

GRAŻYNA GAJEWSKA

# CYBERPUNKOWE UTOPIE MIEJSKIE

W POWIEŚCI *NEUROMANCER*  
WILLIAMA GIBSONA

## GRAŻYNA GAJEWSKA

Doktor hab., prof. UAM, literaturoznawczyni zatrudniona na Uniwersytecie im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Autorka monografii: *Maski dziejopisarstwa. Współczesne formy reprezentacji przeszłości* (2002); *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów* (2010); *Erotyka sztucznych ciał* (2016). Współredaktorka kilku książek, takich jak: *Kulturowy bricolage (po)nowoczesnej Europy Zachodniej* (2015); *Bezużyteczni. Studia nad losami chorych i upośledzonych psychicznie w okresie rządów nazistowskich* (2016). Kierowniczka i współwykonawczyni kilku grantów polskich i międzynarodowych.

## MIASTO CYBERNETYCZNE

Miasto cybernetyczne to, po pierwsze, takie, którego charakter określają wysoko zaawansowane technologie (na przykład komunikacja miejska zarządzana elektronicznie, ekrany zainstalowane na zewnątrz i wewnątrz budynków), miejsce stwarzające warunki do zaistnienia technokultury; po drugie, jest to miasto wirtualne, czyli zmapowane w sieci „nie-miejsca”, w które można się przenieść za pomocą teleportów i po których można poruszać się, wykorzystując odpowiednie systemy nawigacyjne; po trzecie, będzie to miasto futurystyczne w utworach literackich, filmowych i fotograficznych, przetwarzanych oraz generowanych komputerowo<sup>1</sup>.

Dwa pierwsze znaczenia cybernetycznego miasta są w codziennym użyciu i w pewien sposób się łączą. Do tych miast wchodzimy wtedy, gdy zaczynamy nawigować w sieci, by znaleźć informacje, wysłać zlecenie bankowe, zrobić zakupy. W tak rozumianym cybermieście codziennie przebywają uczestnicy czatów, użytkownicy portali konwersacyjnych, wieloosobowych, usieciowionych gier. Interfejs monitora

---

<sup>1</sup> Zob. M. Michałowska, *Miasto cybernetyczne. Teraźniejszość w kostiumie przyszłości*, [w:] *Dylematy wielokulturowości*, red. W. Kalaga, Universitas, Kraków 2007, s. 266.

należy jednak traktować nie tyle jako granicę dzielącą miasto cybernetyczne od rzeczywistego, ile raczej jako przedłużenie realnej rzeczywistości w innej przestrzeni. Innymi słowy, przebywając w wirtualnym świecie, przedłużamy czy raczej poszerzamy naszą działalność w „prawdziwym życiu”. Miasto wirtualne stanowi zatem część rzeczywistego miasta, którego sprawne działanie zależne jest od zaangażowanych i wykorzystywanych przez nie technologii<sup>2</sup>.

Trzecie znaczenie pozwala wyeksplikować kontekst, w którym po raz pierwszy pojawiło się słowo „cyberprzestrzeń” (*cyberspace*) do określenia wygenerowanych cyfrowo przestrzeni. Wprowadził je William Gibson – pisarz, a nie programista komputerowy – w powieści *Neuromancer* wydanej w 1984 roku. Cyberprzestrzeń określona została przez niego jako: „Konsensualna halucynacja, doświadczana każdego dnia przez miliardy uprawnionych użytkowników we wszystkich krajach, przez dzieci nauczone pojęć matematycznych... Graficzne odwzorowanie danych pobieranych z banków wszystkich komputerów świata. Niewyobrażalna złożoność”<sup>3</sup>. Gibson napisał powieść *Neuromancer* w okresie, w którym trudno jeszcze mówić o rozwiniętej kulturze internetowej, dlatego cyberprzestrzeń należy ujmować raczej jako wizję, projekcję, spekulację, a nie faktyczne zanurzenie/zatrącenie w wirtualnym świecie<sup>4</sup>. *Cyberspace* pojawia się tu przede wszystkim jako ekscytujący obraz, a także jako fantazmatyczna przestrzeń (czy raczej „nie-przestrzeń”) zaprojektowana z ludzkich marzeń rzutowanych na system zero-jedynkowy.

Daleka jestem jednak od wyraźnego oddzielania czy przeciwstawiania sobie miast rzeczywistych i tych wyobrażonych. Skłaniam się raczej ku stanowisku, że futurologiczne utopie i dystopie miejskie w utworach science fiction stanowią swoistą busolę nadziei, obaw, rozterek społecznych związanych z globalizacją oraz wkraczaniem wysoko zaawansowanych technologii w rozmaite sfery ludzkiej egzystencji. Ewa Rewers w monografii *Post-polis...* zwraca uwagę na to, że wizje miast oferowane przez literaturę, film i nowe media w istotny sposób przyczyniają się do tworzenia nowych utopii miejskich<sup>5</sup>. Badaczka wymienia dwa utwory: *Looking Backward: 2000–1887* (1888) Edwarda Bellamy’ego i *Neuromancer* (1984) Williama Gibsona jako najbardziej wyraziste przykłady utopijnych wizji miast przyszłości, co oczywiście nie wyczerpuje repertuaru prozy fantastycznej, w której ujawniają się miejskie utopie. Można wskazać wiele innych opowiadań oraz powieści, w których stworzono obrazy futurystycznych przestrzeni miejskich, co traktować można jako próby technologicznej racjonalizacji nowoczesnej i ponowoczesnej kultury. Tutaj interesować mnie będą przede wszystkim

2 Tamże, s. 267.

3 W. Gibson, *Neuromancer*, tłum. P.W. Cholewa, Wydawnictwo Zysk i S-ka, Poznań 1996, s. 53. Wszystkie cytaty z tego utworu pochodzą z podanego wydania.

4 Co prawda, Larry McCaffery twierdzi, że pisarze cyberpunku byli pierwszą generacją artystów, dla których technologie satelitarnych talerzy, wideo, radio i magnetofony, komputery oraz gry wideo, elektroniczne zegarki oraz programy w MTV nie były niczym egzotycznym, lecz częścią codziennie doświadczanej „rzeczywistości *Matrixa*”, nie sądzę jednak, by diagnoza ta była adekwatna do faktycznego stanu zaawansowania technologii w połowie lat osiemdziesiątych XX wieku. Zob. *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*, red. L. McCaffery, Duke University Press, Durham–London 1991, s. 57.

5 E. Rewers, *Post-polis: wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005, s. 285.

ponowoczesne utopie, które kontynuują tradycję utopii technologicznych wywodzących się z *Nowej Atlantydy* Francisca Bacona (w odróżnieniu od utopii metafizycznych, którym początek dały utwory *Utopia* Thomasa Moore'a i *Miasto Słońca* Tommasa Campanelli)<sup>6</sup>. W tak zarysowanym obszarze nie zmieszczą się więc dystopie ani antyutopie nowoczesne z pierwszej połowy XX wieku, takie jak film *Metropolis* (1927) w reżyserii Fritza Langa czy utwory literackie: *Nowy wspaniały świat* (1932) Aldousa Huxleya, *1984* (1949) George'a Orwella czy *Miasto światłości* (1924) Mieczysława Smolarskiego. Pisząc o ponowoczesnych utopiach miejskich, zwracam uwagę na miasta cybernetyczne przedstawione w nurcie fantastyki określanej mianem cyberpunku, rozwijającym się od lat osiemdziesiątych XX wieku głównie w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej i w nieco mniejszym natężeniu w Europie Zachodniej. Do tego nurtu należą między innymi utwory literackie Williama Gibsona: *Neuromancer*, *Graf Zero*, *Mona Liza Turbo*, *Pattern Recognition*; powieść *Schismatrix* Bruce'a Sterlinga; film *Lowca androidów* w reżyserii Ridleya Scotta i kontynuacja z 2017 roku, czyli *Blade Runner 2049* w reżyserii Denisa Villeneuve'a; *Pamięć absolutna* wyreżyserowana przez Paula Verhoevena; japońskie filmy anime; *Akira* autorstwa Katsuhiro Ōtomy i *Ghost in Shell* w reżyserii Mamoru Oshiego; trylogia *Matrix* w reżyserii braci Wachowskich oraz seria komiksowa *Strażnicy* autorstwa Alana Moore'a (scenariusz) i Dave'a Gibbonsa (rysunki).

### CYBERMIASTO JAKO DŻUNGLA, PODZIEMIA, GŁĘBIA

Współczesne metropolie (te rzeczywiste i wyobrażone) często opisuje się jako dżunglę. Metafora miasta jako dżungli pojawia się zarówno w krytycznych analizach kulturoznawców, socjologów, psychologów, antropologów kulturowych zajmujących się urbanistyczno-społeczną przestrzenią miejską, jak i w popularnych ujęciach fenomenu życia miejskiego. Z perspektywy urbanistycznej wskazuje na zawłość, sieci ulic, osiedli, dzielnic, trudność poruszania się w nich, a z perspektywy społecznej na problemy wynikające z funkcjonowania obok siebie wielu różnorodnych grup ludzi o rozmaitych przekonaniach, systemach wartości, statusach społecznych. Jednak figura dżungli przede wszystkim sugeruje, że żyjemy w jakiejś nieludzkiej przestrzeni, w nieludzkich warunkach.

Owo skojarzenie miasta z dżunglą jest niezmiernie interesujące, a jednocześnie przewrotne. Jako *homo sapiens* należymy przecież do świata przyrody, dziedziczymy w swych genach to, co roślinne i zwierzęce (co szczególnie podkreśla się w teoriach i badaniach posthumanistycznych i nowym materializmie), w tym sensie niejako przynależymy do dżungli. Jednocześnie – z perspektywy antropocentrycznej – nasze człowieczeństwo postrzegamy jako przekroczenie owego roślinno-zwierzęcego dziedzictwa, czyli jako wyjście z dżungli i tworzenie tego, co nazywamy cywilizacją (miasta są wręcz emblematem owej transformacji). Jednak w czasach współczesnych – paradoksalnie – miasto jako swoisty fenomen kulturowy i cywilizacyjny zaczęto uważać za przestrzeń nieprzyjazną ludziom.

<sup>6</sup> Tamże, s. 284.

Miasto-dżungla stało się określeniem przestrzeni urbanistyczno-społecznych konfliktów na tle rasowym, religijnym, klasowym, genderowym.

W metaforze „miasto jest dżunglą” mamy do czynienia z przenoszeniem niepokojów cywilizacyjnych na fobie wobec natury (w domyśle: nieprzyjaznej, nie-ludzkiej), która w spłyconej wersji ewolucji darwinowskiej kojarzy się wyłącznie z konfliktem, rywalizacją, walką o przetrwanie. Metafora ta więcej mówi nam o postrzeganiu natury, której emblematem w tym przypadku jest dżungla, niż kultury/cywilizacji, której emblematem jest miasto. W metaforze tej ujawnia się strach przed upadkiem kojarzonym z powrotem do natury jako czegoś nieludzkiego, a przez to dla ludzi – jako gatunku i jednostek – groźnego.

Nieco innym wariantem cybermiasta jest mapowanie oparte na strukturze pionowej, ukazujące jasną, uporządkowaną powierzchnię miejską, a pod nią niebezpieczne podziemia. Ten wariant pojawił się przed powstaniem cyberpunku, na przykład w filmach *Metropolis* i filmowym cyklu *Obcy*. W pierwszym z wymienionych utworów pionowa struktura odzwierciedla porządek klasowy – rzesze robotników pracujących w podziemnych fabrykach wytwarzają dobra, z których korzystają zamożni ludzie mieszkający w nowoczesnej, schludnej i uporządkowanej części miasta. Drugi przypadek odzwierciedla podział rasowy. W cyklu *Obcy* tytułowego bohatera przedstawiono jako przerażającego potwora. W pierwszej wersji filmu z 1979 roku przed montażem komputerowym Obcego grał czarnoskóry aktor. Krytyk literatury fantastycznonaukowej Adam Roberts, interpretując tę sytuację w kontekście topografii miasta, stwierdził, że statek kosmiczny symbolizuje industrialne miasto podzielone na sferę białych i czarnych. Podział na dwa poziomy: ciemne i niebezpieczne zaułki, w których czai się monstrum, oraz główny poziom statku, na którym przebywają uczestnicy ekspedycji, symbolizuje wielkomiejski podział urbanistyczno-społeczny – dzielnice (w filmie zaułki statku) zamieszkiwane przez czarnoskórą społeczność wzbudzają strach i stereotypowo kojarzą się z patologią<sup>7</sup>. W interesującym mnie tu nurcie cyberpunku pionową wizję miasta przedstawił Ridley Scott w *Lowcy androidów*, powstałym na podstawie powieści Philipa K. Dicka. Życie większości ludzi toczy się w slumsach metropolii z ciągłym smogiem, mżawką i prawie odczuwalnym smrodem. Budynki przedstawione w filmie lata swej świetności mają dawno za sobą, niektóre są jeszcze zamieszkałe, inne opuszczone. Olbrzymie, pulsujące billboardy nęcą pięknem towarów i usług, które jednak nie dla wszystkich okazują się dostępne. Korporacyjna elita mieszka nie tyle poza slumsami, co raczej nad nimi – do luksusowych apartamentów usytuowanych na szczycie miasta prowadzą windy. Pionowy plan miasta dokładnie odzwierciedla hierarchiczny układ grup społecznych.

Kolejny wariant cybermiasta oparty na modelu pionowym to figura powierzchni i głębi. W filmowym cyklu *Matrix* braci Wachowskich świat inteligentnych, samosterujących komputerów przedstawiony został na wzór trudno dostępnych dla ludzi głębin oceanicznych. Ludzie wyruszający do walki z Matrixem poruszają się

<sup>7</sup> A. Roberts, *Science Fiction. The New Critical Idiom*, Routledge, London–New York 2006, s. 95.

w olbrzymich statkach bojowych przypominających dobrze wyposażone łodzie podwodne, które nieustannie są atakowane przez maszyny skonstruowane na podobieństwo wodnej fauny (meduz, ośmiornic). Nie są to więc zimne konstrukcje z metalu, lecz samosterujące byty biotechnologiczne<sup>8</sup>. Świat maszyn, który początkowo miał zastąpić zdewastowane środowisko naturalne, a jednocześnie być przedłużeniem, protezą ludzkich ciał w filmowej wersji przyszłości, wyemancypował się spod ludzkiego panowania (częsty motyw literackich i filmowych utworów science fiction). Co więcej, te żywe, samosterujące, aczkolwiek sztuczne istoty wytworzyły pewnego rodzaju więzi społeczne: porozumiewają się, atakują całymi grupami, dzielą się zadaniami. Ich celem jest nie tyle zniszczenie gatunku ludzkiego, ile raczej wykorzystanie go do zasilania nowej generacji maszyn. Uściślając, inteligentne maszyny żerują na biologicznych ciałach ludzi, hodują je po to, by pozyskać energię. W wizji roztoczonej przez braci Wachowskich dochodzi więc do odwrócenia sytuacji – to ludzie są elektrowniami dla maszyn, tak jak kiedyś maszyny były nimi dla ludzi.

Oczom widzów ukazują się dwa miasta: wirtualne i rzeczywiste. To pierwsze jawi się jako piękne, tętniące życiem, natomiast drugie jako opuszczona, brzydka i nieprzyjazna ruina. Większość ludzi woli żyć w ułudzie, mamici swe zmysły widokiem wirtualnego miasta, chociaż jest ono wyłącznie zbiorem pulsujących algorytmów. Jeden z bohaterów, Morfeusz (przywódca powstania przeciw maszynom), tłumaczy wygląd wirtualnej matrycy zamieszkałej przez ludzkie umysły tym, że miasta końca XX wieku najbardziej odpowiadają ludziom jako miejsca do życia. Paradoksalnie więc to nie życie w bliskim kontakcie z przyrodą okazuje się naturalne dla ludzi, lecz życie pośród i w chłodnych, modernistycznych budynkach ze szkła i metalu. Pierwszy matrix, jak dowiadujemy się z filmu, reprezentujący, a raczej symulujący idealną wizję egzystencji w zgodzie z przyrodą, upadł. Życie w harmonii z przyrodą przedstawiono jako złudzenie, w dodatku uniemożliwiające technologiczną wydajność. Dla ludzi końca XX wieku idealny okazuje się świat wielkomiejski, industrialny, postindustrialny i cybernetyczny.

Koncepcja ta najwyraźniej została wyrażona w kultowej powieści cyberpunku *Neuromancer* Williama Gibsona, w której świat industrialny i wirtualny wzajemnie się uzupełniają oraz podtrzymują, niejako ciągle „upajają się” wzajemnym odbiciem. W tej wersji miejskiej utopii mamy do czynienia nie tyle z wizją miasta jako dżungli czy oceanicznej głębi, ile z metaforą (cyber)miasta jako lustra. Mam na myśli szczególną dwoistość wynikającą z quasi-symetrycznego odbicia. To nieustanne balansowanie między tożsamością a różnicą, gra „tego samego” z „innym”<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> Por. M. Michałowska, *Miasto cybernetyczne...*, dz. cyt., s. 272–275.

<sup>9</sup> Według *Słownika symboli* Władysława Kopalińskiego (1990) z lustrem możemy wiązać ponad 40 znaczeń. Wiele z nich ujawnia grę „tego samego” z „innym”. Według licznych podań w tym połyskującym przedmiocie można dostrzec nie tylko przyszłość (wróżbiarstwo), lecz także przeszłość (wspomnienia). Sceny, które odkrywa zwierciadło, nie są jednak tymi samymi, które faktycznie się wydarzą, gdyż lustrzane obrazy domagają się interpretacji, a te mogą być rozmaite. Z kolei wspomnienia, skażone fragmentarycznością i subiektywnością, ujawniają bardziej pracę pamięci niż faktyczną przeszłość. Lustro jest także symbolem prawdy (nigdy nie kłamie), choć często ukazuje obraz,



## W LUSTRZANYM ODBICIU (CYBER)MIASTA

Głównym bohaterem powieści *Neuromancer* jest haker o imieniu Case, działający „na nieustannym niemal adrenalinowym haju, produkcie ubocznym młodości i sprawności, włączony do robionego na zamówienie cyberprzestrzennego deku, który rzutował bezcielesną świadomość na wszechzmysłową halucynację matrycy”<sup>10</sup>. Case, pozostawiając swe ciało na parkingu strzeżonym przez fantazmatyczną farmakoneę, przenosi jaźń do sieci komputerowej, by w sensualistycznej macierzy prowadzić walkę z potężną korporacją. Przywdziewając elektroniczną skórę, doświadcza cybernetycznego świata obrazów i symboli w taki sposób, jakby były to doznania realne. Złudzenie takie jest możliwe, ponieważ interfejs, aplikując świat wirtualny, jednocześnie maskuje narzędzia, dzięki którym jest to możliwe. Maskowanie powoduje, że to, co desygnowane, pojawia się w obszarze symbolicznym; zgodnie z definicją aktu performatywnego czy też deklaratywnego mowy poruszanie symbolu do działania jest samym działaniem<sup>11</sup>. W takiej sytuacji bohaterowie powieści, przemierzając cyberprzestrzeń, nie chodzą ani nie latają, lecz zdaje im się, że faktycznie to robią. Za cenę porzucenia ciała-mięsa „snią rzeczywistość”.

Owa „śniona rzeczywistość” odbija się w lustrze zindustrializowanych metropolii Stanów Zjednoczonych i Japonii, a te z kolei przedstawiono w powieści jako odbicie wirtualnego świata. Już pierwsze zdanie utworu wskazuje na tę relacyjność: „Niebo nad portem miało barwę ekranu monitora nastrojonego na nieistniejący kanał”<sup>12</sup>. Główny bohater, opisując widoki miasta, kojarzy je z obrazami wyświetlanymi na monitorze komputera, na przykład obserwując z balkonu ruch motolotni, myśli o „błękitnej sztuczności nieba”<sup>13</sup>. Wielkomiejska przestrzeń potwierdza swój wizerunek, odbijając własne oblicze – niczym mityczny Narcyz – w lustrzanych fasadach banków, szklanych frontach domów handlowych oraz neonowych rozbłyskach. Jednocześnie odbicia są potwierdzane przez wysoko rozwiniętą technologię określającą egzystencję bohaterów powieści, na przykład lustrzane okulary zainstalowane w oczodołach jednej z protagonistek „odbijały sufitową lampę”<sup>14</sup>. Wysoko zaawansowana technologia umożliwia kopiowanie tych efektów.

Chociaż w powieści *Neuromancer* rzeczywistość nie zostaje zdyskwalifikowana, a wręcz przeciwnie, nieustannie jest potwierdzana przez lustrzane odbicia, to jednak obrazy, które się z nich wyłaniają, są tak zmodyfikowane, że inicjują powstanie innego świata. Zgodnie z symboliką lustra jako grą „tego samego” z „inym” można powiedzieć, że rzeczywistość odbija się w sensualistycznej macierzy

---

na którym nie rozpoznajemy własnej twarzy (satyra). Dziś, gdy opisujemy współczesny świat w kategoriach nieciągłości, rozbicia i rozproszenia wartości, często odwołujemy się do symbolu rozbitego lustra, przemoc mediów, hegemonię zmiksowanych obrazów i sztuczności wpisujemy zaś w koncepcję symulakrum Jeana Baudrillarda, ponieważ obrazy/projekcje przejęły władzę nad rzeczywistością.

<sup>10</sup> W. Gibson, *Neuromancer*, dz. cyt., s. 8.

<sup>11</sup> Zob. M. Morse, *Co jedzą cyborgi. Logika oralna w społeczeństwie informacyjnym*, „Magazyn Sztuki” 17/1998.

<sup>12</sup> W. Gibson, *Neuromancer*, dz. cyt., s. 5.

<sup>13</sup> Tamże, s. 128.

<sup>14</sup> Tamże, s. 86.

(matrix), która jednocześnie pełni funkcję medium dla kreacji alternatywnego świata. Efektem tego balansowania jest zawieszenie – jak określa to Gibson – w „nie-przestrzeni” (*nonspace*), która dzięki wyobraźni przybiera różnorodne kształty.

## NIE-PRZESTRZEŃ

Gibsonowską *nonspace* można interpretować jako lustrzane odbicie wywołujące złudzenie głębi, chociaż jego tafla sama w sobie nie jest trójwymiarowa. „Nie-przestrzeń” może być także traktowana jako wygenerowana cyfrowo przestrzeń wirtualna (matrix), która symuluje rzeczywistość, ale również jako pasjonujący obraz, technologiczna utopia miejska, o czym świadczy opis domu bohatera. Domem nazywa się w powieści oś metropolitarną Boston–Atlanta<sup>15</sup>, a więc północno-wschodni i południowo-wschodni rejon Stanów Zjednoczonych, którego punkty wyznaczają miasta będące wiodącymi ośrodkami w dziedzinie finansów i technologii (głównie biotechnologii, informatyki, przemysłu zbrojeniowego). Dalszy opis domu wskazuje jednak na to, że chodzi o miasta wygenerowane cyfrowo:

*Zaprogramuj mapę, by wyświetlała częstotliwość transmisji danych, każdy tysiąc megabajtów jako jeden piksel na bardzo wielkim ekranie. Manhattan i Atlanta zapłoną jednostajną bielą. Potem zaczną pulsować – tempo transferu zagrozi przeciążeniem modelu. Twoja mapa może wybuchnąć jak nova. Ostudź ją. Zmień skalę. Jeden piksel to milion megabajtów. Przy stu milionach megabajtów na sekundę zaczniesz wyróżniać pewne bloki w centrum Manhattanu i kontury stuletnich ośrodków przemysłowych w dawnym centrum Atlanty...*<sup>16</sup>

„Nie-przestrzeń” funkcjonuje w powieści zarówno jako metafora współczesnego, zindustrializowanego, zglobalizowanego i technologicznego świata, jak i świat zmapowany przez programy komputerowe. *Nonspace* to także sposób prowadzenia narracji, gdyż w powieści *Neuromancer* słowa – niczym zwinne linoskoczki – zmuszają czytelnika do nieustannego śledzenia odbić mrocznej metropolii w matrixie i na odwrót. W efekcie unieważnione zostają wszelkie próby rozgraniczeń tych przestrzeni, gdyż wiążą je ze sobą słowa. Wykreowany w ten sposób świat nie jest już jednak ani przestrzenią miejską, ani wirtualną, lecz zawieszoną pomiędzy nimi.

Także protagoniści utworu *Neuromancer* żyją w stanie zawieszenia, funkcjonują pomiędzy blichтром metropolii, w których znajdują się siedziby wielkich korporacji i centrów badań informatycznych, a cyberprzestrzenią. Bohaterowie zdomawiają się w każdym miejscu, które oferuje dostęp do wysoko zaawansowanej technologii, ich prawdziwym domem nie są bowiem własne cztery ściany, lecz „globalna wioska” będąca terenem działań potężnych korporacji zajmujących się rozwojem wysoko zaawansowanych technologii. Walka o dostęp do nich

<sup>15</sup> Tamże, s. 44.

<sup>16</sup> Tamże.

determinuje postępowanie Case'a i pozostałych hakerów. Bohaterowie działają na granicy prawa, zamieszkują miejsca, gdzie sztukę nie do końca traktuje się jak przestępstwo, a przestępstwo nie do końca jak sztukę<sup>17</sup>, spędzają czas w zatęchłych barach, prowadząc w nich pokątny handel. Opis miejsc, w których się zatrzymują, przypomina opis slumsów, cel więziennych lub opuszczonych fabryk. Case sypiał „w najtańszych skrzyniach, blisko portu, pod kwarcowo-halogenowymi reflektorami”<sup>18</sup>, innym razem było to pomieszczenie o sporych rozmiarach, ale „puste, poza szerokim, różowym materacem i dwiema nylonowymi torbami podróżnymi, nowymi i identycznymi, leżącymi obok. Ślepe ściany, żadnych okien, jedne pomalowane na biało, stalowe i ognioodporne drzwi. Ściany pokrywały niezliczone warstwy białej lateksowej farby”<sup>19</sup>.

Przyjmując socjologiczne kategorie Zygmunta Baumana, mamy tu do czynienia z przedstawieniem procesów globalizacji i społecznych przemian. Według autora pracy *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika* w ponowoczesnym świecie jedną z najwyższej cenionych i pożądaných wartości jest swoboda poruszania się<sup>20</sup>. Takie postawy bohaterów powieści *Neuromancer*, jak brak przywiązania do stałego miejsca zamieszkania, potrzeba nieskrępowanej mobilności, skłonność do balansowania między światem fizycznym a wirtualnym, jawią się z tej perspektywy jako próby poszukiwania nowych sposobów funkcjonowania w globalnym świecie. Porzucenie jednej rzeczywistości na rzecz (cyber)rzeczywistości czy też balansowanie między nimi w owej Gibsonowskiej „nie-przestrzeni” można interpretować jako poszukiwanie nowych perspektyw działania bądź jako przejaw eksperymentowania na temat własnej tożsamości i ról odgrywanych w społeczeństwie.

### MIESZKAŃCY CYBERNETYCZNYCH MIAST

Jeśli za Markiem Posterem potraktujemy cyberprzestrzeń nie jako narzędzie, lecz jako przestrzeń społeczną, to zasadne staje się pytanie o społeczeństwo, które ją zamieszkuje. Ta nowa przestrzeń społeczna nie ma już wiele wspólnego z grecką agorą, ratuszem w Nowej Anglii, kawiarnią w nowoczesnym mieście czy wiejskim kościołem, gdzie członkowie określonej społeczności spotykali się twarzą w twarz, tworząc społeczno-polityczne zależności. Mamy tu raczej do czynienia z nowym typem przestrzeni publicznej, w której kontakt bezpośredni (*face to face*) zastępuje się kontaktem zapożyczonym przez media (*inter face*). Traktując powieść Gibsona jako metaforę owych przeobrażeń, dostrzeżemy specyficzne podejście bohaterów do współobywateli wirtualnych miast, do własnej i cudzej cielesności oraz emocjonalności. Chodzi nie tylko o to, że społeczność opisana w utworze *Neuromancer* działa w sferze pośredniej, balansuje między światem fizycznym a wirtualnym, lecz także o to, że ów stan zawieszenia, bycia pomiędzy, podkreślony został przez opis stylu życia, wyglądu i emocjonalności protagonistów.

<sup>17</sup> Tamże, s. 45.

<sup>18</sup> Tamże, s. 9.

<sup>19</sup> Tamże, s. 45.

<sup>20</sup> Z. Bauman, *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*, tłum. E. Klekot, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 2006.



Tak jak opis domu wiąże ze sobą przestrzeń wielkowiejską z wirtualną, tak opis wyglądu bohaterów wiąże ze sobą ciała fizyczne z ich mechanicznymi protezami-przedłużeniami lub biotechnologicznymi implantami, na przykład u jednej z bohatererek, Molly, okulary z mikrokanałowym wzmacniaczem obrotu wyrastają bezpośrednio z gładkiej skóry<sup>21</sup>, a twarz innego protagonisty, Angelo, to przeszczep hodowany na „kolagenie i polisacharydach z chrząstek rekina”<sup>22</sup>. Ponieważ postaci tego utworu kontakty zawodowe i towarzyskie nawiązują przede wszystkim w cyberprzestrzeni, to wykazują niewielkie zainteresowanie ciałem biologicznym, bardziej skupiając się na ciele wirtualnym (awatarze). W kulturze cyberpunku biologiczne ciało traktuje się wręcz jako niechciany balast, główny bohater opisuje to bardzo dosadnie: „elita okazywała obojętność czy nawet pogardę dla ciała. Ciało to mięso”<sup>23</sup>. Jeśli bohaterowie cyberpunkowej powieści zwracają na nie uwagę, to tylko wtedy, kiedy przypomina doskonale skonstruowaną maszynę: „Case leżał na boku i patrzył, jak oddycha Molly, na jej piersi, obrys bioder przywodzący na myśl funkcjonalną elegancję kadłuba myśliwskiego samolotu”<sup>24</sup>. Nawet doznania seksualne wtapiają się w technologiczny świat lub – może inaczej – szybko zmieniające się obrazy cyberświata i refleksy wielkowiejskiego życia są podniecające jak upojne doświadczenie fizyczne: „gdy zsunęła się w dół, powróciły obrazy: pulsujące twarze, rozbłyskujące i gasnące strzępy neonów. [...] Orgazm zapłonął błękitem w beczasowej przestrzeni, pustce jak w matrycy, gdzie twarze rozpadały się i znikwały w korytarzach huraganu”<sup>25</sup>. Imersja i introjeksja biologicznych ciał z produktami technologicznymi czyni z bohaterów cyborgi, które z nieufnością traktują wszystko, co pozbawione jest odniesienia do wysoko zaawansowanej technologii.

### PODSUMOWANIE: KU MONSTRUALNEJ PRZYSZŁOŚCI

Według Jacques’a Derridy przyszłość zawsze jawi się nam jako monstrialna, przeraża i zaskakuje<sup>26</sup>. Chodzi nie tyle o bliską przyszłość, gdyż tę w pewnej mierze jesteśmy w stanie zaplanować i przewidzieć, ogarnąć wyobraźnią, lecz o odległą, wymykającą się naszym planom oraz przewidywaniom. Ta odległa przyszłość jest jak monstrialny przybysz, po którym nie wiemy, czego się spodziewać. Przyszłość w tym znaczeniu nie została jeszcze przez nas rozpoznana, skonceptualizowana ani oswojona, niejako nie należy do nas i dlatego jest monstrialna. W tej perspektywie dynamiczny rozwój współczesnych technologii również jawi się jako potworny, wzbudza grozę, gdyż zaciera granice między biologią a technologią, biologiczną ewolucją a biotechnologiczną samosterowalnością.

<sup>21</sup> W. Gibson, *Neuromancer*, dz. cyt., s. 29, 35.

<sup>22</sup> Tamże, s. 60.

<sup>23</sup> Tamże, s. 8.

<sup>24</sup> Tamże, s. 45.

<sup>25</sup> Tamże, s. 36.

<sup>26</sup> J. Derrida, *Prepare Yourself to Experience the Future and Welcome the Monster*, <http://www.hydra.umn.edu/derrida/monster.html> (20 maja 2010).

Podążając tym tropem, możemy spojrzeć na literaturę i filmy science fiction jak na próbę zmierzenia się z ową monstrualnością. Pod konwencjonalną – na ogół kryminalną lub sensacyjną – fabułą kryją się rozmaite lęki, fobie, obawy, rzadziej nadzieje współczesnych ludzi wobec nieznannej jeszcze przyszłości. Twórczość tego gatunku ma nas nie tyle przerażać, co raczej przygotowywać na spotkanie, lecz niekoniecznie z obcymi – raczej z nami samymi w nadchodzącej przyszłości. Akcja utworów dzieje się często kilkanaście lub kilkadziesiąt lat później, a więc utrzymana zostaje monstrualność odległej przyszłości, a bohaterowie wzbudzają strach i jawią się jako monstra, gdyż są niezidentyfikowanym gatunkiem, ludzko-technicznym nieznanym, w którym w równym stopniu rozpoznajemy i nie rozpoznajemy siebie. Przywołując ponownie figurę lustra jako gry „tego samego” z „innym”, można powiedzieć, że cyborgi wykazujące wysoką skalę biotechnologicznej immersji i introjekcji wydają się ludźmi, a zarazem nieludźmi. W kultowej dla cyberpunku powieści *Neuromancer* Gibson postawił problem owego mariażu ludzi z wysoko zaawansowaną technologią. Jeśli w czasie publikacji tej powieści, w 1984 roku, perspektywa ta mogła wydawać się monstrualna, odległa, nieoswojona, to dziś raczej już taka nie jest. Wszyscy jesteśmy cyborgami (*cybernetic organism*), a przynajmniej fyborgami (*functional organism*)<sup>27</sup> funkcjonującymi w złożonych sieciach relacji z ludźmi, maszynami, sztuczną inteligencją. Sztuczne organy, implanty, stymulatory serca, bioniczne aparaty słuchu to tylko kilka przykładów ścisłej immersji biotechnologii naszych ludzko-nieludzkich ciał. To już nie jest monstrualna przyszłość, lecz teraźniejszość. Całkiem poważnie stawiane są też pytania o to, czy inteligencja (jeden z filarów myślenia humanistycznego, antropocentrycznego) jest właściwa jedynie ludziom i czy w dobie dynamicznego rozwoju sztucznej inteligencji nie powinniśmy ponownie przemyśleć oraz przedefiniować samego pojęcia inteligencji<sup>28</sup>.

Jako fyborgi/cyborgi mieszkamy w równoległych światach: materialnym i wirtualnym, a żadnego z nich nie sposób już określić jako tego jedynie prawdziwego, realnego. Płynnie przełączamy się między tymi rzeczywistościami, bezkolizyjnie realizując rozmaite zadania, chociaż niekoniecznie będąc – by jeszcze raz przywołać tekst Gibsona – „na nieustannym, niemal adrenalinowym haju, produkcie ubocznym młodości i sprawności”.

Interesujące jest, że główni bohaterowie powieści *Neuromancer* wirtualną rzeczywistość traktują jako pole wymknięcia się z systemu władzy i nadzoru. Podobną wizję przedstawił John P. Barlow w *Deklaracji Niepodległości Cyberprzestrzeni* z 1996 roku. Napisał w niej, że przychodzi „z Cyberprzestrzeni, która jest nową ojczyzną Umysłu”<sup>29</sup>, on i jemu podobni stworzyli „własną Umowę Społeczną, której urzędzenia wchodzą w życie zgodnie z warunkami istniejącymi w naszym świecie, różniącym się od waszego”. Do tego świata „wejść może każdy, nie ma

<sup>27</sup> Etymologię tych pojęć, jak i ich współczesne znaczenie, wyjaśniam w publikacji *Arcy-nie-ludzkie...*, zob. G. Gajewska, *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 2010, s. 8–9.

<sup>28</sup> Zob. *Posthuman Glossary*, red. R. Braidotti, M. Hlavajova, Bloomsbury, London–Oxford 2018, hasło: AI, s. 21–23.

<sup>29</sup> Wszystkie cytaty z tej deklaracji pochodzą z publikacji Johna P. Barlowa: J.P. Barlow, *Deklaracja Niepodległości Cyberprzestrzeni*, tłum. P. Majewski, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 1(22)/2009, s. 25–27.

tu przywilejów ani uprzedzeń wynikających z rasy, statusu ekonomicznego, siły militarnej czy miejsca urodzenia”. Barlow ulokował obywateli Cyberprzestrzeni „na tych samych pozycjach, na których działali dawni miłośnicy wolności i samostanowienia, odrzucając autorytet odległej, ignoranckiej władzy”, i wyraził nadzieję, że może cywilizacja ta „będzie bardziej ludzka i lepsza niż świat urządzony przez was”. To iście nowoczesna, awangardowa, afirmatywna koncepcja właściwa transhumanizmowi rozwijającemu się od ostatnich dwóch dekadach XX wieku<sup>30</sup>, zakładająca, że przymierze ludzi z wysoko zaawansowaną technologią może przezwyciężyć wiele nierówności społecznych.

Apologeci tak rozumianych przemian rzadziej jednak – lub wcale – stawiają pytania o nowe formy opresyjności, wykluczania, deprecjonowania, kontrolowania z użyciem nauki i technologii. Różny dostęp do wiedzy i umiejętności, na przykład w zakresie AI, nierówne możliwości korzystania ze zdobyczy technologicznych wytwarzają kolejne podziały, które są dostrzegane i analizowane przez badaczy oraz sugestywnie przedstawiane w utworach literackich<sup>31</sup>. Można nawet pokusić się o wniosek, że cyberprzestrzeń (wraz z niezbędnym zapleczem zarówno sprzętu, baz danych, jak i ludzkiej wiedzy oraz umiejętności) jako projekt polityczny to swoiste odbicie współczesnych podziałów, zmagających się sił, stref wpływów oraz przepływów. Dla tych, którzy mają dostęp do technologii cyfrowych i dysponują wiedzą oraz umiejętnościami pozwalającymi na korzystanie z tych technologii, wirtualne światy, miasta, pokoje są możliwe do zamieszkania i surfowania po nich. To z kolei zwiększa ich potencjał zawodowy, finansowy, polityczny. Metropolie będące emblematami, a jednocześnie faktycznymi centrami biznesu i przemysłu elektronicznego, takie jak Szanghaj, Tokio czy Dubaj, to miasta-lustra odbijające owe zależności. W ciągu dnia ludzie wyposażeni w sprzęt, bazy danych, wiedzę i umiejętności w boksach biur usytuowanych w drapaczach chmur poruszają się po cyberprzestrzeni w pogoni za pieniędzmi i sukcesem. Nocą oświetlone, kolorowe budynki biurowców, ulice i skwery pełne pulsujących reklam i wirtualnych projekcji same zamieniają się w cybermiasta, jakby wysyłały komunikat, że rzeczywistość jest przereklamowana, a prawdziwe życie toczy się w Gibsonowskiej „nie-przestrzeni” i polega na balansowaniu między materialną a cyfrową realnością.

Tym, których nie dopuszczono do tych dobrodziejstw (autor pracy *The Posthuman Condition*, Robert Pepperell, podkreślał, że musimy zdać sobie sprawę

30 Zob. R. Pepperell, *Manifest posthumanistyczny*, tłum. P. Majewski, „Przegląd Filozoficzno-Literacki” 1(22)/2009, s. 29–40; Ch.H. Gray, *The Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*, Routledge, New York–London 2001.

31 Przykładowo: w opowiadaniu *Brown Girl in the Ring* z 1998 roku, którego autorką jest Nalo Hopkinson, ukazane zostało życie młodej, czarnoskórej bohaterki i jej rodziny mieszkającej w podłej dzielnicy Toronto w XXI wieku, toczące się z dala od wygodnych i bezpiecznych przedmieść zamieszkałych przez elity mające dostęp do najnowszych zdobyczy cywilizacji. Problem wykluczenia różnych grup społecznych z technocywilizacji podjęła także Melissa Scott w utworze *Trouble and Her Friends* z 1994 roku. Pozycja społeczna bohaterek i bohaterów zależy od dostępu do technologii cyfrowych. Osoba, która ma odpowiednie umiejętności i sprzęt, by korzystać z zasobów sieci, potrafi poradzić sobie w stechnologizowanym świecie. Istnieje jednak cała rzesza ludzi, którzy, nie mając dostępu do wysoko zaawansowanej technologii, zostali pozostawieni na śmietniku cywilizacji. Szerzej piszę o tym w monografii *Arcy-nie-ludzkie...*, zob. G. Gajewska, *Arcy-nie-ludzkie, przez science fiction do antropologii cyborgów*, dz. cyt., s. 239–241. Na temat postkolonialnej interpretacji tekstów fantastycznonaukowych, w tym także utworów Williama Gibsona, zob. P.K. Nayar, *Posthumanism*, Polity Press, Cambridge 2017, s. 25–34.

z tego, iż wiedza i dostęp do technologii są ściśle limitowane<sup>32</sup>), pozostaje funkcjonowanie na śmietniku postindustrialnej cywilizacji – w sensie metaforycznym, ale czasami także dosłownym – jak w krajach Trzeciego Świata, w których masowo składuje się elektroodpady. Jeśli w powieści Gibsona śmietnisko nazywane Chibą, na które trafiają zarówno supernowoczesne produkty technologii, jak i odpady, jest jedyną drogą/bramą prowadzącą do wirtualnego świata, to dzisiejszych, faktycznie istniejących śmietnisk elektroodpadów nie sposób określić jako drogi do lepszego czy bardziej kolorowego świata. Z tych śmietnisk nie ma teleportu do wspaniałego życia.

W pewnym momencie rozwijającej się fabuły *Neuromancera* bohaterowi założono w mózgu blokadę uniemożliwiającą wejście do cyberprzestrzeni. Case zostaje wykluczony z grona uprzywilejowanych – tych, którzy mają możliwość surfowania w sieci. W tym sensie nieoczekiwanie znajduje się na śmietniku, z którego nie ma teleportu do ekscytujących go cybernetycznych miast. Odczuwa to bardzo dotkliwie. Paradoksalnie więc funkcjonowanie Case'a – hakera, indywidualisty, buntownika, cybernetycznego kowboja, zero-jedynkowego rockandrollowca – możliwe jest wtedy, gdy działa w ramach globalnego (ale limitowanego) systemu władzy wynikającego z posiadanych narzędzi i dostępu do dystrybucji informacji/wiedzy. W tym świetle awangardowe wizje cyberpunku i teorii transhumanizmu jako drogi do lepszego, sprawiedliwszego, zróżnicowanego, a jednocześnie uchylającego się od rozmaitych podziałów świata jawią się jako kolejny projekt nowoczesności, który nie do końca wytrzymuje konfrontację z tym, co znajduje się po drugiej, ciemnej stronie lustra.

## BIBLIOGRAFIA

- Barlow, John P. „Deklaracja Niepodległości Cyberprzestrzeni”. Tłum. Paweł Majewski. *Przełęcz Filozoficzno-Literacki* 22, 1 (2009).
- Bauman, Zygmunt. *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*. Tłum. Ewa Klekot. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy, 2006.
- Derrida, Jacques. *Prepare Yourself to Experience the Future and Welcome the Monster. Points-Interviews 1974–1994*, red. Elisabeth Weber. Stanford: Stanford UP, 1995.
- Gajewska, Grażyna. *Arcy-nie-ludzkie. Przez science fiction do antropologii cyborgów*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 2010.
- Gibson, William. *Neuromancer*. Tłum. Piotr W. Cholewa. Poznań: Wydawnictwo Zysk i S-ka, 1996.
- Gray, Chris H. *The Cyborg Citizen: Politics in the Posthuman Age*. New York: Routledge, 2001.
- McCaffery, Larry, red., *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Fiction*. Durham: Duke University Press, 1991.
- Michałowska, Marianna. „Miasto cybernetyczne. Teraźniejszość w kostiumie przyszłości”. W: *Dylematy wielokulturowości*, red. Wojciech Kalaga. Kraków: Universitas, 2007.

---

32 Ambiwalencję założeń o słuszności równości a faktyczną równością wyraził Pepperell także w I. 6 pkt *Manifestu posthumanistycznego*: „Ludzie nie rodzą się równi, ale gdyby przestali udawać, że są równi, byłoby to niebezpieczne” (R. Pepperell, *Manifest posthumanistyczny*, dz. cyt., s. 29).

Morse, Margaret. „Co jedzą cyborgi. Logika oralna w społeczeństwie informacyjnym”. *Magazyn Sztuki* 17 (1998).

Nayar, Pramod K. *Posthumanism*. Cambridge: Polity Press, 2017.

Pepperell, Robert. „Manifest posthumanistyczny”. Tłum. Paweł Majewski. *Przegląd Filozoficzno-Literacki* 22, 1 (2009).

Rewers, Ewa. *Post-polis: wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*. Kraków: Universitas, 2005.

Roberts, Adam. *Science Fiction. The New Critical Idiom*. London: Routledge, 2006.

Data wpłynięcia: 23 czerwca 2019 r. Data zatwierdzenia do druku: 29 lipca 2019 r.

### CYBERPUNK CITY UTOPIAS IN WILLIAM GIBSON'S *NEUROMANCER*

This article presents an analysis of the space, or rather non-space of a virtual city described by William Gibson in his cyberpunk novel *Neuromancer*. It is proposed that the concept of the city in the book was based on the figure of a mirror and mirror image, a play of 'the same' with 'the other one': the physically, materially and thus spatially existing city is reflected in cyberspace (non-space), with the cybercity copying but at the same time distorting the image of the material city. These distortions are further discussed in the text. The mirror model of the cybercity and its urban planning is juxtaposed with other variants based on the figures of the jungle, underground and depth.

**SŁOWA KLUCZOWE:** utopie technologiczne, transhumanizm, cyberpunk, cyborg

**KEY WORDS:** technological utopias, transhumanism, cyberpunk, cyborg