

Marcin Mazurek

ORCID: 0000-0003-0252-9576

Uniwersytet Śląski

Awatary i powłoki: (bez)cielesność w literaturze cyberpunkowej

Ciało to mięso. Case znalazł się w więzieniu własnego ciała.

(William Gibson, *Neuromancer*)

Ludzie – jak wszystko dookoła – są kawałkami programów [...].

(Neal Stephenson, *Zamieć*)

Każda powłoka ma swoją historię.

(Richard Morgan, *Modyfikowany węgiel*)

Cyberpunk, postmodernizm, technologia

Prawdopodobnie jedynie tylko co bardziej uważni czytelnicy monumentalnej książki Fredrica Jamesona *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism* zwrócili uwagę na jego krótką, choć wymowną charakterystykę literatury cyberpunkowej jako „najwyższej formy literackiej ekspresji jeśli nie postmodernizmu, to z pewnością późnego kapitalizmu”¹. Na pierwszy

Marcin Mazurek – doktor nauk humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa, pracownik Instytutu Literaturoznawstwa Wydziału Humanistycznego Uniwersytetu Śląskiego. Autor monografii *A Sense of Apocalypse. Technology, Textuality, Identity* (Peter Lang, 2014) oraz licznych artykułów naukowych poświęconych zagadnieniom postmodernizmu, literatury i filmu SF, utopii/dystopii, oraz dyskursom apokalipsy i kulturze mobilności. Członek redakcji czasopisma akademickiego „Er(r)go. Teoria. Literatura. Kultura”.

¹ F. Jameson, *Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham 1991, s. 419.1.

rzut oka powód takiego potencjalnego przeoczenia może wydawać się banalny: nazwa samego gatunku pojawia się w książce raptem kilka razy, a wspomniane zdanie zawarł Jameson dopiero w przypisie umieszczonym na końcu tomu. Co prawda, żałuje w nim, że nie poświęcił literaturze cyberpunkowej całego rozdziału, pretekstem do wspomnianego przypisu była jednak jedynie krótka wzmianka we wstępie do książki zawierająca dygresyjne odniesienie do zaledwie jednej frazy użytej w książce Williama Gibsona, *Mona Lisa Overdrive*, swoją drogą nieco zmienionej w stosunku do oryginału. Fraza, o której mowa w książce Jamesona, to „When-it-all-changed”² („Kiedy-wszystko-się-zmieniło”). Jameson wykorzystuje ją w celu metaforycznej ilustracji ewolucji paradygmatu modernistycznego w postmodernistyczny, nie rozwodząc się specjalnie nad cyberpunkowym pochodzeniem rzeczonoego wyrażenia.

W tym kontekście ulokowanie przez Jamesona owego mikropeanu na cześć kultury cyberpunkowej na marginesie swojego dzieła wydaje się wręcz symboliczne. Pomimo brawurowego debiutu literatury cyberpunkowej za sprawą *Neuromancera* Williama Gibsona w 1984 roku i całej serii książek, które ukazały się później, autorstwa chociażby Bruce’a Sterlinga, Kevina W. Jetera, Waltera Jona Williama, Pata Cadigana, o samym Gibsonie nie wspominając, potrzebna była niemal dekada, aby kultura cyberpunkowa zasłużyła na poważniejsze analizy krytyczne. Zwłaszcza takie, które lokowały ją poza terytorium technofobiczno-dystopijnych reprezentacji, atrakcyjnym dla wąskiego grona entuzjastów, jednak pomijanym przez krytykę głównych nurtów literackich i kulturowych. Jak celnie zauważył Sterling we wstępie do zbioru opowiadań Gibsona *Burning Chrome and Other Stories*, „wolno nam [pisarzom SF] bawić się Wielkimi Ideami, ponieważ [...] wydajemy się niegroźni [i] niewielu traktuje nas poważnie”³.

Z pomocą w popularyzacji kultury cyberpunkowej przyszło oczywiście kino, w którym elementy cyberpunkowej aury pojawiały się już

² F. Jameson, *Postmodernism...*, dz. cyt., s. ix. W oryginale Gibsona fraza brzmi: „When It Changed” („Kiedy Się Zmieniło”) (W. Gibson, *Mona Lisa Overdrive*, New York–Toronto 1989, s. 127; tłum. polskie: W. Gibson, *Mona Lisa Turbo*, tłum. P. Cholewa, Poznań 1997, s. 112).

³ B. Sterling, *Preface*, w: W. Gibson, *Burning Chrome and Other Stories*, London 1995, s. 9.

przed pierwszą powieścią Gibsona, jak chociażby w *Łowcy androidów* Ridley'a Scotta z 1982 roku czy filmie *Tron* Stevena Lisbergera z tego samego roku. Nie sposób też nie dostrzec cyberpunkowych śladów w wielkich komercyjnych produkcjach głównego nurtu kina SF lat osiemdziesiątych, w którym galaktyczne epepeje spod znaku *Gwiezdnych wojen* (*Imperium kontratakuję* (1980), *Powrót Jedi* (1983)) czy serii *Star Trek* (*Star Trek II: Gniew Khana* (1982), *Star Trek III: W poszukiwaniu Spocka* (1983), *Star Trek IV: Powrót na Ziemię* (1986), *Star Trek V: Ostateczna granica* (1989)) stopniowo wypierane były przez mroczne wizje przyszłości zachodniego świata pogrążonego bądź to w postapokaliptycznym chaosie (*Mad Max 2* (1981), *Mad Max: Pod Kopułą Gromu* (1985), *Krew bohaterów* (1989)), bądź też w niemal równie koszmarniej codzienności przepelnionej wymykającą się spod kontroli technologią i szalejącą przestępczością, której ponurym symbolem stała się postać cyborga (*Ucieczka z Nowego Jorku* (1981), *Terminator* (1984), *Robocop* (1987), *Cyborg* (1989), *Predator 2* (1990)).

Dopiero jednak lata dziewięćdziesiąte zdołały uchwycić (i docenić) krytyczno-analityczny potencjał kultury cyberpunkowej, której coraz liczniejsze reprezentacje wzbogacone zostały o brakujący dotychczas element: cyberprzestrzeń. Zdefiniowana już przez Gibsona w *Neuromancerze*, jako „konsensualna halucynacja, doświadczana każdego dnia przez miliardy uprawnionych użytkowników we wszystkich krajach”⁴, cyberprzestrzeń stała się nowym obszarem interakcji społecznych, poligonem doświadczalnym dla nowych technologii wymiany i przechowywania informacji, polem bitwy, na którym ścierały się szmerane interesy anonimowych megakorporacji, czy wreszcie miejscem powstawania nowych wirtualnych tożsamości w coraz większym stopniu niezależnych od swoich materialnych i cielesnych odpowiedników w prawdziwym świecie. Rekonstruowalność tych ostatnich, ich ontologiczny status, przedefiniowane mechanizmy poznawcze, porzucone ciała i złożone relacje z nowymi cyberterytoriami oraz wynikające z nich wyzwania, zarówno etyczne, jak i kognitywne, staną się zresztą zasad-

⁴ W. Gibson, *Neuromancer*, tłum. P. W. Cholewa, Poznań 1999, s. 53.

niczym motywem całej kultury cyberpunkowej. Kultury, która zniemcza zaoferowała tylko w niewielkim stopniu przesadzoną i miejscami zwyrodniałą wizję postmodernistycznej współczesności doświadczanej przez znacznie szerszą grupę odbiorców niż tylko entuzjastów literatury i kina SF.

Rosnącą rolę przestrzeni wirtualnych widać zarówno w kinie lat dziewięćdziesiątych (*Kosiarz umysłów* (1992), *Johnny Mnemonic* (1995), *Ghost in the Shell* (1995), *eXistenZ* (1999), *Trzynaste piętro* (1999), *Matrix* (1999)), jak i w opracowaniach krytycznych, by wspomnieć chociażby *Media Culture* Douglasa Kellnera (1995), *Cyberspace/Cyberbodies/Cyberpunk: Cultures of Technological Embodiment* pod redakcją Mike'a Featherstone'a (1995) czy *Escape Velocity: Cyberculture at the End of the Century* Marka Dery'ego (1996). Znaczna część owych pozycji – najwyraźniej zainspirowana uwagą Jamesona przywołaną na początku artykułu – lokowała kulturę cyberpunkową w szerszym kontekście postmodernizmu, a zwłaszcza pośród licznych i nierzadko kontrowersyjnych teorii Jeana Baudrillarda⁵. Umiejscawiając trzon swych rozważań wokół kwestii postępującej symulakryzacji rzeczywistości, francuski socjolog i filozof stał się w ten sposób mimowolnym patronem teoretycznym kultury cyberpunkowej. Jak ujął to Kellner:

Baudrillard opisał wyłonienie się nowego społeczeństwa postmodernistycznego zorganizowanego wokół symulacji, w którym modele, kody, komunikacja, informacja i media były demiurgami radykalnego rozłamów ze społeczeństwami nowoczesnymi. W tej delirycznej postmodernistycznej beczce śmiechu podmiotowości ulegały fragmentaryzacji i znikaly, a jednocześnie wyłaniał się nowy obszar doświadczenia, z perspektywy którego wcześniejsze teorie społeczne i polityczne były nieistotne i odchodziły w zapomnienie. Świat Baudrillarda to świat dramatycznej implozji, w której klasy społeczne, płęć, różnice polityczne i swego czasu autonomiczne obszary społeczeństwa i kultury implodowały w siebie nawzajem, znosząc granice i różnice w postmodernistycznym kalejdoskopie. [...] W tym postmodernistycznym świecie jednostki porzucają „pustynię rzeczywistości” na rzecz ekstazy hiper-

⁵ Zob. J. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor 1994.

rzeczywistości i nowego obszaru komputerowego, medialnego i technologicznego doświadczenia⁶.

Co ciekawe, zarówno literatura, jak i kino cyberpunkowe – choć to ostatnie w nieco mniejszym stopniu – ograniczyły technofobiczny ton, jaki pobrzmiewał dość wyraźnie w tych dotychczasowych reprezentacjach spod znaku SF, w których w grę wchodziły potencjalnie destrukcyjne konsekwencje postępu technologicznego. I tak Terminator z pierwszej części cyklu – bezduszny symbol militarno-industrialnego rozwoju ostatecznie skierowanego przeciwko człowiekowi – ewoluuje w drugiej części w obdarzoną, jeśli nie empatią, to przynajmniej zdolnością do nauki istotę próbującą zrozumieć ludzi, a nawet zdolną do poświęcenia własnego „życia”, by ich ratować, *nota bene* przed sobą samym. Johnny Mnemonic, zawodowy szmugler danych, który przemyca je w zakamarkach własnego umysłu, kosztem zwykłych ludzkich wspomnień odkrywa, iż bez tych ostatnich nie odzyska swej prawdziwej tożsamości i że tak naprawdę sam jest ofiarą bezwzględnego hiperkapitalistycznego reżimu, który zmusza ambitne jednostki do wyzbycia się formatywnych komponentów własnej podmiotowości na rzecz wolnorynkowego współzawodnictwa w odwiecznej walce o zysk.

Diagnozy Baudrillarda, czy też w szerszym ujęciu, wszelkie krytyczne próby zdefiniowania kultury cyberpunkowej zarówno w kategoriach komentarzy społecznych, jak i mniej lub bardziej profetycznych wizji naszej najbliższej przyszłości, stanowią jednak zaledwie wierzchołek góry lodowej, której mniej widzialne zbocza pokrywa gęsta sieć relacji i związków filozofii z literaturą SF. Jak ujął to Robert E. Myers, „u podstawy wspólnego mianownika literatury fantastyczno-naukowej i filozofii leżą fantastyczno-naukowe idee i koncepcje, które są interesujące z filozoficznego punktu widzenia i które inspirują krytyczną analizę koncepcji, podstawowych założeń oraz wynikających z nich

⁶ D. Kellner, *Mapping the present from the future. From Baudrillard to cyberpunk*, w: D. Kellner, *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*, London–New York 1995, s. 297.

konsekwencji”⁷. O krok dalej w poszukiwaniu związków literatury SF z filozofią idzie Susan Schneider, dla której wartość tej pierwszej polega na inspirowaniu czegoś, co określa mianem „eksperymentów myślowych” będących „oknem na podstawową naturę rzeczy”⁸. „Filozoficzny eksperyment myślowy – pisze Schneider – to hipotetyczna sytuacja w «laboratorium umysłu», która opisuje coś, co wykracza poza granice współczesnej technologii lub nawet stoi w sprzeczności z prawami natury, lecz ma jednak na celu odsłonięcie czegoś filozoficznie pouczającego lub o zasadniczym znaczeniu dla danej kwestii”⁹. Co ciekawe, nie tylko pisarze SF stawiają sobie za cel inspirowanie czytelniczej wyobraźni do wyjścia poza utarte schematy myślenia oparte na paradygmatycznych dogmatach. Już Kartezjusz namawiał do „wyobrażenia sobie, iż świat materialny był misterna iluzją”, podobnie jak Platon, który proponował wizję „więźniów uwieczonych w jaskini tak długo, jak tylko sięgają pamięcią”¹⁰. Innymi słowy, literatura SF w ogóle, a jej cyberpunkowa odmiana w szczególności, stanowi bodaj najbardziej filozoficzny rodzaj beletrystyki, bowiem – jak ujął to Scott Bukatman, jeden z jej prominentnych krytyków – nie tylko rzuca wyzwanie, ale nierzadko wręcz „opisuje rozpad tych struktur ontologicznych, które zwykle traktujemy jako oczywiste”¹¹.

Kultura nadmiaru

O ile wątki technofobiczne pozostają niewątpliwie istotnym składnikiem cyberpunkowego krajobrazu, o tyle nie stanowią one jego głównego elementu, stając się jedynie nieuchronną częścią nowego,

⁷ R. E. Myers, *The Intersection of Science Fiction and Philosophy: Critical Studies*, Westport, CT 1983, s. xi (tłum. własne).

⁸ S. Schneider, *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*, Chichester 2016, s. 1 (tłum. własne).

⁹ S. Schneider, *Science Fiction and Philosophy...*, dz. cyt., s. 1 (tłum. własne).

¹⁰ S. Schneider, *Science Fiction and Philosophy...*, dz. cyt., s. 1, 2 (tłum. własne).

¹¹ S. Bukatman, *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham 1993, s. 10 (tłum. własne).

cybernetycznie determinowanego środowiska naturalnego mieszkańców niedalekiej przyszłości. Kultura cyberpunkowa, wbrew pierwszemu wrażeniu (i w przypadku co bardziej intelektualnie samoświadomych dzieł), nie jest przesycona obsesją lęku przed technologią, co również nie oznacza, iż ją afirmuje. Postrzega ją natomiast w kategoriach fundamentalnego czynnika kształtującego współczesną zachodnią świadomość, koncentrując się jednocześnie na sposobach wykorzystania i, przede wszystkim, konsekwencjach jej powszechnej obecności. Te ostatnie zresztą – zgodnie z tezą Gibsona, iż „ulica sama wie, jak używać różnych rzeczy”¹² – nierzadko odbiegają od logicznych i przewidywalnych zastosowań zawartych w oficjalnych instrukcjach obsługi.

Taka perspektywa rodzi dwie obserwacje. Po pierwsze, kultura cyberpunkowa obdarza technologię pewną dozą swoistej autonomii i sprawczości, które leżą poza bezpośrednim ludzkim wpływem, będąc jednocześnie źródłem nieprzerwanych technologicznych wymian. Uwolniona spod jarzma ludzkiego nadzoru technologia prowadzi sama ze sobą improwizacyjną grę opartą na wciąż powtarzanych eksperymentach i eksploracjach potencjalnych zastosowań, nad którymi nie panują już żadne zinstytucjonalizowane struktury. Paradoksalnie to właśnie ta pozorna anarchia leży u podstaw jej zarówno dynamicznego, jak i demokratycznego rozwoju, gdyż to właśnie rytm potrzeb gibsonowskiej ulicy wyznacza jej kierunki, dokonując jednocześnie swoistej selekcji naturalnej weryfikującej życie i śmierć poszczególnych technozjawisk zgodnie z pokrętną logiką – by znów przywołać słowa Gibsona – „skomplikowanego tańca żądz i interesów”¹³. W innym miejscu zresztą Gibson wyłuszcza swą teorię jeszcze bardziej klarownie, przywołując spostrzeżenie Case’a, głównego bohatera *Neuromancera*, który „[d]ostrzegął [...] pewien sens w tłumaczeniu, że pączkujące technologie wymagają stref leżących poza prawem, że Miasto Nocy trwało nie ze względu na swoich

¹² W oryginale „the street finds its own uses for things” (W. Gibson, *Burning Chrome*, w: *Burning Chrome and Other Stories*, London 1995, s. 215).

¹³ W. Gibson, *Neuromancer...*, dz. cyt., s. 14.

mieszkańców, ale jako świadomie pozostawione bez nadzoru pole gry technologii jako takie”¹⁴.

Druga obserwacja dotyczy konsekwencji wyzwolenia technologii spod teleologicznej kurateli nowoczesnego rozumu inspirowanego ideami postępu i wiodącego, przynajmniej w teorii, do powszechnej szczęśliwości. Obdarzona sporą dawką partyzanckiej nieprzewidywalności weryfikowanej jedynie przez chwilowe prawa ulicznej dżungli i cechująca się anarchistyczną zdolnością do nieprzerwanych metamorfoz, technologia w cyberpunkowym świecie staje się zasadniczym komponentem nowego rodzaju środowiska naturalnego. W tym ujęciu postrzegana jest w darwinowskich kategoriach rozwoju (niekoniecznie utożsamianego z postępem) i ewolucji, które z kolei podkreślają konieczność ciągłej adaptacji, zgodnie z Darwinowskim mottem „survival of the fittest”, określającym warunki przetrwania organizmów najlepiej dostosowanych i o największych zdolnościach adaptacyjnych, zwiększających szansę na bezpieczną egzystencję znacznie bardziej niż siła czy inteligencja. Sam Gibson nie stroni zresztą od bezpośrednich odniesień do teorii wiktoriańskiego biologa: „Miasto Nocy przypominało zwariowany eksperyment społecznego darwinizmu, zaprojektowany przez znudzonego badacza, bez przerwy wciskającego klawisz szybkiego przewijania”¹⁵.

Postrzegając cyberpunkowe przesłanie nie tyle w kategoriach popularnych w literaturze anglosaskiej *cautionary tales* – opowieści-ostrzeżeń o wyraźnym technofobicznym charakterze – ile jako zakamuflowaną krytykę współczesnych systemów technologiczno-ekonomicznych, które zawładnęły zachodnim światem w dobie późnego kapitalizmu, nietrudno dostrzec ogromny ładunek krytyczno-analityczny, jakie wspomniane reprezentacje, zarówno filmowe, jak i literackie, ze sobą niosą. I choć wśród kakofonii technogadżetów wypełniających typową cyberpunkową mieszankę świata rzeczywistego i wirtualnego – w dodatku niezrządkiem opisywaną niezwykle hermetycznym i raczej mało przystępnym językiem – trudno czasem wychwycić społeczno-krytyczny ton, jaki

¹⁴ W. Gibson, *Neuromancer...*, dz. cyt., s. 14.

¹⁵ W. Gibson, *Neuromancer...*, dz. cyt., s. 10.

pobrzmiwa w cyberpunkowych reprezentacjach, to jednak nie umknął on co bardziej wrażliwym badaczom wspomnianej literatury. Przywołany już Kellner podsumowuje owe związki w następujący sposób:

[...] fantastykę cyberpunkową można odczytywać jako swoistego rodzaju teorię społeczną, podczas gdy futurystyczną postmodernistyczną teorię społeczną Baudrillarda można z kolei czytać jak science fiction. Optyka ta sugeruje także dekonstrukcję jasnego do tej pory rozróżnienia na literaturę i teorię społeczną, demonstrując, iż znaczna część teorii społecznej zawiera narracje i wizje zarówno teraźniejszości, jak i przyszłości, oraz że pewne typy literatury niosą ze sobą przekonujące odwzorowania współczesnej rzeczywistości i – jak ma to miejsce w przypadku narracji cyberpunkowych – przyszłych trendów. Sugeruję więc, że Gibsona można czytać jako teoretyka społecznego, a Baudrillarda jako pisarza science fiction, gdyż obu można postrzegać jako twórców kognitywnych map i poetyckich kształtów podświetlających konstelacje naszej współczesnej, zaawansowanej technologicznie kultury medialnej¹⁶.

Traktując literaturę cyberpunkową jako narracyjną formę krytyki społecznej zaawansowanego społeczeństwa technologicznego przełomu wieków nietrudno dojść do wniosku, że łamie ona jeden z podstawowych stereotypów literatury SF, jako odnoga której często bywa postrzegana. Literatura cyberpunkowa nie jest projekcją przyszłości i nawet jeśli pojawiają się w niej elementy futurystyczne, to jest to przyszłość z reguły niedaleka, która w wielu przypadkach już puka do naszych drzwi, by wspomnieć chociażby współczesne osiągnięcia robotyki, telekomunikacji, medycyny czy technologii militarnych. Rzadko mamy w niej do czynienia z odległymi galaktykami, które przemierzają wyidealizowani i moralnie nieskalani bohaterowie. Cyberpunkowa przestrzeń jest na ogół brudna i zagracona, gdyż jej kontury, jak ujął to Kellner, wyznaczane są przez

[...] nowe miejskie doświadczenia: przestępczości, narkotyków, seksu i rock'n'rolla, w środowisku z jednej strony zaawansowanym technologicznie i sko-

¹⁶ D. Kellner, *Mapping the present from the future...*, dz. cyt., s. 299.

mercjalizowanym, a z drugiej zdegenerowanym i pełnym podziemnych subkultur, mnożących się i walczących o bogactwo i przetrwanie [...], [gdzie] megakorporacje brutalnie kontrolują każdy aspekt życia, technologia przynosi coraz bardziej bezwzględne systemy kontroli, przeciw którym występują podziemne i kontrkulturowe siły, i w której wszystko zostało już skomercjalizowane, a ludzkie życie jest tanie jak przysłowiowy barszcz¹⁷.

Innymi słowy, jest to przestrzeń nadmiaru: nadmiaru technologii, nadmiaru miasta, nadmiaru zbrodni i egzystencjalnej nieufności wobec świata, w którym nic nie jest takie, jakie się wydaje. Z teoretycznoliterackiego punktu widzenia jest to również literatura nadmiaru eklektycznych i intertekstualnych inspiracji: ulokowana na przecięciu tradycji powieści dystopijnej, apokaliptycznej aury literatury Nowej Fali, awangardowych narracji spod znaku Jamesa G. Ballarda i Williama S. Burroughsa, filmowej poetyki neo-noir, czarnego kryminału i całego szeregu postmodernistycznych teorii, od Gillesa Deleuze'a począwszy, przez Guy Deborda, Jeana-Francoisa Lyotarda, Paula Virillia, po wspomnianego już Baudrillarda, których echa pobrzmiwają, często bardzo świadomie, na kartach cyberpunkowych powieści i w scenach cyberpunkowych filmów¹⁸.

W najszerszym ujęciu literatura cyberpunkowa jest literaturą zmiany cywilizacyjno-technologicznej przełomu wieków, którą to zmianę próbuje uchwycić i poddać analizie poprzez naświetlenie całej serii współczesnych trendów kulturowych, technologicznych, biznesowych, medialnych i filozoficznych, niemal zawsze w sposób wyolbrzymiony,

¹⁷ D. Kellner, *Mapping the present from the future...*, dz. cyt., s. 202–203.

¹⁸ Do najbardziej znanych ilustracji związków postmodernistycznych teorii z kinem cyberpunkowym należy *Matrix* (1999), w którym główny bohater przechowuje nielegalne oprogramowanie w schowku zrobionym z książki Baudrillarda *Simulacra and Simulation*, a słynna Baudrillardowska fraza określająca współczesną zachodnią kondycję jako „pustynię rzeczywistości” („the desert of the real”) wypływa z ust innego bohatera filmu w zdaniu „welcome to the desert of the real”, „witaj na pustyni rzeczywistości”. Owo swoiste sprzężenie zwrotne między teorią kultury a praktyką jej reprezentacji na tym się jednak nie kończy. Zapożyczony z Baudrillarda wspomniany cytat z filmu posłużył Slavojowi Žižkowi jako tytuł jego własnej książki *Welcome to the Desert of the Real* wydanej trzynaście lat po premierze filmu. Zob. S. Žižek, *Welcome to the Desert of the Real! Five Essays on September 11 and Related Dates*, London–New York 2002.

przesadzony, wręcz zwyrodniały. Ale ów specyficzny nadmiar i przesada terażniejszości, jaka wyznacza kontury i definiuje granice kultury cyberpunkowej, stanowi jednocześnie interpretacyjną prowokację zmierzającą do tego, aby poprzez różnorodne strategie kognitywnego udziwnienia (by odwołać się do klasycznej już dziś charakterystyki literatury SF Darco Suvina¹⁹) na nowo zdefiniować nasze postrzeganie współczesnej zachodniej rzeczywistości, czy też, jak ujął to Jameson, „odnowić nasze poczucie własnej czytelniczej terażniejszości”²⁰.

W tym sensie literatura cyberpunkowa inspiruje do retrospektywnego spojrzenia na współczesną rzeczywistość pozaliteracką, szkicując jednocześnie na ogół dosyć ponure – przynajmniej z dzisiejszej perspektywy – scenariusze jej rozwoju. I nie chodzi w nich bynajmniej o zbiorową teleportację całego zachodniego społeczeństwa do wirtualnego uniwersum, które – według przepowiedni Williama J. Mitchella – „zamieszkałe będzie przez odcielesnione i fragmentaryczne podmioty, które istnieją jako kolekcja aliasów i awatarów”²¹. Przyszłość, której wizjami kusi nas dziś literatura cyberpunkowa, rzuca wyzwania ewolucyjne całej rzeszy elementów i komponentów naszej „czytelniczej terażniejszości”, spośród których na pierwszy plan wysuwa się ludzkie ciało.

Ciało, umysł, dusza

W zdaniu otwierającym trzeci rozdział swojej książki poświęconej literaturze cyberpunkowej i zatytułowanej *Cyberpunk and Cyberculture* Dani Cavallaro podsumowuje rolę ciała w cyberpunkowym wszechświecie, stwierdzając, że „[w] kulturze cyberpunkowej ciało postrzegane jest często jako byt płynny [fluid entity]” i dodając niedługo później, iż stanowi ono „podlegający ciągłej zmianie produkt technologii na stałe związanych z konkretnymi kontekstami kulturowymi”, a w rezultacie

¹⁹ D. Suvin, *Estrangement and Cognition*, w: D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven–London 1979, s. 4.

²⁰ F. Jameson, *Postmodernism...*, dz. cyt., s. 285.

²¹ W. J. Mitchell, *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge, MA 1996, s. 24 (tłum. własne).

„staje się terytorium ruchomym, polem bitwy dla współzawodniczących struktur znaczenia, których nie można wyjaśnić w kategoriach stabilnych elementów środowiska naturalnego”²².

I rzeczywiście. Próbując w jakikolwiek sposób uogólnić reprezentację ciała w literaturze cyberpunkowej, można zauważyć, że cechą, która natychmiast rzuca się w oczy, jest jego dwuznaczność, a mówiąc ściślej, jego zagadkowy charakter, definiowany przez brak związku pomiędzy widocznym zewnętrzem a skrywanym wnętrzem. W cyberpunkowej praktyce literackiej ciało niemal zawsze prezentuje zagadkę, nierzadko dosłownie ilustrując hermeneutyczną zasadę powszechnej podejrzliwości:

Case znalazł sobie miejsce przy kontuarze, między wątpliwą opalenizną którejś z dziwek Lonny'ego Zone'a i czyściutkim, marynarskim mundurem wysokiego Afrykanina z plemiennymi bliznami na policzkach²³.

Jak łatwo zauważyć, Case nie usiadł pomiędzy prostytutką a marynarzem, a jedynie między ich widzialnymi atrybutami. Wyciąganie jednak, zdawałoby się oczywistych wniosków, co do „wnętrza” obu postaci, ich rzeczywistych profesji, misji, światopoglądu czy wzorców zachowań, w świecie Case'a nie wchodzi w grę. Owa odruchowa nieufność jest w nim podstawowym komponentem mechanizmów poznawczych, a „kognitywne udziwnienie”, które opisuje Darko Suvin, wydaje się nie tylko dotyczyć literatury SF *per se*, ale staje się także zasadniczą strategią percepcyjną jej bohaterów, u których pytanie o autentyczność widzialnej warstwy rzeczywistości stanowi odruch niemal bezwarunkowy.

Ów podział na to, co widzialne i niewidzialne w materialnej części cyberpunkowego *milieu*, jest jednak zaledwie preludeum do innego podziału, z jakim stykamy się w wirtualnej części cyberpunkowego uniwersum. Dochodzi tu do zupełnie innego rozdzielenia, w pewnym sensie

²² D. Cavallaro, *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London–New Brunswick 2000, s. 72, 74.

²³ W. Gibson, *Neuromancer...*, dz. cyt., s. 6.

zaskakującego, biorąc pod uwagę fakt, iż większość swych filozoficznych inspiracji literatura cyberpunkowa czerpie ze źródeł o zdecydowanie postmodernistycznym rodowodzie. Jednak, świadomie lub nie, w podejściu do ciała (przynajmniej w swych pierwszych powieściach) Gibson sięga do kartezjańskiego dualizmu, wyraźnie przeciwstawiając rzecz myślącą rzeczy rozciąglej, która staje się po prostu ciężarem i balastem. Podczas gdy gibsonowska cyberprzestrzeń to kraina *res cogitans*, miejsce „bezcieleśnej świadomości [rzutowanej] na wszechmysłową halucynację matrycy”, w którym żyje się „jedynie dla niematerialnego uniesienia cyberprzestrzeni”²⁴, *res extensa* stanowi w doświadczaniu owych uniesień poważną przeszkodę. Korporalność – niemal dosłownie ilustrując stwierdzenie Kartezjusza, iż „umysł czy dusza człowieka jest całkowicie różna od ciała”²⁵ – traktowana jest jako obiekt niechęci i ignorancji: „[w] barach, które odwiedzał jako czołowy kowboj, elita okazywała obojętność czy nawet pogardę dla ciała. Ciało to mięso. Case znalazł się w więzieniu własnego ciała”²⁶.

Jako element nieuchronnie odpowiedzialny jednak za przetrwanie, ciało może czekać tylko jeden los – musi zostać zmodyfikowane, zgodnie z obserwacją Cavallara o konieczności dostosowania go do „konkretnych kontekstów kulturowych”. Dla Johnny’ego Mnemonica będzie to usunięcie części wspomnień, by zwiększyć pojemność własnej pamięci, w której przechowuje przemycane dane, dla Molly Millions z *Neuromancera* i kilku innych utworów Gibsona, będą to wysuwane ostrza wszczepione pod paznokciami, które wykorzystuje w nielegalnych walkach ulicznych oraz lustrzane soczewki zamiast oczu zwiększające pole widzenia. Innymi słowy, Gibson mówi wprost o końcu tradycyjnego ciała, którego fizjologiczne uwarunkowania nie wystarczają już, by zapewnić przetrwanie w świecie, w którym „[i]nteres był [...] tłem wszystkiego, podświadomym, wszechobecnym szumem, a śmierć akceptowaną formą kary za lenistwo, nieuwagę, brak wdzięku, niedostosowanie się do wymagań

²⁴ W. Gibson, *Neuromancer...*, dz. cyt., s. 8.

²⁵ R. Descartes, *Medytacje o filozofii pierwszej*, tłum. J. Hartman, Kraków 2002, s. 93.

²⁶ W. Gibson, *Neuromancer...*, dz. cyt., s. 8.

złożonego protokołu”²⁷. W cyberpunkowym uniwersum pałeczkę ewolucji przejęła od biologii technologia: czas tej pierwszej dobiegł końca. Nie zmieniła się natomiast naczelną zasadą rządząca regułami przetrwania – w dalszym ciągu decydują o nim zdolności adaptacyjne, tych jednak nagie i pozbawione technologicznych modyfikacji ciało nie jest już w stanie zagwarantować.

Postrzeżenie ciała w kategoriach kartezjańskiego dualizmu nie jest jednak jedynym sposobem interpretacji relacji ciało – umysł w literaturze cyberpunkowej. I chociaż wczesne utwory cyberpunkowe zawierają wiele przykładów oddzielenia wysublimowanych aspektów ludzkiej egzystencji od jej sfery korporalnej, to patrząc na literaturę gatunku z perspektywy ponad trzydziestu lat, można wyraźnie dostrzec zarówno różnorodność sposobów ujmowania kwestii ciała, jak i pewną ewolucję w jego reprezentacji. Ewolucję, która po początkowym zredukowaniu ciała do roli fizjologicznego balastu nie tylko powraca do biologicznych korzeni cielesności, lecz także, a może przede wszystkim, kontempluje kwestię nieuchronnej obecności ciała jako kluczowego narzędzia kognitywnego w relacjach zarówno ze środowiskiem wirtualnym, jak i z tymi wszystkimi komponentami doświadczenia, których przeżywanie możliwe jest tylko poprzez cielesną i zmysłową interakcję z otaczającą rzeczywistością.

Pierwszym etapem owej ewolucji – w pewnym sensie wciąż zakorzenionym w logice rozdzielenia ciała od umysłu i połączonym z medialno-celebrycką aurą, jaka współtworzy wiele cyberpunkowych krajobrazów – jest radykalna estetyzacja ciała. Co ciekawe, występuje ona zarówno w sferze wirtualnej, jak i materialnej. Przykładem tej ostatniej może być chociażby postać Rei Toei z powieści *Idoru* Gibsona, wirtualnego tworu sztucznej inteligencji ubranego w ciało popowej japońskiej piosenkarki, która, pomimo swego wirtualnego pochodzenia, pojawia się w świecie rzeczywistym w postaci perfekcyjnego hologramu, i która – według słów zafascynowanego nią „prawdziwego” człowieka, planującego nawet wziąć z nią ślub – jest „jedyną

²⁷ W. Gibson, *Neuromancer...*, dz. cyt., s. 10.

rzeczywistością w królestwie nieustannej seryjnej produkcji [...], [c]ałkowicie przetworzoną, czymś nieskończenie większym niż sumą wszystkich jej osobowości”²⁸.

Nieco inaczej sytuacja wygląda w Metawersie, gigantycznej cybermiejskiej symulacji z powieści *Zamieć* (1992) Neala Stephensona. W tym hiperurbanistycznym konstrukcie, będącym dalekim odpowiednikiem „konsensualnej halucynacji” Gibsona, posiadanie ciała jest warunkiem *sine qua non* obecności w wirtualnym świecie. Stephenson nie ma jednak złudzeń co do prawdziwej natury tego świata. W przeciwieństwie do Gibsona, dla którego cyberprzestrzeń była miejscem „niematerialnego uniesienia”, okazjonalnie zyskując rangę przestrzeni wręcz metafizycznej, dla Stephensona przestrzeń wirtualna jest precyzyjnym konstruktem matematycznym, zakorzenionym w mocy obliczeniowej potężnych, choć bynajmniej nie metafizycznych komputerów, których *modus operandi* wyznacza tradycyjna logika zero-jedynkowa, ponieważ „tyle jest znaków rozpoznawanych przez maszynę. Pierwszym z tych znaków jest o, drugim 1”²⁹.

Metawers Stephensona nie jest niczym innym, jak tylko zwielokrotną i wyolbrzymioną wersją współczesnego środowiska miejskiego, do opisu którego służą tradycyjne punkty referencyjne, jak chociażby architektura amerykańskich miast:

W Metawersie zawsze panuje noc i tylko Ulica lśni i błyszczy jak Las Vegas, uwolnione z ograniczeń fizyki i finansów [...]. Domy wyglądają jak prawdziwe. Niektóre z nich są kopiami projektów Franka Lloyda Wrighta, inne przypominają modne siedziby wiktoriańskie. [...]

Gdy Hiro wychodzi ze swojej dzielnicy na Ulicę, gdzie wszystko ma wysokość mili, przeżywa szok. Jest w centrum, najbardziej zatłoczonej okolicy. [...] [C]entrum jest jak tuzin Manhattanów lśniących neonami i nałożonych na siebie³⁰.

²⁸ W. Gibson, *Idoru*, tłum. Z. A. Królicki, Katowice 2011, s. 177–178.

²⁹ N. Stephenson, *Zamieć*, tłum. J. Polak, Warszawa 2009, s. 27.

³⁰ N. Stephenson, *Zamieć*, dz. cyt., s. 28.

Co interesujące, prawa rządzące zwykłą ulicą z równym powodzeniem sprawdzają się w Metawersie, którego głównym bulwarem jest właśnie, *nomen omen*, Ulica. Obecność na niej wymaga jednak posiadania ciała, zdefiniowanego przez Stephensona jako „element ruchomej ilustracji, rysowanej przez [...] komputer zgodnie ze specyfikacjami nadchodzącymi światłowodowym kablem. Ludzie, tak jak wszystko dookoła, są kawałkami programów, które w ich wypadku nazywa się awatarami. Są ciałami audiowizualnymi, które prawdziwi ludzie wykorzystują do komunikowania się między sobą w Metawersie”³¹. O ile jednak samo posiadanie awatara jest nieodzownym elementem przebywania na Ulicy, to jego wygląd i kształt jest już kwestią wyboru i – podobnie jak w prawdziwym świecie – świadczy o pozycji społecznej, stopniu zamożności, gustach i kompetencji technologicznej właściciela:

Awatar może mieć dowolny wygląd, a jedynym ograniczeniem jest posiadany sprzęt. Jeśli ktoś jest brzydki, w Metawersie może być piękny. Jeśli przed chwilą wyszedł z łóżka, w Metawersie może mieć na sobie szyte na miarę ciuchy i profesjonalnie nałożony makijaż. W Metawersie każdy jest tym, kim chce być: gorylem, smokiem albo olbrzymim gadającym penisem³².

Na wyszukane i ekstrawaganckie awatary stać jednak tylko elitę bywalców wirtualnego świata, tu również „niewidzialna ręka rynku”³³ dyktuje własne hierarchie, co po raz kolejny podkreśla darwinowski charakter wirtualnego społeczeństwa, podzielonego na klasy i skazującego przedstawicieli tych najniższych na najmniej wyszukane i najtańsze sposoby reprezentacji swojej wirtualnej tożsamości:

Druga dziewczyna to Brandy. A jej facet to Clint. Brandy i Clint są popularnymi, gotowymi modelami awatarów. Kiedy białe, nie najbogatsze licealistki wybierają się na randkę w Metawersie, nieodmiennie biegną do działu gier kom-

³¹ N. Stephenson, *Zamieć*, dz. cyt., s. 37.

³² N. Stephenson, *Zamieć*, dz. cyt., s. 38.

³³ N. Stephenson, *Zamieć*, dz. cyt., s. 6.

puterowych najbliższego supersamu i kupują egzemplarz Brandy. Użytkowniczka Brandy ma do wyboru trzy rozmiary biustu: niemożliwy, nieprawdopodobny i absurdalny. I stosunkowo ograniczony repertuar min: milutką i nadąsaną; milutką i zagniewaną; zuchwałą i zaciekawioną; uśmiechniętą i wrażliwą; milutką i nieobecną. Rzęsy Brandy mają długość pół cala, ale przez oszczędność wyglądają jak dwie czarne, mahoniowe płytki. Kiedy Brandy mruga, człowiek niemal czuje odświeżający powiew³⁴.

Lokując swoje awatary w sieci bynajmniej nie wirtualnych relacji społeczno-finansowych, Stephenson mimowolnie przywołuje istotną cechę literatury cyberpunkowej, a mianowicie, typową dla medialno-celebryckiej kultury późnego kapitalizmu obsesję traktowania ciała jako obiektu wizualnych modyfikacji. Oswobodzone z ograniczeń fizjologii awatary stają się plastycznym tworzywem podatnym na wszelkie fantazje swych właścicieli, których spełnienie jest niemożliwe w świecie materialnym. Przestrzeń wirtualna staje się przestrzenią wyzwolenia i ostatecznej swobody w rekonstruowaniu własnej tożsamości – a przynajmniej jej wizualnych atrybutów – zwolnionej z obowiązku samokontroli, na straży którego nie stoją już normy społecznego współzycia, prawo czy nawet zwykłe poczucie dobrego smaku. Innymi słowy, by pokusić się o psychoanalityczne odczytanie Stephensonowskiego Metawersu, jest to przestrzeń, w której wiecznej, karnawałowej wręcz celebracji podlega śmierć *superego*, a porządek symboliczny nie stanowi już żadnego punktu odniesienia. W starciu z potęgą nieskończonych wariantów estetycznych możliwości rekonstrukcji własnego widzialnego Ja moralność i etyka nie mają najmniejszych szans. W tym ujęciu Ulica stanowi żywą ilustrację bachtinowskiego karnawału, z tą różnicą, że liczba oraz dowolność masek – a co za tym idzie, odwróconych w katartycznym rytuale ról społecznych – jest nieskończona, zaś członkowie tego bachanalicznego korowodu nigdy nie muszą ich zdejmować. Ciało nie jest już mięsem, lecz ruchomym obrazem, który został wyzwolony spod jarzma wszelkich tożsamościowych ograniczeń: wieku, płci, koloru skóry, religii, orientacji

³⁴ N. Stephenson, *Zamieć*, dz. cyt., s. 39.

seksualnej, pochodzenia społecznego itd. A jednak pod powierzchnią tego niekończącego się balu ciał, masek i twarzy pobrzmiwają nieco bardziej ponure echa, i to nie tylko te reprezentowane przez „niewidzialną rękę rynku”, która w ostatecznym rozrachunku decyduje, kto i jak wygląda, i której władza przenika do świata wirtualnego w takim samym stopniu, w jakim obecna jest w świecie rzeczywistym.

Dekadencką naturę stephensonowskiego karnawału obnaża jego symulacyjny charakter: awatary nie mają wnętrza, są celebrazją powierzchni, pod którą – w przeciwieństwie do gibsonowskich marynarzy i prostytutek – nie czai się nic, nawet tajemnica. Celebując powierzchnię, odsłaniają pustkę. Moment bliższego kontaktu „cielesnego” to moment, w którym pryska czar złudzenia rzeczywistości:

system komputerowy nadzorujący Ulicę ma ciekawsze rzeczy do roboty niż monitorowanie milionów chodzących po niej użytkowników i pilnowanie, żeby, broń Boże, na siebie nie wpadli. System komputerowy Ulicy nawet nie stara się rozwiązać tego niezwykle skomplikowanego problemu. Tutaj awatary po prostu przechodzą przez siebie. [...] Tam, gdzie gromadzi się dużo awatarów, komputer upraszcza sprawę i rysuje je jak duchy – półprzezroczyste stwory, przez które widać to, co znajduje się dalej³⁵.

Stephenson wydaje się w równym stopniu entuzjastą świata bez *superego*, jak i jego krytykiem, wprowadzając do swojej powieści motyw swoistej tęsknoty nie tyle za autonomicznością cyberprzestrzennego doświadczenia, ile za jego ciągłością pomiędzy światem rzeczywistym a wirtualnym. Tęsknotę tę widać zresztą wyraźnie w wielu innych aspektach książki, począwszy od jej tytułu, który odnosi się zarówno do groźnego wirusa komputerowego, jak i do nowego narkotyku oferowanego na ulicach bynajmniej nie wirtualnych. Pytanie o związek pomiędzy oboma światami ilustruje zresztą Stephenson w typowy dla swej prozy, ironiczny sposób:

³⁵ N. Stephenson, *Zamieć*, dz. cyt., s. 41–42.

- Chcesz mi dać hiperkartę, a wspomniałeś, zdaje się, że Zamieć to narkotyk – mówi zakłopotany.
- Bo to prawda – odpowiada facet. – Spróbuj.
- Pieprzy się od tego w mózgu? – pyta Hiro. – Czy w komputerze?
- I tu, i tu. A może nigdzie. Co za różnica?³⁶.

Różnica, niestety, okazuje się zabójcza. Awatar zainfekowany w Metawersie paraliżuje ciało swojego właściciela w świecie rzeczywistym, po raz kolejny podkreślając związki pomiędzy oboma warstwami rzeczywistości i – w przeciwieństwie do kartezyjskiego dualizmu pobrzmiwającego w utworach Gibsona – zrywając z założeniem o rozdzieleniu ciała i umysłu.

W sposób znacząco odmienny ujmuje natomiast kwestię ciała Richard Morgan w swej powieści *Modyfikowany węgiel* (2002), która dała początek nie tylko całej trylogii powieści o przygodach Takesiego Kovacs: *Upadłe anioły* (2003), *Zbudzone furie* (2005), ale również wysokobudżetowemu serialowi pod tym samym tytułem. Na wstępie wypada jednak zaznaczyć, że autor modyfikuje klasyczny kanon cyberpunkowych motywów w co najmniej dwóch aspektach. Po pierwsze, przenosi akcję nie tylko w odległą o kilkaset lat przyszłość, w dodatku wprowadzając motyw podróży międzyplanetarnych, choć te ostatnie przyjmują postać teleportowania świadomości zamiast klasycznych wypraw kosmicznych flotyli. Po drugie, rezygnuje z typowo cyberpunkowego ujęcia cyberprzestrzeni, co nie oznacza, że nie pojawiają się w książce byty wirtualne, spośród których najoryginalniejszym jest hotel Hendrix, w którym zamieszkuje główny bohater i który sam jest jedną wielką samoświadomą sztuczną inteligencją.

Do kwestii ciała podchodzi jednak Morgan z zupełnie innej strony: w świecie *Modyfikowanego węgla* postęp technologiczny pozwala na zakodowanie całej ludzkiej jaźni w miniaturowym elektronicznym nośniku zwanym stosem korowym, który umieszczany jest w ludzkim kręgosłupie. W przypadku śmierci, niezależnie od jej przyczyn, wspomniany stos

³⁶ N. Stephenson, *Zamieć*, dz. cyt., s. 45.

wystarczy przenieść do innego ciała, określanego w książce jako powłoka, by rozpocząć życie na nowo. Większość ludzi – zakładając oczywiście, iż stać ich na nową powłokę – robi to jednak zaledwie raz czy dwa, ze względu na całą serię nieprzyjemnych doznań, jakie życiu towarzyszą, na przykład starości. Nie oznacza to jednak, że umierają. Po śmierci ciała zachowane w stosie korowym jaźnie trafiają do swojego technoczyśca zwanego po prostu przechowalnią.

Rozdzielenie ciała i umysłu jest jednak w książce Morgana jedynie pozorne, nie tylko ze względu na liczbę wątków narracyjnych związanych z kwestią prowizoryczności powłok i ich ciągłych wymian. Znacznie więcej uwagi autor poświęca całej serii relacji, by tak rzec, fizjologiczno-etycznych, jakie rodzą się w tej epoce – parafrazując słynną frazę Gibsona – „niezbyt kosztownej nieśmiertelności”³⁷. Morgan uparcie powraca też do problemu cielesnej samoświadomości, co rusz podkreślając ścisły związek Ja z własnym ciałem w procesie odkrywania własnej podmiotowości, w odczytaniu którego nietrudno pokusić się o kontekst psychoanalityczny.

Według Jacquesa Lacana na przykład, jednym z kluczowych – i jednocześnie traumatycznych – momentów formowania się podmiotu jest faza lustra. W jej trakcie podmiot – konfrontując się ze swoim lustrzanym odbiciem i jednocześnie uświadamiając sobie nieadekwatność owego odbicia – wkracza w nowy etap relacji ze światem, już na zawsze podszyty tęsknotą za wymagowaną jednością wszystkich aspektów własnego Ja, którą z kolei świadomość nie-Ja obecnego w lustrze brutalnie kwestionuje. Pisze Lacan:

[f]aza lustra to dramat, którego wewnętrzne napięcie przebiega gwałtownie od niedostatku do antycypacji – a podmiotowi, wystawionemu na pokusę przestrzennej identyfikacji, dostarcza fantazji przebiegających od fragmentarycznego obrazu ciała do czegoś, co określe mianem „ortopedycznej” formy całościowej – i do

³⁷ Oryginalna fraza, którą posłużył się Gibson w *Neuromancerze*, i która podchwyciona została w kręgach krytycznych jako swoista diagnoza wysokotechnologicznego kapitalizmu, to „epoka niezbyt kosztownego piękna” („affordable beauty”). Zob. W. Gibson, *Neuromancer...*, dz. cyt., s. 6.

ostatecznie przywdziewanej zbroi alienującej tożsamości, która poprzez swoją nieugiętą strukturę odciśnie piętno na całym rozwoju umysłowym podmiotu³⁸.

Jak zatem wygląda ów „dramat” w ujęciu Morgana? Odpowiedź wydaje się nieco polemicznie ilustrować wizję Lacana, zwłaszcza w odniesieniu do „«ortopedycznej» formy całościowej”, która w świecie *Modyfikowanego węgla* – opartym na świadomości faktu, iż przypisane podmiotowi ciało po pierwsze może być przypadkowe, a po drugie jest potencjalnie jedynie tymczasowe – ma z definicji charakter prowizoryczny:

Wziąłem głęboki oddech i podszedłem do lustra. Ta chwila zawsze była najtrudniejsza. W ciągu ostatnich dwudziestu lat często mi się to zdarzało, ale wciąż doznaję wstrząsu, gdy zaglądamy w lustro, widzę w nim nieznaną twarz [...]. Przez pierwszych kilka chwil widzisz tylko kogoś obcego, kto przypatruje ci się przez okno. Potem, jak przy zmianie ostrości, czujesz, że unosisz się za tą maską i przywierasz do niej od środka z niemal namacalnym wstrząsem. Jakby ktoś przeciął pępowinę, tylko zamiast rozdzielenia dwóch osób, dokonuje się odrzucenie obcości, i oto patrzysz w lustrze na własne odbicie³⁹.

Lacanowska „pokusa przestrzennej identyfikacji” okazuje się w krainie wymiennych powłok niepotrzebną iluzją, która – wbrew przewidywaniom francuskiego psychoanalityka – nie odciśnie piętna na „całym rozwoju umysłowym podmiotu”. Ów podmiot ma pełną świadomość, że „przestrzenna identyfikacja” jest zabiegiem koniecznym dla jego egzystencjalnej integralności, ta jednak ma wymiar zdecydowanie małonnarracyjny: służy wykonaniu konkretnego zadania, w konkretnym czasie i konkretnym miejscu, a nie rozwiązaniu zagadki własnego jestestwa. Ta, w pewnym sensie cyniczna, akceptacja własnej nieadekwatności w relacji z nowym ciałem nie pojawia się jednak w lustrze – jest elementem pierwotnym, przynajmniej w przypadku kolejnych zmian powłoki, swoistym

³⁸ J. Lacan, *Écrits: The First Complete Edition in English*, trans. B. Fink, R. Grigg, H. Fink, New York–London 2006, s. 78.

³⁹ R. K. Morgan, *Modyfikowany węgiel*, tłum. M. Pawelec, Warszawa 2017, s. 20.

fundamentem ontologicznym wyznaczającym granice podmiotowości jako takiej. Nie oznacza to jednak, iż proces adaptacji, będący w końcu formą powtórnych narodzin, przebiega łatwo i bezboleśnie:

Ubierając się tego wieczora przed lustrem, nie mogłem opędzić się od myśli, że moją powłoką kieruje ktoś inny, a ja zostałem zredukowany jedynie do roli pasażera w kabinie obserwacyjnej.

Nazywają to odrzuceniem psychojaźni. Albo po prostu fragmentacją. Wstrząsy zdarzają się nawet doświadczonym zmieniaczom powłok, ale to był mój najgorszy tego rodzaju przypadek od lat. Przez dłuższy czas dosłownie bałem się o czymś myśleć, by człowiek w lustrze nie zauważył mojej obecności⁴⁰.

„Odrzucenie psychojaźni” oraz lęk przed „człowiekiem w lustrze”, pomimo faktu, że w świecie *Modyfikowanego węgla* postrzegane są jako anomalia, wydają się jednak ponownie wpisywać w Lacanowską wizję kształtowania tożsamości na drodze identyfikacji, choć nie bez akcentów polemicznych. Trudno bowiem w książce dostrzec, postulowane przez Lacana, „[r]adosne przyjęcie [*assomption*] zwierciadlanego wizerunku [...], [które] w idealnych warunkach wydaje się ujawniać symboliczną matrycę, w której Ja jest skondensowane w pierwotnej formie jeszcze zanim zostanie uprzedmiotowione w dialektyce identyfikacji z innym [...]”⁴¹. U Morgana moment identyfikacji jest z definicji niepełny i tymczasowy, podmiot nie ma też złudzeń co do inherentnej alienacji w swojej relacji z wizerunkiem, nie cierpi też na rodzącą egzystencjalne pożądanie tęsknotę za pełną z nim unifikacją. „Zbroja alienującej tożsamości”, o której mówi Lacan, przyjmuje postać biernej akceptacji *status quo*, opartej na przekonaniu o bezcelowości takiego pożądania, bowiem „[b]ez względu na to, co czujesz, myślisz, kimkolwiek jesteś, gdy wrzucają cię do przechowalni, tym będziesz wychodząc z niej. Łącznie ze stanami lękowymi, co może stanowić

⁴⁰ R. K. Morgan, *Modyfikowany węgiel*, dz. cyt., s. 153.

⁴¹ J. Lacan, *Écrits...*, dz. cyt., s. 76.

problem. Więc odpuszczasz sobie. Przełączasz się na zero. Odrywasz się i dryfujesz⁴².

Epilog. *Anima ex machina?*

Programowe poczucie wyalienowania w relacji z własnym ciałem nie stanowi bynajmniej jedynego problemu, z jakim zmagają się bohaterowie powieści Morgana. Równie istotny wątek to kwestia religijna, a zwłaszcza odpowiedź na pytanie o losy duszy pozbawionej oryginalnego ciała i skonfrontowanej z powszechną praktyką faktycznej nieśmiertelności. W tle głównej linii narracyjnej powieści pojawiają się bowiem katolicy, „[s]tara sekta religijna⁴³, którzy „[n]ie wierzą, że można zdigitalizować człowieka bez utraty duszy⁴⁴. Protestują przeciwko powszechnemu umieszczaniu zakodowanej ludzkiej świadomości w stosie korowym, żądając – ni mniej, ni więcej – tylko prawa do śmierci. I chociaż ów teologiczny wątek nie przynosi żadnego konstruktywnego rozwiązania problemu szerzej ujętej relacji pomiędzy duchowością a technologią, to postawione w książce wprost pytanie o to, „CZY MASZYNA MOŻE URATOWAĆ TWOJĄ DUSZĘ?⁴⁵, wprowadza relatywnie rzadko poruszany w literaturze cyberpunkowej problem religijnego wymiaru postępującego i – jak widać na kartach wielu cyberpunkowych utworów – przeważnie niekontrolowanego rozwoju technologii cybernetycznych, które już dawno przestały pełnić wtórną, czy wręcz służalczą rolę wobec mniej lub bardziej świadomego ich wszechobecności podmiotu. Wręcz przeciwnie: ewoluując od etapu maszyn, nawet najbardziej skomplikowanych, poprzez systemy przechowywania i wymiany danych definiujących role i pozycje społeczne zarówno jednostek, jak i całych społeczeństw, osiągnęły owe technologie poziom narzędzi oferujących możliwości manipulacji i rekonstrukcji ludzkiej, czy też postludzkiej,

⁴² R. K. Morgan, *Modyfikowany węgiel*, dz. cyt., s. 15.

⁴³ R. K. Morgan, *Modyfikowany węgiel*, dz. cyt., s. 28.

⁴⁴ R. K. Morgan, *Modyfikowany węgiel*, dz. cyt., s. 258.

⁴⁵ R. K. Morgan, *Modyfikowany węgiel*, dz. cyt., s. 29. Pisownia oryginalna.

tożsamości. Najważniejszą cechą owych technologii wydaje się bowiem być zdolność do tworzenia wirtualnych środowisk, na funkcjonowanie w których współczesny podmiot jest po prostu skazany. Podobnie jak na ciągle zadawanie sobie pytań o swoją wciąż zmieniającą się w owych środowiskach kondycję.

Bibliografia

- Baudrillard J., *Simulacra and Simulation*, Ann Arbor 1994.
- Bukatman S., *Terminal Identity: The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*, Durham 1993.
- Cavallaro D., *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, London–New Brunswick 2000.
- Descartes R., *Medytacje o filozofii pierwszej*, tłum. J. Hartman, Kraków 2002.
- Gibson W., *Burning Chrome*, w: *Burning Chrome and Other Stories*, London 1995, s. 195–220.
- Gibson W., *Idoru*, tłum. Z. A. Królicki, Katowice 2011.
- Gibson W., *Mona Lisa Overdrive*, New York–Toronto 1989.
- Gibson W., *Neuromancer*, tłum. P. W. Cholewa, Poznań 1999.
- Jameson F., *Postmodernism or, The Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham 1991.
- Kellner D., *Mapping the present from the future. From Baudrillard to cyberpunk*, w: D. Kellner, *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*, London–New York 1995, s. 297–330.
- Lacan J., *Écrits: The First Complete Edition in English*, trans. B. Fink, R. Grigg, H. Fink, New York–London 2006.
- Mitchell W. J., *City of Bits: Space, Place, and the Infobahn*, Cambridge, MA 1996.
- Morgan R. K., *Modyfikowany węgiel*, tłum. M. Pawelec, Warszawa 2017.
- Myers R. E., *The Intersection of Science Fiction and Philosophy: Critical Studies*, Westport, CT 1983.
- Schneider S., *Science Fiction and Philosophy: From Time Travel to Superintelligence*, Chichester 2016.
- Stephenson N., *Zamieć*, tłum. J. Polak, Warszawa 2009.
- Sterling B., *Preface*, w: W. Gibson, *Burning Chrome and Other Stories*, London 1995, s. 9–13.

Suvin D., *Estrangement and Cognition*, w: D. Suvin, *Metamorphoses of Science Fiction: On the Poetics and History of a Literary Genre*, New Haven–London 1979, s. 3–15.
Žižek S., *Welcome to the Desert of the Real! Five Essays on September 11 and Related Dates*, London–New York 2002.

Abstrakt

Awatary i powłoki: (bez)cielesność w literaturze cyberpunkowej

Artykuł porusza problem cielesności i jej granic w wybranych powieściach literatury cyberpunkowej, ze szczególnym uwzględnieniem ewolucji reprezentacji ciała w przestrzeni wirtualnej, która stanowi główny znak rozpoznawczy omawianego gatunku. W ogólnym ujęciu wspomniana ewolucja postępuje od swoistej negacji ciała we wczesnej prozie cyberpunkowej, poprzez jego estetyzację w utworze *Zamieć* Neala Stephensona, po kwestię związku ciała z umysłem poruszoną w powieści *Modyfikowany węgiel* Richarda Morgana. Zagadnienie cielesności w omawianych tekstach stanowi zarówno problem, jak i wyzwanie ontologiczne, ulokowane zostaje bowiem w technologicznie determinowanych środowiskach, które zmuszają tekstualne podmioty, a tym samym czytelnika, do ciągłej rewizji granic i statusu własnej cielesności w świecie coraz bardziej przypominającym cyberpunkowe scenerie.

Słowa kluczowe

cyberpunk, postmodernizm, technologia, ciało, cyberprzestrzeń

Abstract

Avatars and Sleeves: (Dis)Embodiment in Cyberpunk Literature

The article revolves around the question of the boundaries of corporeality in selected cyberpunk novels, with particular emphasis on the evolution of body representations in virtual spaces, which remains one of the main identification marks of the genre. Broadly speaking, the evolution in question proceeds from a peculiar negation of the body in early cyberpunk prose, to its aestheticization in Neal Stephenson's *Snow Crash*,

to the question of mind-body relationship touched upon in Richard Morgan's *Altered Carbon*. In the novels under discussion, corporeality poses both a problem and an ontological challenge, as it is located in technologically-determined environments which force textual subjects, and hence the readers, to constantly revise the boundaries and the status of their own bodies in a world more and more often resembling cyberpunk settings.

Keywords

cyberpunk, postmodernism, technology, body, cyberspace