁶ Uderzająca jest dla mnie trafność jego języka – to nie technologia sama w sobie charakteryzuje działania fantastyki naukowej, ale relacja pomiędzy technologią a podmiotem. Narracje, związane z nowym *technologicznym sposobem bycia w świecie*, stanowią istotną próbę zmierzania się, i być może pokonania owej czwartej przepaści, o której mówił Mazlish.

Pokusiłbym się o stwierdzenie, iż znaczna część współczesnej *science fiction* stawia sobie za cel określenie nowej pozycji podmiotu, podmiotu, który byłby w stanie wchodzić w interakcję z globalnymi przestrzeniami cyrkulacji danych, oraz który mógłby wypełniać bądź też łączyć cybernetyczne krajobrazy współczesnej egzystencji. Bruce Sterling, pisarz i wydawca literatury cyberpunkowej, wyraził potrzebę nowego terminu, który cha-

rakteryzowałby podmiot w epoce elektronicznej. Odnosząc się do „pozbawionego skrupułów rozwoju technologii”, dodaje, iż „być może należałoby posługiwać się lepszym terminem, a mianowicie pojęciem «techno-stanu umysłu.»”²⁷ Ów „lepszy termin” napotkać można w tekstach Williama Burroughsa, autora niezliczonej ilości współczesnych neologizmów. Hordy rozrabiaków najeżdżają Ziemię: „Cała planeta nabiera cech terminalnych i ulega całkowitej kapitulacji.”²⁸ *Tożsamość terminalna*: zasadniczo dwuwarstwowe połączenie, w którym obserwujemy zarówno koniec podmiotu, jak i nową podmiotowość skonstruowaną przy stanowisku komputerowym lub przed ekranem telewizyjnym.

Kategoria, czy raczej podgatunek tekstualny, będący przedmiotem naszego zainteresowania, może zatem zostać określony mianem *fikcji tożsamości terminalnej* (*terminal identity fictions*): nagłówek uwzględniający nie tylko narracje cyberpunkowe ale także techno-przepowiednie Marshalla McLuhana oraz analizy kulturowe Baudrillarda i Haraway. Pojęcie to opisuje połączenie zarówno stylistycznych, jak i tematycznych odniesień do problemu podmiotu w epoce elektronicznej. Prawie wszystkie analizowane w niniejszej książce utwory pojawiły się po roku 1960; wiele z nich pochodzi ze wczesnych lat 80-tych. Nie wszystkie teksty mają charakter literacki – *tożsamość terminalna* jest obecna w całym szeregu mediów: reprezentacje wizualne (ilustracje, komiksy, kino) oraz elektroniczne (video, grafiki komputerowe, gry) stanowią integralne składniki dyskursu. W typowo postmodernistyczny sposób różnice pomiędzy gatunkami, mediami, pomiędzy kulturą „wysoką” a „niską”, kulturą „głównego nurtu” a „eksperymentalną” zostają zatarte. I jeśli tożsamość terminalna jest tak powszechna jak twierdzą, możemy spodziewać się jej pełnej obecności w kulturowym kontinuum (*cała wasza planeta nabiera cech terminalnych*). Cyberpunk jako gatunek kiełkował zarówno w kinie, jak i w komiksie (echa *Blade Runnera* i komiksów z cyklu *Heavy Metal* z lat 70-tych pobrzmiwają na każdej stronie *Neuromancera* Williama Gibsona), zaś wielu twórców sięgało i sięga do różnorodnych mediów²⁹. Najlepsze przykłady stylu *cyberpunk*, techno-surrealizmu oraz postmodernistycznych praktyk tekstualnych rzucają niepokojące wyzwanie konwencjonalnym systemom tworzenia znaczenia, bardzo często z *wnętrza* (bądź z pozycji zbliżonej) komercyjnych struktur kultury masowej³⁰. Strategie tekstualne, charakterystyczne dla Williama Burroughsa, J. G. Ballarda, Philipa K. Dicka, Joanny Russ, Davida Cronenberga, Jamesa Tiptree Jr., Howarda Chaykina, Donny Haraway, Williama Gibsona i Bruce’a Sterlinga ocierają się o granice ludzkiego poznania i wartości³¹.

Fantastyka naukowa opisuje rozkład tych struktur ontologicznych, które zwykliśmy uważać za oczywiste. Teoretycy poststrukturalizmu i postmodernizmu chętnie klasyfikują rozkruszenie takich fundamentalnych opozycji jak „organiczne/nieorganiczne, męskie/kobiece, oryginalny/duplikat (obraz/rzeczywistość, artefakt/natura), ludzkie/nie-ludzkie (ta typowa lista należy do McCaffreya). Joanna Russ tak mówi o swym zainteresowaniu fantastyką naukową (warto zwrócić w tym miejscu uwagę na te elementy, które później pojawiły się w manifestie Donny Haraway):

Jeśli chodzi o *science fiction*, to dla mnie jedną z najistotniejszych rzeczy – przynajmniej na poziomie teoretycznym – jest fakt znikania odwiecznych dualizmów. Dzień i noc, góra i dół, «męskie» i «kobiece» są zaledwie nazwami pewnych określonych i ograniczonych zjawisk, które ludzkość zmitologizowała. Zostały one sformułowane przez kulturę męską, nie kobiecą... W przestrzeni nie istnieje podział na górę i dół, nie ma dnia ani nocy, a biorąc pod uwagę punkt widzenia jaki przestrzeń oferuje, myślę, iż nie ma także płci

„przeciwnej” – cóż to za słowo samo w sobie! „Przeciwna” czemu? Odwieczna Kobieta i Odwieczny Mężczyzna stają się poetyckimi kaprysami dwupostaciowego gatunku próbującego naśladować wszelkie inne gatunki w próżnej pogoni za tym co «naturalne.»³²

Russ była jedną z czołowych przedstawicielek Nowej Fali, która rozkwitła w latach 60-tych radykalną stylistyką i eksperymentami w sferze tematyki alegoryzującymi typowe postmodernistyczne zacieranie granic. Postmodernizm, będący sam w sobie prowizorycznym terminem obejmującym nie do końca sprecyzowany okres historyczny, przewidywał w pewnym sensie ogromne zainteresowanie pojmowaniem istoty ludzkiej, rację ma zatem McCaffrey, kiedy pisze, iż „pisarzy SF łączy z ich kuzynami-postmodernistami poczucie konieczności powtórnej analizy centralnych założeń narracyjnych i struktur metaforycznych.”³³ SF zainspirowała strategie językowe takich twórców jak William Burroughs, Italo Calvino, Donald Bartheleme, Thomas Pynchon, Kathy Acker, Don DeLillo, Umberto Eco i Jay Cantor, jak również socjologiczne teksty Marshalla McLuhana i Alвина Tofflera oraz filozoficzne dyskursy Jeana Baudrillarda, Donny Haraway i Gillesa Deleuze. W latach 80-tych pojawił się wspomniany uprzednio gatunek określany jako cyberpunk, który nie tylko wpłynął na sposób przedstawiania kultury technologicznej ale i na same sposoby zastosowania technologii.

Science fiction stanowi obszar udomowiony (*space of accommodation*) w obrębie silnie technologiczowanej egzystencji. Poprzez język, ikonografię i narrację, szok, jaki przynosi ze sobą zostaje zbadany i poddany procesowi estetyzacji. Jameson pisze o związkach *science fiction* z postmodernizmem, a jego wywód teoretyzujący kulturę postmodernistyczną rozpoczyna się od stwierdzenia, iż „postmodernizm najbezpieczniej określić można jako próbę historycznego myślenia o teraźniejszości w epoce, która zapomniiała czym jest myślenie historyczne.”³⁴ W stwierdzeniu tym pojawiają się zatem zarówno typowe dla postmodernizmu sprzeczności i paradoksy, jak i propozycja *możliwości* dyskursu krytycznego dotyczącego „teraźniejszości.” Następnie przechodzi on do omówienia relacji pomiędzy SF a dyskursem historycznym: „o ile powieść historyczna «zbiegła się» z wyłonieniem historyczności i postrzeganiem historii w jej nowoczesnym, po-osiemnastowiecznym sensie, o tyle science fiction zbiega się z zanikaniem, czy też blokowaniem owej historyczności oraz, zwłaszcza w obecnej epoce (w erze postmodernizmu), z jej kryzysem i paraliżem, osłabieniem i wstrzymaniem.”³⁵ Według Jamesona, *science fiction* oferuje „udziwnienie i odnowienie naszej własnej czytelniczej teraźniejszości (*reading present*).”³⁶ „Różnorodność cech parodystycznych” fantastyki naukowej objawia się poprzez „przekształcenie naszej teraźniejszości w określoną przeszłość, która ma dopiero nadejść.”³⁷ McCaffrey, pod redakcją którego ukazało się kilka tomów tekstów, które obydwa określamy mianem „postmodernistycznej fantastyki naukowej,” w podobnym tonie pisze, iż SF posiada zdolność „defamiliaryzacji naszego fantastyczno-naukowego życia,” które zostaje odzwierciedlone w bardziej hiperbolicznych kategoriach.

Ów hiperboliczny język, który w równym stopniu charakteryzuje filozofię Baudrillarda co cyberpunkową prozę Williama Gibsona, tworzy nowe *mimesis* – język spektaklu i symulacji, język właściwy dla swojej epoki³⁸. Język ten spełnia jednak funkcję nie tylko mimetyczną: McCaffrey pisze, że czytelnik *science fiction* zmuszany jest do „chwilowego zamieszkiwania światów” złożonych z „zaburzeń poznawczych i poetyckich przedstawień naszych własnych relacji społecznych skonstruowanych i przetworzonych przez

nowe technologie.”³⁹ Tematyczne i stylistyczne uduziwienie jakie proponują najlepsze utwory SF umożliwia odnowienie (oraz kognitywne odwzorowanie [*cognitive mapping*]) teraźniejszości czytelniczej, do której odnosił się Jameson.

Samuel Delany i Teresa deLauretis zgadzają się, że odrębność *science fiction* wynika ze specyficznych strategii czytania, jakich oczekuje się od czytelnika. Nawet w swych najbardziej banalnych przejawach, tekst SF można określić jako nieprzerwaną językową grę, której zasady wykluczają jakąkolwiek totalizację znaczenia. „Tekst *science fiction* jawi się jako pozbawiony ciągłości zbiór funkcjonalnych znaków, produkujący nieskończony zbiór konstruktów semantycznych poprzez nieustanną dyslokację podmiotu w procesie czytania.”⁴⁰ DeLauretis czerpie bezpośrednio z literackich i meta-literackich tekstów Samuela Delany, który zademonstrował zburzenie tradycyjnych koncepcji języka i narracji, w którym to zburzeniu upatruje semantyczną funkcję gatunku. Zdanie „Czerwone słońce jest wysoko, niebieskie nisko,” wciąga czytelnika w nieustanny proces rewizji i reorientacji: czytelnik zostaje ułożony dopiero w momencie gdy pada ostatnie słowo: narracyjnie z dala od Ziemi, gatunkowo w obrębie tekstu SF⁴¹. Nadmiar neologizmów i literackość języka sugerują sposób czytania typowy raczej dla poezji (Zdanie „Jej świat eksplodował” staje się potencjalnie dwuznaczne w kontekście SF, odczytać je bowiem można w sposób zarówno dosłowny jak i figuratywny). Według deLauretis i Delanego literatura fantastyczno naukowa jest zatem zasadniczo „pisarska” (*writerly*) w sensie, jaki pojęciu temu nadał Barthes, to jest zakładając aktywnego czytelnika, który konstruuje tekst w procesie czytania.

W swej późniejszej pracy krytycznej uwagę Delany’ego zaprzętają kwestie odmiennych sposobów czytania jakich wymaga *science fiction* i literatura „przyziemna” (*mundane*) od łacińskiego *mundus*: świat)⁴². Fantastyka naukowa, uprawiana przez pisarzy tak różnych jak Heinlein, Disch, Gibson czy Russ, zachęca – i jednocześnie wymaga – od czytelnika ogromnego wysiłku dedukcyjnego. Zdania takie jak, „Drzwi się rozsunęły”, albo „Tata znowu się ożenił, tym razem z przedstawicielem rodzaju ludzkiego, i to o wiele bardziej szczęśliwie”, stanowią nieustającą aluzję do złożoności świata, który musi zostać skonstruowany w procesie dedukcji. (Delany zauważa dalej, iż wynikiem tej niemożliwości zrozumienia jest zakłopotanie czytelnika po raz pierwszy stykającego się z gatunkiem)⁴³. To właśnie dystans pomiędzy światem czytelnika a konstruktym narracyjnym ma zasadnicze znaczenie; tekst wprowadza nieustanną defamiliaryzację. W swym najlepszym wydaniu język *science fiction*, dystans pomiędzy jego elementami znaczonymi a referentami czytelnika, staje się treścią ostateczną (kinowych odpowiedników należałoby szukać w *Alphaville* Godarda [1965] i *2001* Kubricka [1968]). Struktury językowe tekstu *science fiction* zawierają w sobie wrodzoną refleksywność która, chociaż nie zawsze odpowiednio naświetlana, jest w stanie dokonywać ciągłej denaturalizacji języka poprzez wysunięcie na pierwszy plan procesu tworzenia znaczenia.

[...]

Analizowanie kinowych i literackich funkcji języka *science fiction* jest oczywiście istotne, jednak zasadniczymi formami reprezentacji w dobie postmodernizmu stały się media elektroniczne, a zwłaszcza video. Video w sposób odmienny niż film traktuje kwestie czasowości, zawierając w sobie globalną, odbywającą się w czasie rzeczywistym, *symultaniczność* – czy raczej *momentalność* – która jest wykorzystywana zarówno przez telewizję jak i przez video-artystów⁴⁴. Ostatnio zaobserwować można odwrót od urealniania

nia w kierunku intensywnie zmodyfikowanej burzy obrazów, której efektem jest redukcja pierwiastka czasowego. Stanley Cavell tak wypowiada się o video-instalacjach: „poprzez nagromadzenie ogromnej ilości monitorów... negacja następstwa zostaje wpisana w środek przekazu jako jego integralna część... Następstwo zastępowane jest przez przełączenie, co oznacza iż przechodzenie jednego obrazu w drugi nie jest podyktowane, jak ma to miejsce w przypadku filmu, wymogami warstwy znaczeniowej, ale wymogami możliwości i przewidywania.”⁴⁵ W powszechnej implozji wszystkiego w obrębie owego elektronicznego komputera/monitora/przedmiotu, sam przedmiot jest bezsprzecznie *widoczny* będąc w takim samym stopniu obiektem oglądu jak obraz, który transmituje. Sala kinowa natomiast, ze swoim chwilowym efektem ma zupełnie odmienny charakter – zaciemnione pomieszczenie, niewidzialny ekran i ukryta aparatura projekcyjna, wszystko to podkreśla chwilowość procesu oglądania. Video jest bardziej synchroniczne; stanowi ciągłość ze swoim środowiskiem. Podobnie jak ma to miejsce w Strefie w książce Pynchona *Gravity's Rainbow* („nie istnieje tam czas seryjny, wszystkie wydarzenia odbywają się w tym samym wiecznym momencie”)⁴⁶ kolejne wydarzenia nie są ze sobą ściśle powiązane.

Na elektroniczną „obecność” video, by posłużyć się określeniem Vivian Sobchack, nakłada się rozmycie struktur ontologicznych, jakie odnaleźć można zarówno w science fiction jak i w filozofii postmodernistycznej. Główne kryteria, jakie definiują współczesną estetykę, są wynikiem zatarcia granic pomiędzy człowiekiem i maszyną. Zagęszczone informacje objawia się często w postaci nakładania lub przeciwstawiania form. Niezależnie od tego czy w grę wchodzi technika narracyjna czy graficzna, rezultat, określany jako *cybernalot* (*cyberblitz*), jest taki sam. Elementy mieszają się w obrębie tej samej przestrzeni tworząc metaforyczną relację. Postmodernizm nie traktuje nieciągłości w sposób uprzywilejowany; zamiast tego często redukuje doświadczenie do namiastki ciągłości: równoczesności lub współistnienia pozbawionego historii. Co bardziej efektywne utwory kładą nacisk na przemieszczenie w obrębie (i poprzez) ciągłego zestawiania form, wizerunków i technologii.

Nie twierdzę bynajmniej, iż owo nakładanie jest zjawiskiem typowo postmodernistycznym – takie nazwiska jak Ernst, Eisenstein, Joyce oraz Man Ray muszą paść, kiedy mowa o strategiach przeciwstawiania i zaburzeniach czasoprzestrzennych. Są one jednakże związane z zupełnie innym zjawiskiem historycznym, a mianowicie z modernizmem; odpowiadają innym formom reprezentacji i innym wielkim opowieściom. Współczesne nałożenia skupiają w sobie reakcje na technologie elektroniczne, reakcje bardziej natychmiastowe i dwuznaczne, niż diachroniczne i wymierne. Mutujące utwory postmodernizmu nie wyrażają już ani podświadomości twórcy, ani postaci, mogą dawać jednak wyraz podświadomości *technologicznej*. Baudrillard pisze, iż „znajdujemy się w obrębie systemu, w którym nie ma już duszy, nie ma metafory ciała – nawet opowieść o podświadomości straciła już znaczną część swego wydźwięku.”⁴⁷ Istnieje dominujące przeświadczenie, iż technologia wnika w obszar ludzkiego doświadczenia w stopniu tak dalekim, iż samo pojęcie doświadczenia zmieniło się w sposób nieodwracalny. *Paraprzestrzeń* Samuela Delany, która dokonuje alegoryzacji technologii w momencie przedstawienia śmierci Podmiotu, stanowi przykład przemieszczenia podświadomości – *retoryka science fiction* na miejscu psychologii stawia technologię. Oddaliliśmy się do utopijnej figlarności filmów Dzigi Vertova czy Rene Clair⁴⁸.

Cyberpunk, *TRON*, oraz *T2* stanowią przykłady ogromnej uwagi, jaką obdarza się rozluźnienie granic i elektroniczne wyzwania rzucone definicji podmiotu. Uwaga ta jest

równie istotna dla badań z dziedziny teorii kultury, na co wskazują teksty Baudrillarda, Haraway oraz Arthura i Marilouise Kroker. Autorzy ci uciekają się do retoryki wzajemnego przenikania się pierwiastków ludzkich i technologicznych (*superimposition*) oraz do języka *science fiction*, w celu wyrażenia postmodernistycznego kryzysu jaki ogarnął pojęcie ciała. Kryzys ten zajmuje centralne miejsce w obrębie działań zaawansowanego kapitalizmu postrzeganego jako *znak*, jako *przedmiot* bowiem utracił on rację bytu. Ciało istnieje jedynie jako figura retoryczna: „rzeczywistość ciała jest rzeczywistością odpadu wyrzuconego ze względu na jego nadmiar; odpadu, który nie jest już potrzebny do autonomicznego funkcjonowania techno-krajobrazu.”⁴⁹ Mówiąc wprost, ciało nie jest niezbędne dla przetrwania systemu technokratycznego. W cyberpunkowej SF ciało odnajduje i zajmuje nową przestrzeń: obszar, w którym przywrócona zostaje kontrola nad kapitalistycznymi polami danych. Wśród przecinających się płaszczyzn cyberprzestrzeni ciało zostaje odwołane, powołana natomiast ponownie zostaje autonomia podmiotu. Jednak tylko do pewnego stopnia: W *Neuromancerze* oraz w *Catspaw* Joan Vinge systemy danych składają się na fantastycznie złożony organizm, w obrębie którego ludzie funkcjonują jako komórki bądź jako jednostki danych. Szuczny umysł staje się swym własnym ciałem (aczkolwiek ciałem bezcielesnym), po raz kolejny traktując człowieka w kategoriach zbędnego nadmiaru.

Pomimo stwierdzenia Baudrillarda iż „nie istnieje narracja zdolna dokonać metaforyzacji obecnej chwili,” wydaje się, że to właśnie *science fiction* doskonale spełnia tę funkcję. Jako gatunek, fantastyka naukowa od dawna proponowała poza-cielesne definicje człowieka, dni te wydają się jednak należeć już do przeszłości, przynajmniej na razie. Utwory *science fiction*, przynajmniej począwszy od lat 60-tych, rozszerzały parametry wyznaczające definicję człowieka. Amerykańskie kino SF, na przykład, przeszło ewolucję od wyrażania ontologicznych pewności do wyrażania *niepewności*, koncentrując się na relacji pomiędzy utopią a definicją tego, co ludzkie. Podczas gdy utopia stanowi fundament literatury fantastycznej, nieczęsto można ją zaobserwować w większości przepełnionych akcją filmów. A jednak istnieje pewien rodzaj utopii, który odnaleźć można w kinie SF, mianowicie utopia związana z faktem *bycia człowiekiem* i jeśli definiować utopię w kategoriach relacji z innym, nie-utopią, okaże się wówczas, iż szeregi obcych, androidów i podstępnych komputerów obecne w filmach SF pełnią rolę barbarzyńców szturmujących wrota człowieczeństwa.

Jameson traktuje utopie jako uprzywilejowane obiekty dyskursywne, gdyż umożliwiają one pojawienie się niepokojów kulturowych. Obecne w kinie SF strukturalne napięcie pomiędzy racjonalnym a biologicznym, siłą a infantylnością, cywilizacją a rozczarowaniem, stanowi rozczepienie elementów, które kiedyś, za sprawą boskiej woli, przeznaczenia czy ludzkiej «natury,» stanowiły jedność. Wystarczy zwrócić uwagę na zjawisko *deus ex biologia* pod koniec *Wojny Światów*, by odkryć, iż dla H. G. Wellsa w 1898 roku miało ono zupełnie inne znaczenie niż prezentuje to film z roku 1953. Podczas gdy powieść kładzie nacisk na spokój i zadowolenie, jakie cechują rodzaj ludzki, zburzone przez marsjańską inwazję, film prezentuje doskonałą Ziemię jako jedyne atrakcyjne miejsce w systemie słonecznym (któż *nie chciałby* nas podbić?). Ameryka, naturalne w tym kontekście miejsce inwazji, staje się paradygmatem świata. Marsjanie zaś, pomimo przewagi technologicznej, pozostają niedorozwinięci i niedojrzali – zyskują zaledwie status wyposażonych w zaawansowaną technologię przybyszów z jakiegoś kosmicznego trzeciego świata. Bakterie, które przetrzebiamą szeregi najeźdźców, umożli-

wiąją bohaterom książki powtórne rozważenie celu ludzkich działań, podczas gdy w filmie służą one jedynie afirmacji losu ludzkości skazanego na zwycięstwo.

W latach 80-tych ontologiczne pewniki wcześniejszych filmów ustąpiły coraz bardziej niespokojnym próbom sprzeciwiania się definicjom człowieka, jakie zakorzenione były w Zachodnich, męskich, heteroseksualnych – innymi łowy «naturalnych» – paradygmatach. Przeobrażający się Obcy, Rzecz, Terminator zrobiony z ciekłego metalu, oraz którykolwiek z bohaterów Cronenberga sugerują płynność definicji człowieka. Utrata władzy nad ludzką formą, widzialnym znakiem naszego istnienia, łączy się z zanikiem pewników moralnych, które kiedyś tę władzę wyznaczały. A zatem, w filmie *Rzecz (The Thing)* z 1982 roku, owa rzecz jest zła, ponieważ przejmuje nasze ciała, film jednak nigdy w żadnym momencie nie mówi widzowi co to może *oznaczać*. Człowiek nie zostaje obdarzony żadnym ustalonym czy pewnym znaczeniem nawet wobec konfrontacji z anty-ludzkiem najeźdźcą. Podążając tropem analizy męskich fantazji Klausa Theweleita, Claudia Springer, Mark Dery i Hal Foster utrzymują, że potężne cyborgi współczesnego kina stanowią ostatni bastion jasno określonych, męskich i klarownych ciał uzbrojonych przeciwko współczesnej plastyczności i niewidzialności. Podobnie jak sama postać Terminatora, utopijna obietnica zawarta w filmach SF – obietnica wyższości człowieka – może zostać zdruzgotana i osaczona; tak czy owak jest jednak w nich obecna i walczy o uznanie.

Tożsamość Terminalna konstruuje trajektorię, która wprowadza podmiot do maszyny. Przedmiotem analizy rozdziału „Obraz Terminalny”, staje się centralna pozycja kultury telewizyjnej. Rozdział rozpoczyna się od opisu zjawiska uzależnienia od obrazu (*image addiction*) – kultury zbudowanej wokół hołdu składanego obrazowi telewizyjnemu, które pojawia się w prozie Philipa K. Dicka oraz J.G. Ballarda, w komiksie *American Flagg!* Howarda Chaykina, oraz w brytyjskiej serii telewizyjnej, która wprowadziła postać Maxa Headroom. Opierając się na analizie *społeczeństwa spektaklu* Guya Deborda, wspomniane utwory, o zdecydowanie refleksywnym i auto-krytycznym charakterze, można określić mianem fantastyki naukowej spektaklu. Dalsza część rozdziału opisuje telewizyjnego wirusa, formację inwazyjną, której niebezpieczeństwo jest związane nie tyle z zawartością programu TV co z kwestiami technologii jako takiej. Podmiot zostaje opanowany przez siły spektaklu w stopniu tak dalekim, iż symulacja staje się jego nową rzeczywistością. Przykładem tekstów poruszających problemy „wirusa” są rozważania Baudrillarda na temat simulacrum, których echa pobrzmiwają w utworach Williama Burroughsa, w *UBI-KU* Philipa K. Dicka oraz w *Videodromie*, filmie Cronenberga z 1982 roku. „Obraz Terminalny” stanowi dalszą część wstępu do kryzysu podmiotu w kulturze terminalnej, który to kryzys podąża tropem inwazji skierowanej na umysł i ciało uczestniczącego w spektaklu obywatela/podmiotu

Kolejny rozdział przenosi czytelnika poza barierę ekranu. „Przestrzeń Terminalna” koncentruje się na licznych reprezentacjach przestrzeni elektronicznej, które zawierają zarówno koncepcyjne jak i percepcyjne metafory owego istotnego choć niewidzialnego obszaru działalności kulturowej. Reprezentacje te *dramatyzują* cybernetyczno-elektroniczny kosmos, dokonując jednocześnie przemieszczenia podmiotu. W oparciu o teorie Henriego Lefebvre, Fredric Jameson utrzymuje, iż postmodernizm zależy od „dodatkowej przestrzenności,” (*supplement of spaciality*) która jest wynikiem odejścia od historii i wynikającej stąd przesady w podejściu do teraźniejszości. „Przestrzeń stała się dla nas egzystencjalną i kulturową dominantą,” kontynuuje Jameson i chociaż pogląd taki ignoruje poniekąd zaskakujące przestrzenności takich modernistów jak Joyce, Baudelaire i Eisensteina, trudno nie dostrzec w stwierdzeniu Jamesona ziarna prawdy⁵⁰. Cyberprzestrzeń stanowi najbar-

dzień przekonywający argument w obronie jego stanowiska: całkowicie plastyczny obszar przejściowych struktur danych, w którym czas historyczny mierzony jest w nanosekundach, a przestrzenność jest jednocześnie globalna i niewidzialna. Poprzez swą narrację, oraz operowanie przestrzenią, zarówno *Blade Runner*, *Neuromancer*, jak i *TRON* konstruuje fenomenologiczny interfejs pomiędzy podmiotem a przestrzenią terminalną.

Ostatnia część drugiego rozdziału poświęcona jest alegorycznemu językowi, jakim posługuje się zarówno literatura postmodernizmu jak i fantastyka naukowa w momencie tworzenia „równoległych” przestrzeni, lub *stref* transformacji i destabilizacji. Strefy literatury postmodernistycznej stanowią polimorficzną scenę, na której, wskutek kolizji współistniejących i transmutujących światów, zacierają się ontologiczne granice. Równoległe przestrzenie *science fiction* mówią o załamaniu się języka, racjonalności i podmiotowości. Dyslokacja podmiotu (postaci jak i czytelnika) przedstawiana jest jako podróz (fizyczna i tekstualna) przez do bólu technologiczną, radykalnie zdecentralizowaną oraz retorycznie przesadzoną przestrzeń. Cyberprzestrzeń stanowi przykład para-przestrzeni *science fiction*: jest przestrzenią, która dekonstruuje przejrzystość języka odnawiając podmiotowi stabilnej tożsamości.

Wizualne i retoryczne postrzeganie cyberprzestrzeni przygotowuje podmiot na bardziej bezpośrednie, cielesne zaangażowanie, o którym mowa w rozdziale trzecim. Rozdział *Penetracja Terminalna* koncentruje się na postaci *cybernauty* – podmiotu w cyberprzestrzeni. Kulturę terminalną można zdefiniować jako epokę, w której, by posłużyć się określeniem Baudrillarda, to, co dotykalne zostało zastąpione przez to, co cyfrowe. Baudrillard posuwa się jednak dalej i twierdzi, iż kontakt fizyczny „powraca jako strategia świata komunikacji – lecz jako obszar *namacalnej i taktycznej symulacji*.”⁵¹ Według Baudrillarda, wirtualna rzeczywistość stanowi symulację ucieleśnionej obecności, a więc kolejną iluzję oddzielającą podmiot od obszarów kontroli. Tekst Baudrillarda, pomimo faktu, iż wprowadza słuszne poprawki do utopijnych prognoz, jakie dominują w opisach RW (Rzeczywistości Wirtualnej), jest jednak równie jednostronny w swoim rozumieniu technologii. W opozycji do Baudrillarda, Timothy Leary przypomina, że „samo słowo «postać cybernetyczna» czyli cybernauta, odnosi nas do pierwotnego znaczenia słowa «pilot» i ponownie umieszcza ową niezależną postać w pętli.”⁵² Człowiek staje wobec możliwości poruszania się po obszarach światów informacyjnych. A zatem, skonstruowanie nowego, cyberprzestrzennego podmiotu zależy od *percepcji* i następującej po niej *kinezy*. Stwierdzenie to zawiera w sobie uderzające podsumowanie wizji rozwoju podmiotu, jaki opisuje fenomenologia Merleau-Pontyego, kiedy to sam proces *fizjognomicznej percepcji* „tworzy wokół podmiotu świat, który mówi do podmiotu o nim samym i wyznacza jego myśлом w owym świecie miejsce.”⁵³ Po raz kolejny działanie staje się widoczne w miarę jak cybernauta penetruje terminalną przyszłość. *Neuromancer* i *TRON* stanowią tu oczywiście wybitne przykłady, jednak rozdział ten analizuje także inne sposoby psychologiczno-narracyjnego połączenia (*interface*), począwszy od gier komputerowych, a skończywszy na hiper-technologicznych przestrzeniach świata Walta Disneya. Fizyczne połączenie ze światem składającym się z danych przekłada się także na obszary z poza wygenerowanych środowisk sensorycznych rzeczywistości wirtualnej⁵⁴. Rozdział *Penetracja Terminalna* koncentruje się na wszelkiego rodzaju przenikaniach ciała do dotychczas odciętych obszarów przestrzeni terminalnej.

Rozdział czwarty, *Ciało Terminalne*, w dalszym ciągu kładzie nacisk na kwestię ciała prezentując bestiariusz formacji cybernetyczno organicznych. *Ciało* od dawna stanowi temat wypierany w fantastyce naukowej, gdyż gatunek obsesyjnie wręcz zamienia to, co

cielesne na to, co racjonalne, a to, co organiczne na to, co technologiczne. Energie podświadomości zostają skierowane w nową stronę, w kierunku dziewiczej planety albo obcego Innego. To właśnie gatunek horroru, częściej niż SF, przedstawia powrót tego co wypierane w formie hiperbolicznego ciała. Fikcje tożsamości terminalnej często jednak łączą elementy horroru i *science fiction* dokonując własnej, empatycznej i technologiczno-organicznego, rekonstrukcji ciała.

Podczas gdy poprzednie rozdziały opisywały przenikanie człowieka na obszar technologii, rozdział *Ciało Terminalne* opisuje proces przenikania technologii na obszar ludzki (zjawisko, które Walter Jon Williams określił jako „cielesną inkarnację ja-twarzy”)⁵⁵. Ciało postrzegane jest tutaj często jako obszar deformacji bądź zanikania – podmiot zostaje rozłożony, poddany procesowi symulacji, przekonstrowany, genetycznie przeprogramowany, a jego rozwój na przemian przyspieszony i spowolniony. Istvan Csicsery-Ronay, Jr. zaproponował postać *cyborga* jako centralny obszar tematyczny współczesnej SF. To właśnie ta postać dominuje w socjologicznej *science fiction* Baudrillarda i Haraway⁵⁶. „Nie możemy już dłużej myśleć o człowieku bez maszyny”, zauważa Bruce Mazlish⁵⁷, a postać cyborga ilustruje tę nierozłączność. Cyborg to zlepek łączący wiele znaczeń: w wygenerowanej komputerowo postaci Maxa Headroom, cyborg przedstawia ucieleśnienie kultury medialnej, podczas gdy super-heroiczne ciała Robocopa i Terminatora uosabiają technologię i jednocześnie uzbrajają człowieka przeciwko zagrożeniom jakie ta ze sobą niesie. W utworach tych pojawia się niepewne, lecz konsekwentne poczucie ludzkiej bezużyteczności, a na szali leży sama definicja człowieka. Narracje poruszające problem ciała terminalnego oferują serię prowizorycznych konkluzji, które definiują podmiot bądź to jako *ciało*, bądź to jako *umysł*, bądź też jako *pamięć*. To nagromadzenie wielu definicji ujawnia brak jednolitej wersji: nasza ontologia dryfuje swobodnie.

Rozdział *Ciało Terminalne* uwzględnia kilka radykalnych utworów, które zawdzięczają wiele pracom Georgesa Bataille. William Burroughs być może jako pierwszy połączył psychoanalityczno-antropologiczny dyskurs Bataille'a z retoryką odnoszącą się do Ery Lotów Kosmicznych, aczkolwiek zarówno Ballard, Bernard Wolfe jak i David Skal tworzyli SF odnoszącą się do paradygmatycznych tropów ofiarnego nadmiaru i cielesnej afirmacji jakie zawierają w sobie prace Bataille'a. Podobnie Baudrillard, Gilles Deleuze i Felix Guattari umieścili Georgesa Bataille na mapie rzeczywistości technologicznej. Energie podświadomości zajmują teraz samą rzeczywistość – Ballard pisze; „Klasyczny podział Freuda na widoczną i ukrytą zawartość snu, na to, co widoczne i to, co rzeczywiste, musi obecnie zostać zastosowany do zewnętrznego świata tak zwanej rzeczywistości.”⁵⁸ Operując podobnymi, lecz znacznie bardziej technologicznie-brzmiącymi pojęciami Baudrillard stwierdza, iż „chłodne cyfrowe uniwersum pochłania świat metafory i metonimii a zasada symulacji triumfuje zarówno nad zasadą przyjemności, jak i zasadą rzeczywistości.”⁵⁹ To przeniesienie *libido* poza granice indywidualnej *psyche* wyznacza pojawienie się techno-surrealizmu i to z pewnością ma na myśli Fredric Jameson mówiąc o „surrealizmie pozbawionym podświadomości.”⁶⁰

Podmiot opisywany w fikcjach tożsamości terminalnej łączy w sobie cechy zarówno pozytywne, jak i negatywne. Problem ten porusza mój ostatni rozdział p.t. *Opór Terminalny/Zgoda na Cyborga (Terminal Resistance/Cyborg Acceptance)*. W fantazjach symbiozy technologicznej, jakie oferuje cyberpunk, siła podmiotu zostaje zwiększona poprzez przeniknięcie do implodowanych przestrzeni technologii elektronicznej. Rozpuszczenie ciała i zastąpienie go poprzez własne, implodowane *simulacrum* jest nieustannie przedstawiane jako proces zwiększający kontrolę podmiotu (*empowering*). Tech-

nologia jest zatem wpisana w pozycję podmiotu; umocnioną, ale poza tym niezmienioną. Wykorzystując psychoanalityczne studium proto-nazistowskich *Freikorps* Klausa Theweleita, Mark Dery i Claudia Springer dokonali analizy otaczających nas Robocopów i Terminatorów, w której zwrócili uwagę na element mizoginii, jaki określa ich istnienie (oraz, według twierdzenia Claudii Springer, na ducha sfeminizowanych technologii). Romantyczna wizja podmiotu penetrującego, a w efekcie przyswajającego telematyczne matryce kultury terminalnej, traci rację bytu, a w najbardziej radykalnych utworach przesyconych perspektywą feministyczną staje się wręcz nie do przyjęcia.

Czytając SF przez pryzmat teorii feministycznych napotkać można inny rodzaj relacji człowiek-technologia, w której technologiczno-organiczna fuzja stwarza alternatywę wobec ambiwalentnej euforii cyberpunkowej. W świetle tematyki w znacznym stopniu uwikłanej w struktury społeczne, różnice płci oraz potencjalnie hetero-tematyczne praktyki dyskursywne, związek SF z feminizmem nie powinien budzić zdziwienia. Powiązanie gatunkowych struktur *science fiction* z głównymi zagadnieniami postmodernizmu wyjaśnia feministyczną perspektywę zwróconą w kierunku procesu tworzenia i konsumpcji fantastyki naukowej, w miarę jak ciało zostaje przedstawione w kategoriach obszaru kryzysu kulturowego. W obrębie tych dyskursów polityka ciała jawi się jako znacznie bardziej złożona niż ma to miejsce w przypadku fantazji cyberpunkowych, mówiących o zdecydowanie męskim zwiększaniu władzy (*empowerment*). *The Girl Who Was Plugged In*, znakomita powieść Jamesa Tiptree, Jr. (Alice Sheldon) proponuje punkt widzenia odmienny od euforycznej kinezy *Neuromancera* i *TRONu*.

Feministyczna *science fiction* przyjmuje do wiadomości ogromne znaczenie momentu połączenia człowieka i technologii, lecz także bierze pod uwagę dwuznaczne i istotne dylematy, jakie owo połączenie wywołuje. Rozdział *Zgoda na Cyborga* (*Cyborg Acceptance*) rozpoczyna się od analizy manifestu Donny Haraway, która proponuje utopijne przededefiniowanie cyborga jako postaci, która wymyka się (rasowym, płciowym, klasowym) dychotomiom kultury zachodniej. Jej wezwanie do „cyborgowej polityki” stwarza możliwość zaistnienia symbiozy technologicznej postrzeganej jako postępową alternatywą, a nie jako prosta męska fantazja na temat „naturalnego” panowania i dominacji. Rozdział ten kończy się prezentacją zupełnie innej perspektywy: Deleuze i Guattari celebrują Ciało bez Organów (*BwO*), dekonstrukcję organiczności i organicznej całości oraz niezgodę na podporządkowanie podmiotu technokratycznym mechanizmom sterowania.

W pamięci mega-komputerowych banków Społeczeństwa Informacyjnego świat uległ przeobrażeniu w symulację. Tożsamość terminalna stanowi metaforyczny sposób współistnienia z takim właśnie modelem kultury implodowanej. Tożsamość terminalna to rodzaj języka, formacja cybernetyczno-organiczna, lecz także potencjalnie wywrotowa, nowa koncepcja podmiotu, która określa to, co ludzkie i to, co technologiczne, jako współmierne, współzależne oraz wzajemnie definiujące. Oto wyłonił się nowy podmiot, ukonstytuowany przez technologie elektroniczne, lecz także przez mechanizmy tekstu. Tożsamość terminalna jest stanem pośrednim, powstałym na skrzyżowaniu technologii i narracji, stanowi istotny obszar udomowienia (*space of accommodation*) szeregu nowych i zadziwiających możliwości egzystencjalnych, jakie definiują naszą terminalną rzeczywistość.

Przełożył Marcin Mazurek

Przypisy:

¹ Baudrillard Jean, *The Ecstasy of Communication, W: The Anti-Aesthetic*, red. H. Foster, Port Townsend, Wash., Bay Press 1983, s.128.

² McDougall Walter A., *The Heavens and the Earth: A Political History of the Space Age*, New York, Basic Books 1985, s. 7.

³ McDougall, *The Heavens...*, s. 9.

⁴ McDougall, *The Heavens...*, s. 382. Zauważa także, iż „tam gdzie Chruszczow i Sowieci oczekiwali, iż nowa era spełni ich marzenie o przyszłej utopii, tam Webb i amerykańscy technokraci chcieli, by przywróciła ona minioną apoteozę” (s. 388).

⁵ Haraway Donna, *Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*, New York, Routledge 1989, s. 102-4.

⁶ Satelity, na przykład, nie były jedynie środkiem komunikacji. Były także narzędziami wywiadowczymi, a niepokoje towarzyszące inwigilacji satelitarnej dominują w takich utworach jak chociażby wczesna powieść Philipa K. Dicka *Eye in the Sky*. Lynn Spiegel pisała o współczesnym strachu przed telewizją postrzeganą jako panoptyczne narzędzie inwigilacji. *Installing the Television Set: Popular Discourses on Television and Domestic Space, 1948-1955*. *Camera Obscura* 16 (1988).

⁷ McDougall, *The Heavens...*, s. 12. Kursywa moja.

⁸ Patrz strony 118-22 i 191. Nie jest to okres *post-industrializmu*, jak twierdzą niektórzy, włączając w to Daniela Bella, lecz okres *pełnej industrializacji*. W każdym przypadku, twierdzi Mandel, nowy „etap” pochłania nadmiar kapitału, jaki został zakumulowany w trakcie fazy zmniejszających się nadwyżek-zysków poprzedniej epoki, znacząco obniża koszty jednostkowe i w istotny sposób zwiększa zyski (aczkolwiek chwilowo). Jameson zauważa jednak skrupulatnie, iż model Mandela oparty jest na potrzebie kapitału do przejęcia zakumulowanych środków, co z kolei napędza wykorzystanie nowych technologii w dziedzinie energii. Jest to zatem model zakorzeniony w determinizmie *ekonomicznym* a nie *technologicznym*. Osobiście dodałbym, że technologia pełni często rolę widzialnej ikony owych niewidzialnych i uwarunkowanych ekonomicznie relacji.

⁹ Marx Leo, *The Machine in the Garden: Technology and the Pastoral Ideal in America*, New York, Oxford University Press 1968; Wilson Richard Guy, Pilgrim Dianne H., Tashjian Dickran, *The Machine Age in America: 1918 – 1941*, New York, Brooklyn Museum in association with Harry N. Abrams 1986, s. 24.

¹⁰ Wilson et al., *The Machine Age...*, s. 339.

¹¹ Strand Paul, *The New God, W: Classic Essays on Photography*, red. Alan Trachtenberg, New Heaven, Conn., Lecter's Island Books 1980, s. 151.

¹² Ihde Don, *Technology and the Lifeworld: From Garden to Earth, W: The Indiana Series in the Philosophy of Technology*, red. D. Ihde, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press 1990, s. 75.

¹³ McCaffrey Larry, *Introduction: The Desert of the Real, W: Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, red. L. McCaffrey, Durham, N.C. Duke University Press 1992, s. 8.

¹⁴ Ballard J. G., *The Dead Astronaut, W: Memories of the Space Age*, Sauk City, Wis., Arkham House 1988, s. 67.

¹⁵ Webber Melvin M., *The Urban Place and the Nonplace Urban Realm, W: Explorations into Urban Structure*, red. M. M. Webber, J. W. Dyckman, D. L. Foley, A. Z. Guttenberg, W. L.C. Wheaton. Bauer Wurster, Philadelphia, University of Pennsylvania Press 1964.

¹⁶ Jameson Fredrick, *Postmodernism, or the Cultural Logic of the Late Capitalism*, „New Left Review” 1984, 146, s. 58.

¹⁷ Sterling Bruce, *Preface, W: Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, red. Bruce Sterling, New York: Arbor House, 1986, s. ix; McLuhan Marshall, *Notes on Burroughs, W: William S. Burroughs at the Front: Critical Reception, 1959-1989*, red. J. Skerl, R. Lydenberg, Carbonale, III., Southern Illinois University Press 1991, s. 73; Ballard J. G., *Introduction to Crash*, „Re/Search” 1984, 8/9, s. 97; McCaffrey Larry, *Introduction, W: Across the Wounded Galaxies: Interviews with*

Contemporary American Science Fiction Writers, red. L. McCaffrey, Urbana and Chicago, University of Illinois Press, 1990, s. 1; Scharf Kenny, grafika opublikowana W: „Interview” 1988, 1(19), s. 114.

¹⁸ Chtcheglov Ivan. *Formulary for a New Urbanism*. W: *Situationist International Anthology*, red. i tłum. Ken Knabb, Berkeley, Calif., Bureau of Public Secrets, 1981, s. 2.

¹⁹ Jameson Frederic, *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, W: *Post-Contemporary Interventions*, red. S. Fish i F. Jameson, Durham, N.C., Duke University Press 1991, przyp. 419.

²⁰ Ballard J. G., *Introduction to Crash*, „Re/Search” 1984, 8/9, s. 96.

²¹ Patrz Ballard J. G., *Empire of the Sun*. New York, Simon and Schuster 1984 oraz *The Kindness of Women*, New York, Farrar, Straus, Giroux 1991.

²² Burroughs William S., *My Purpose is to Write for the Space Age*, W: *William S. Burroughs at the Front: Critical Reception, 1959-1989*, red. J. Skerl, R. Lydenberg, Carbonale, Ill., Southern Illinois University Press 1991.

²³ Warto zwrócić w tym miejscu uwagę, iż *przepaście (discontinuities)*, o których mówi Mazlish, różnią się znacznie od nieciągłości, jakie występują w post-strukturalistycznych teoriach historii i dyskursu. Powtórne umieszczenie człowieka w kontinuum natury należy tu traktować jako manewr radykalny.

²⁴ Mazlish Bruce, *The Fourth Discontinuity*. W: *Technology and Culture*, red. Kranzberg, Melvin i Davenport, New York, New American Library 1972, s. 217-18. Uwagi Freuda pochodzą z osiemnastego *Wykładu Ogólnego Wstępu do Psychoanalizy*. Analiza Brunera pochodzi z jego własnego tekstu *Freud and the Image of Man*, „Partisan Review” 1956, (3)23.

²⁵ McDougall, *The Heavens...*, s. 449.

²⁶ McCaffrey, *Across the Wounded...*, s. 7 i 5.

²⁷ McCaffrey, *Across the Wounded...*, s. 232.

²⁸ Burroughs William S., *Nova Express*. New York, Grove Press 1964, s. 19.

²⁹ Frank Miller, Howard Chaykin i Dan O'Bannon tworzą komiksy i piszą scenariusze; Moebius zajmuje się komiksami, ilustracją książek i projektowaniem mody; Samuel Delany uprawia zarówno krytykę, jak i fikcję; Rudy Rucker tworzy fikcję oraz komputerowe modele sztucznych form życia; William Burroughs posługiwał się chyba każdym z dostępnych w epoce postmodernizmu środków wyrazu.

³⁰ Jameson przytacza interesujący argument Perry'ego Andersona, a mianowicie taki, iż cechą wspólną różnorodnych przejawów modernizmu była ich wrogość w stosunku do rynku. „W tym aspekcie, sztuka modernistyczna czerpała swą energię i możliwości z faktu, iż reprezentowała prąd przeciwny, relikw przeszłości w obrębie coraz to nowocześniejszej gospodarki: gloryfikowała, celebrowała i dramatyzowała starsze formy indywidualnej produkcji, które miały gdzie indziej zostać wyparte i zniwelowane przez nowe sposoby produkcji.” (*Postmodernism...*, s. 305-7).

³¹ Do wspomnianej listy pozwałam sobie dodać takie postaci fikcyjne reprezentujące tożsamość terminalną, jak profesor Brian O'Blivion (*Videodrome*) oraz Max Headroom.

³² Russ Joanna, *Interview*, W: *Khatru*, red. Jeffrey D. Smith, Baltimore, Phantasmicon Press 1975, s. 3, 4 oraz 47.

³³ McCaffrey, *Across the Wounded...*, s. 6.

³⁴ Jameson, *Postmodernism...*, s. ix.

³⁵ Jameson, *Postmodernism...*, s. 284.

³⁶ Jameson, *Postmodernism...*, s. 285. Jameson omawia tu *Time Out of Joint* Philipa K. Dicka, powieść umieszczoną w „równoległej” rzeczywistości. Jego komentarz odnosi się jednak również do innych tekstów SF. Wyjaśnia to jego *Progress vs. Utopia: or, Can We Imagine the Future?* „Science Fiction Studies” 1982, 9(2).

³⁷ Jameson, *Progress vs. Utopia...*, s. 152.

³⁸ Jameson mówi o dyskursie postmodernistycznym, który dokonał estetyzacji rzeczywistości odległej jednak od faszyzmu, którego niegdyś obawiał się Walter Benjamin. Jameson pisze „Wiemy, że to tylko zabawa: cudowne zachłyśnięcie nowym porządkiem rzeczy, pogoń za towarami. «reprezentacje» przedmiotów wywołujące entuzjazm i zmiany nastroju niekoniecznie inspirowane samymi przedmiotami” (*Postmodernism...*, s. x).

- ³⁹ McCaffrey, *Across the Wounded...*, s. 3-4.
- ⁴⁰ deLauretis Teresa, *Signs of W[a/o]nder*, W: *The Technological Imagination: Theories and Fictions*, red. T. deLauretis, A. Huyssen, K. Woodward, Madison, Wis., Coda Press 1980, s. 160.
- ⁴¹ Delany Samuel R., *About 5,750 Words*, W: *The Jewel-Hinged Jaw: Notes on the Language of Science Fiction*, Elizabethtown, N.Y.: Dragon Press 1977, s. 36-40.
- ⁴² Delany Samuel R., *Starboard Wine: More Notes on the Language of Science Fiction*, Elizabethtown, N.Y., Dragon Press 1984, s. 88.
- ⁴³ Delany, *Starboard Wine...*, s. 50-52.
- ⁴⁴ I chociaż prawdą jest, że znaczna część sztuki video naśladuje style i struktury filmowe, szybki montaż MTV nie stanowi sam w sobie specjalnej innowacji.
- ⁴⁵ Cavell Stanley, *The Fact of Television*, W: *Video Culture: A Critical Investigation*, red. J. Hanhrdt, Rochester, N.Y., Visual Studies Workshop Press 1986, s. 209-210.
- ⁴⁶ Pynchon Thomas, *Gravity's Rainbow*, New York, Bantam Books 1973, s. 727.
- ⁴⁷ Baudrillard Jean, *The Ecstasy of Communication*, W: *Foreign Agent Series*, red. J. Fleming i Sylvere Lotringer, New York, Semiotext(e) 1988, s. 50-51.
- ⁴⁸ Sposób narracji *A Nous La Liberte* (1931) Rene Clair może wydawać się anty-technologiczny, jednak kiedy spojrzeć na film jako na alegorię kina dźwiękowego, radość wynikająca z technologicznego opanowania staje się oczywista. Vertov i Clair doskonale humanizują technologię – Vertov poprzez niezwykle zdjęcia portretowe, Clair poprzez pozornie zaimprovizowaną akceptację technologii.
- ⁴⁹ Kroker Arthur, Kroker Marilouise, *Theses on the Disappearing Body in the Hyper-Modern Condition*, W: *Body Invaders: Panic Sex in America*, red. A. Kroker i M. Kroker, New York, St. Martin's Press 1987, s. 21.
- ⁵⁰ Jameson, *Postmodernism...*, s. 365.
- ⁵¹ Baudrillard Jean, *Simulations*, przeł. Paul Foss, Paul Patton, i Philip Beitchman, W: *Foreign Agent Series*, New York, Semiotext(e) 1988, s. 124.
- ⁵² Leary Timothy, *The Cyber-Punk: The Individual as Reality Pilot*, W: *Storming the Reality Studio*, red. L. McCaffrey, Durham, N.C., Duke Press 1992, s. 252.
- ⁵³ Merleau-Ponty Maurice, *Phenomenology of Perception*, przeł. C. Smith, London, Routledge & Keagan Paul 1962, s. 132.
- ⁵⁴ W rzeczywistości wirtualnej użytkownik komputera odziany jest w aparaturę, która pozwala komputerowi prześledzić i zareagować na każdy jego ruch. Komputer może zatem wytworzyć w czasie rzeczywistym cały szereg interaktywnych, audiowizualnych środowisk.
- ⁵⁵ Williams Walter Jon, *Hardwired*, New York, Tor Books 1986, s. 130-31.
- ⁵⁶ Csicsery-Ronay Istvan, Jr., *The SF of Theory: Baudrillard and Haraway*, „Science Fiction Studies” 1991, 18(3), s. 387-404.
- ⁵⁷ Mazlish, *Fourth Discontinuity...*, s. 229.
- ⁵⁸ Ballard, *Introduction...*, s. 98.
- ⁵⁹ Baudrillard Jean, *Symbolic Exchange and Death*, W: *Jean Baudrillard: Selected Writings*, red. M. Poster, Stanford, Calif., Stanford University Press 1988, s. 147.
- ⁶⁰ Jameson, *Postmodernism...*, s. 67.